



**UNIVERSIDAD GALILEO**  
**FACULTAD DE CIENCIAS DE LA**  
**COMUNICACIÓN**

Diseño de Material Audiovisual para dar a Conocer las Actividades, Metas y Objetivos del Parlamento Guatemalteco para la Niñez y Adolescencia. Asociación de Investigación, Desarrollo y Educación Integral –IDEI-,

Quetzaltenango, Guatemala, 2014

**PROYECTO DE GRADUACIÓN**

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

**ELABORADO POR:**

Rubén Alejandro González Rosito

08002658

Para optar por el título de:

**LICENCIATURA EN COMUNICACIÓN Y DISEÑO**

Quetzaltenango, 29 de septiembre 2013

**I. Carta de solicitud de tema (estudiante a FACOM)**

Guatemala 05 de junio de 2013

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

Estimado Licenciado Kachler:

Solicito la aprobación del tema de proyecto de Graduación titulado:  
**DISEÑO DE MATERIAL AUDIOVISUAL PARA DAR A CONOCER LAS ACTIVIDADES, METAS Y OBJETIVOS DEL PARLAMENTO GUATEMALTECO PARA LA NIÑEZ Y ADOLESCENCIA. ASOCIACIÓN DE INVESTIGACIÓN, DESARROLLO Y EDUCACIÓN INTEGRAL –IDEI-QUETZALTENANGO, GUATEMALA 2014.** Así mismo solicito que la Licda. Leyla Flores, sea quién me asesore en la elaboración del mismo.

Atentamente,



Rubén Alejandro González Rosito  
08002658



Licda. Leyla Flores  
Asesor

## II. Carta de aprobación de tema y asesor (a) (FACOM a estudiante)



**FACOM** Facultad de Ciencias  
de la Comunicación

Guatemala 09 de julio de 2013

Señor  
**Rubén Alejandro González Rosito**  
Presente

Estimado Señor González:

De acuerdo al proceso de titulación profesional de esta Facultad, se aprueba el proyecto titulado: **DISEÑO DE MATERIAL AUDIOVISUAL PARA DAR A CONOCER LAS ACTIVIDADES, METAS Y OBJETIVOS DEL PARLAMENTO GUATEMALTECO PARA LA NIÑEZ Y ADOLESCENCIA. ASOCIACIÓN DE INVESTIGACIÓN, DESARROLLO Y EDUCACIÓN INTEGRAL –IDEI-QUETZALTENANGO, GUATEMALA 2014.** Así mismo, se aprueba a la Licda. Leyla Flores, como asesor de su proyecto.

Sin otro particular, me suscribo de usted.

Atentamente,

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

### III. Carta de asesor (a) entera satisfacción del proyecto



**FACOM** Facultad de Ciencias  
de la Comunicación

Guatemala, 11 de enero de 2014

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

Estimado Licenciado Kachler:

Por medio de la presente, informo a usted que el proyecto de graduación titulado: **DISEÑO DE MATERIAL AUDIOVISUAL PARA DAR A CONOCER LAS ACTIVIDADES, METAS Y OBJETIVOS DEL PARLAMENTO GUATEMALTECO PARA LA NIÑEZ Y ADOLESCENCIA. ASOCIACIÓN DE INVESTIGACIÓN, DESARROLLO Y EDUCACIÓN INTEGRAL –IDEI-QUETZALTENANGO, GUATEMALA 2014.** Presentado por el estudiante: Rubén Alejandro González Rosito, con número de carné: 08002658, está concluido a mi entera satisfacción, por lo que se extiende la presente aprobación para continuar así el proceso de titulación profesional.

Sin otro particular, me suscribo de usted.

Atentamente,

**Licda. Leyla Flores**  
**Asesor**

#### IV. Carta de información de examen privado



**FACOM** Facultad de Ciencias  
de la Comunicación

Guatemala, 09 de agosto de 2014

Señor  
**Rubén Alejandro González Rosito**  
Presente

Estimado Señor González:

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**

## V. Carta de corrector de estilo

Ciudad de Guatemala, 7 de noviembre de 2014.

Licenciado

Leizer Kachler

Decano FACOM

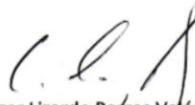
Universidad Galileo

Presente.

Señor Decano:

Le Informo que la tesis: ***DISEÑO DE MATERIAL AUDIOVISUAL PARA DAR A CONOCER LAS ACTIVIDADES, METAS Y OBJETIVOS DEL PARLAMENTO GUATEMALTECO PARA LA NIÑEZ Y ADOLESCENCIA. ASOCIACIÓN DE INVESTIGACIÓN, DESARROLLO Y EDUCACIÓN INTEGRAL –IDEI-QUETZALTENANGO, GUATEMALA 2014***, del estudiante Rubén Alejandro González Rosito, ha sido objeto de revisión gramatical y estilística, por lo que puede continuar con el trámite de graduación.

Atentamente.



Lic. Edgar Lizardo Porres Verásquez

Asesor Lingüístico

Universidad Galileo

## VI. Carta de publicación del proyecto (FACOM a estudiante)



**FACOM** Facultad de Ciencias  
de la Comunicación

Guatemala, 20 de noviembre de 2014

Señor  
**Rubén Alejandro González Rosito**  
Presente

Estimado Señor González:

De acuerdo al dictamen rendido por la terna examinadora del proyecto de graduación titulado: **DISEÑO DE MATERIAL AUDIOVISUAL PARA DAR A CONOCER LAS ACTIVIDADES, METAS Y OBJETIVOS DEL PARLAMENTO GUATEMALTECO PARA LA NIÑEZ Y ADOLESCENCIA. ASOCIACIÓN DE INVESTIGACIÓN, DESARROLLO Y EDUCACIÓN INTEGRAL –IDEI-QUETZALTENANGO, GUATEMALA 2014.** Presentado por el estudiante: Rubén Alejandro González Rosito, 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

## **VII. Autoridades de la Universidad.**

- **Dr. José Eduardo Suger Cofiño**  
Rector
- **Dra. Mayra Roldán de Ramírez**  
Vicerrectora
- **Lic. Jean Paul Suger**  
Vicerrector Administrativo
- **Lic. Jorge Francisco Retolaza M.Sc**  
Secretario General
- **Decano de la Facultad de Ciencias de la Comunicación**  
Lic. Leizer Kachler
- **Vicedecano de la Facultad de Ciencias de la Comunicación**  
Lic. Rualdo Anzueto

## **VIII. Resumen o sinopsis.**

La Asociación IDEI no cuenta con el diseño de un material audiovisual para dar a conocer las actividades metas y objetivos del Parlamento Guatemalteco para la Niñez y Adolescencia.

Por lo que se planteó el siguiente objetivo: Diseñar un material audiovisual para dar a conocer las actividades metas y objetivos del Parlamento Guatemalteco para la Niñez y Adolescencia.

Se realizó una herramienta de validación para conocer la percepción del grupo objetivo conformado por 25 jóvenes entre las edades de 18-25 años, 2 Clientes expertos en el tema de niñez y adolescencia y 3 expertos en las áreas de comunicación y diseño.

El material se recopiló durante 2012 y 2013 por medio de fotografías, videos y grabaciones de sonido en las diferentes actividades realizadas en el sur occidente del país, región en la que el Parlamento Guatemalteco para la Niñez y Adolescencia ejecuta sus proyectos.

En las grabaciones se contó con la participación de niños y niñas del PGNA como locutores del material audiovisual elaborado.

La edición no lineal fue utilizada para completar este proyecto. Gracias al avance de la tecnología se utilizó equipo compacto y se logró mejorar la calidad del mismo. Para la obtención del material se contó con la colaboración de la institución, los facilitadores y con los niños, niñas y adolescentes que participan él.

Se realizó el diseño de un material audiovisual para dar a conocer las actividades metas y objetivos del Parlamento Guatemalteco para la Niñez y la Adolescencia y se recomendó que el diseño de un material audiovisual para dar a conocer las actividades metas y objetivos del Parlamento Guatemalteco para la Niñez y Adolescencia sea publicado en el sitio web del Parlamento Guatemalteco para la Niñez y Adolescencia.

## **IX. Hoja de autoría.**

Para efectos legales únicamente el autor, Rubén Alejandro González Rosito, es responsable del contenido de este proyecto.

## Estructura del informe final:

- Portada.
- i. Carta de solicitud de tema (estudiante a FACOM)
- ii. Carta de aprobación de tema y asesor (a) (FACOM a estudiante)
- iii. Carta de asesor (a) entera satisfacción del proyecto
- iv. Carta de información de examen privado
- v. Carta de corrector de estilo
- vi. Carta de publicación del proyecto (FACOM a estudiante)
- vii. Autoridades de la Universidad.
- viii. Resumen o sinopsis.
- ix. Hoja de autoría.

## ÍNDICE

<b>CAPÍTULO I: INTRODUCCIÓN</b> .....	<b>1</b>
1.1 Introducción .....	1
<b>CAPÍTULO II: PROBLEMÁTICA</b> .....	<b>3</b>
2.1 Contexto: .....	3
2.2 Requerimiento de Comunicación y Diseño.....	3
2.3 Justificación .....	3
2.3.1 Magnitud.....	4
2.3.2 Vulnerabilidad .....	4
2.3.3 Trascendencia .....	4
2.3.4 Factibilidad .....	5
2.3.4.1 Recurso Humano.....	5
2.3.4.2 Recursos Organizacionales .....	5
2.3.4.3 Recurso Económico.....	5
2.3.4.4 Recurso Tecnológico .....	5
<b>CAPÍTULO III: OBJETIVOS DEL DISEÑO</b> .....	<b>6</b>
3.1 Objetivo General .....	6
3.2 Objetivos Específicos.....	6
<b>CAPÍTULO IV: MARCO DE REFERENCIA</b> .....	<b>7</b>
4.1 Información General del Cliente .....	7
4.1.1 Asociación de Investigación Desarrollo y Educación Integral .....	7

4.1.2 Parlamento Guatemalteco para la Niñez y Adolescencia .....	14
<b>CAPÍTULO V: DEFINICIÓN DEL GRUPO OBJETIVO .....</b>	<b>26</b>
5.1 Perfil Geográfico .....	26
5.2 Perfil Demográfico .....	26
5.3 Perfil Psicográfico .....	26
5.4 Perfil Conductual.....	26
<b>CAPÍTULO VI: MARCO TEÓRICO.....</b>	<b>27</b>
6.1 Conceptos Fundamentales Relacionados con el Producto: .....	27
6.1.1 Conceptos Fundamentales .....	27
6.2 Conceptos Fundamentales Relacionados con la Comunicación.....	33
6.2.3 Conceptos Fundamentales Relacionados con el Diseño .....	35
6.3 Ciencias auxiliares, artes, teorías y tendencias:.....	39
<b>CAPÍTULO VII: PROCESO DE DISEÑO Y PROPUESTA PRELIMINAR.....</b>	<b>75</b>
7.1 Aplicación de la información obtenida en el marco teórico: .....	75
7.2 Conceptualización:.....	76
7.2.1 Método: .....	76
7.2.2 Definición del concepto:.....	77
7.3 Bocetaje.....	80
7.4 Propuesta Preliminar .....	82
<b>CAPÍTULO VIII: VALIDACIÓN TÉCNICA .....</b>	<b>108</b>
8.1 Población y muestreo.....	108
8.2 Método e Instrumentos .....	108
8.3 Resultados e Interpretación de resultados. ....	116
8.4 Cambios en base a los resultados. ....	123
<b>CAPÍTULO IX: PROPUESTA GRÁFICA FINAL.....</b>	<b>135</b>
<b>CAPÍTULO X: PRODUCCIÓN, REPRODUCCIÓN Y DISTRIBUCIÓN. ....</b>	<b>158</b>
10.1 Plan de costos de elaboración. ....	158
10.2 Plan de costos de producción. ....	158
10.3 Plan de costos de reproducción. ....	158
10.4 Plan de costos de distribución.....	158
10.5 Cuadro resumen. ....	158

<b>CAPÍTULO XI: CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.....</b>	<b>159</b>
11.1 Conclusiones. ....	159
11.2 Recomendaciones. ....	159
<b>CAPÍTULO XII: CONOCIMIENTO GENERAL.....</b>	<b>161</b>
<b>CAPÍTULO XIII: REFERENCIAS.....</b>	<b>162</b>
<b>CAPÍTULO XIV: ANEXOS.....</b>	<b>168</b>

# **CAPÍTULO I: INTRODUCCIÓN**

## **1.1 Introducción**

El Parlamento Guatemalteco para la Niñez y Adolescencia es un espacio de participación donde todos los niños, niñas y adolescentes Xincas, Mayas, no Mayas y Garífunas de Guatemala, con el apoyo de algunos adultos, pueden compartir ideas, experiencias formas de trabajo, culturas, conocimientos, realidades y problemáticas, y así proponer soluciones apropiadas a través de la exigencia de nuestros derechos a las autoridades nacionales, departamentales, municipales y locales.

El diseño del material es importante porque de esta forma se refuerza la identidad de la institución. Al tener material propio permite mostrar la marca a donantes potenciales y/o visitantes de otros países que desean conocer la cultura guatemalteca, situación que se vive constantemente.

La Asociación IDEI no cuenta con el diseño de un material audiovisual para dar a conocer las actividades metas y objetivos del Parlamento Guatemalteco para la Niñez y Adolescencia.

Anteriormente, el único material con que se contaba en la institución era un trifoliar en español, material que a pesar de incluir fotografías era escaso para mostrar las actividades, metas y objetivos. Básicamente, para la entrega de informes y la presentación del trabajo a donantes y visitantes de la institución, se basaba en algunas fotografías y relatos orales.

La razón para implementar el material audiovisual se debe al hecho que permitirá mostrar con más detalle las actividades, metas y objetivos que la institución trabaja con los niños, niñas y adolescentes.

Este material audiovisual también resalta la metodología con pertinencia cultural utilizada en el trabajo con pueblos indígenas de los niños, niñas y adolescentes que asisten al PGNA, así como sus valores y la identidad de los pueblos en cuestión.

En un futuro este material será herramienta útil para captar donaciones, motivar a los donantes y asegurar proyectos que impacten a futuros líderes del país, como catalizadores de cambio. La niñez y adolescencia tomará en sus manos los problemas que enfrenten al facilitar soluciones que cambien sus comunidades, departamentos y por ende el país.

En el proceso de conceptualización se utilizó la técnica de mapa mental, para explorar el problema y generar ideas.

Se diseñó el material audiovisual para facilitar el dar a conocer y comprender las actividades, metas y objetivos del PGNA. De esta manera, el PGNA tendrá material

audiovisual propio. En un futuro le podría servir para conseguir fondos para sus proyectos.

## **CAPÍTULO II: PROBLEMÁTICA**

### **2.1 Contexto:**

**Asociación de Investigación Desarrollo y Educación Integral (IDEI)** Es una organización no gubernamental, no lucrativa, ni religiosa, que *promueve el desarrollo humano en el sur occidente del país*, a través de proyectos en salud, educación, investigación e infraestructura con alta participación comunitaria, IDEI tiene objetivos comunes asociados al bienestar de la población y a la democratización. Dar respuesta más seriamente a su papel y responsabilidades en el futuro, IDEI revaloriza su confianza y solidaridad y está firmemente convencida de generar nuevas visiones sobre el desarrollo y cooperación.

Manual de Procedimientos Administrativos IDEI (2014) indica que IDEI ha iniciado desde hace algunos años un proceso de fortalecimiento institucional, con el propósito de dar garantía a sus proyectos de trabajo en función social, de buscar objetivos comunes asociados al bienestar de la población y a la democratización. Dar respuesta más seriamente a su papel y responsabilidades en el futuro, IDEI revaloriza su confianza y solidaridad y está firmemente convencida del generar nuevas visiones sobre el desarrollo y cooperación.

Según lo anteriormente expuesto la asociación IDEI, viéndose en la necesidad de presentar materiales audiovisuales que muestren a sus donantes las actividades que realizan, me contactó para participar en la realización de un material audiovisual.

Posteriormente de haber realizado un audiovisual para la institución en el que se resumían experiencias de niños, niñas y adolescentes que participaron en un programa que promovía la no violencia en la familia, se me solicitó el diseño de un material audiovisual para dar a conocer las actividades metas Y objetivos del programa del Parlamento Guatemalteco para la Niñez y Adolescencia en el que a través de una metodología con pertinencia cultural, los niños exponen sus ideas y su sentir en ámbitos políticos y de interés social en relación a la niñez indígena.

Es así que se espera compartir con donantes, personas interesadas y otras instituciones el programa del Parlamento Guatemalteco para la Niñez y Adolescencia.

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

La Asociación IDEI no cuenta con el diseño de un material audiovisual para dar a conocer las actividades metas y objetivos del Parlamento Guatemalteco para la Niñez y Adolescencia.

### **2.3 Justificación**

Se justifica la propuesta de material audiovisual para dar a conocer las actividades metas y objetivos del Parlamento Guatemalteco para la Niñez y Adolescencia a

partir de cuatro variables: a) magnitud; b) trascendencia; c) vulnerabilidad; y d) facilidad.

### **2.3.1 Magnitud**

La República de Guatemala cuenta con 14.7 millones de habitantes, según datos proyectados del INE (2011). De estos, tres punto un millones habitan el departamento de Guatemala y once punto cinco millones en el resto de los departamentos.

De los 22 departamentos, el programa del Parlamento Guatemalteco de la Niñez y Adolescencia tiene cobertura en 19 departamentos, entre ellos: Huehuetenango, Quiché, Alta Verapaz, Baja Verapaz, San Marcos, Quetzaltenango, Totonicapán, Sololá, Retalhuleu, Suchitepéquez, Chimaltenango, Guatemala, Escuintla, Santa Rosa, Jutiapa, Chiquimula, Zacapa, Izabal y Sacatepéquez lo cual equivale a una población de trece punto ocho millones en los departamentos.

De este dato existe población en 8-17 que es la que se atiende y representa más del 50% de niños, jóvenes y adolescentes, es decir un estimado de siete millones. De estos, solamente son beneficiados indirectamente más de 22,000 niños y más de 14,000 niños son beneficiados directamente, datos según informe de población atendida del Parlamento Guatemalteco para la Niñez y Adolescencia (2012). Los donantes podrían ser no más de cuatro pero que estarían aportando el 100% de los fondos necesarios para la continuidad del programa del Parlamento Guatemalteco para la Niñez y Adolescencia.

La sede de la Asociación IDEI se encuentra ubicada en el departamento de Quetzaltenango, Quetzaltenango.

Existen otras ONG's y OG's que desarrollan proyectos similares, entre estas podemos mencionar: CEIPA, AMUTED, PLANFAM, NUTRISALUD, SERJUS, OMM, REDMISAR, MSPAS, PAISANO, Save the Children.

Para la institución trabajan 40 personas dentro de las oficinas y otras 50 fuera en los diferentes departamentos de cobertura.

### **2.3.2 Vulnerabilidad**

La falta del Diseño de Material Audiovisual para dar a Conocer las Actividades Metas y Objetivos del Parlamento Guatemalteco para la Niñez y Adolescencia podría llevar a una crisis para el programa y perderse la oportunidad de ejecutar nuevos e innovadores proyectos a futuro en beneficio de la niñez y adolescencia indígena. El material audiovisual permitirá a la Asociación continuar con los proyectos y demostrar los resultados que se pueden obtener.

### **2.3.3 Trascendencia**

El proyecto tendrá la capacidad de beneficiar a más de 14,000 niños de manera directa y a más de 22,000 niños de manera indirecta a través del Diseño De Material Audiovisual para dar a Conocer las Actividades Metas y Objetivos del Parlamento Guatemalteco para la Niñez y Adolescencia.

### **2.3.4 Factibilidad**

La elaboración del proyecto es realizable pues se cuenta con los recursos para realizar el audiovisual.

#### **2.3.4.1 Recurso Humano**

Se dispone de recurso humano; el comunicador y diseñador para facilitar el acceso a la información del Parlamento Guatemalteco para la Niñez y Adolescencia y el acceso a la participación de los eventos y actividades con los niños, niñas y adolescentes.

#### **2.3.4.2 Recursos Organizacionales**

Se posee el recurso organizacional para respaldar las actividades del Parlamento Guatemalteco de la Niñez y Adolescencia.

#### **2.3.4.3 Recurso Económico**

Se cuenta con el recurso económico realizar el Diseño De Material Audiovisual para dar a Conocer las Actividades Metas y Objetivos del Parlamento Guatemalteco para la Niñez y Adolescencia.

#### **2.3.4.4 Recurso Tecnológico**

Se tiene el recurso tecnológico para realizar las grabaciones, ediciones y diseño de material audiovisual para dar a conocer las actividades metas y objetivos del Parlamento Guatemalteco de la Niñez y Adolescencia.

## **CAPÍTULO III: OBJETIVOS DEL DISEÑO**

### **3.1 Objetivo General**

**3.1.1** Diseñar un material audiovisual para dar a conocer las actividades metas y objetivos del Parlamento Guatemalteco para la Niñez y Adolescencia.

### **3.2 Objetivos Específicos**

**3.2.2** Investigar acerca de la temática relacionada con la comunicación audiovisual para fundamentar de la propuesta de diseño del material audiovisual, para dar a conocer las actividades, metas y objetivos del Parlamento Guatemalteco de la Niñez y Adolescencia.

**3.2.3** Recopilar información a través de fotografías y documentos para complementar el diseño de material audiovisual y así dar a conocer las actividades metas, y objetivos del Parlamento Guatemalteco de la Niñez y Adolescencia.

**3.2.1** Realizar una transición del logotipo anterior al nuevo logotipo del Parlamento Guatemalteco para la Niñez y Adolescencia para que se comprenda la transición a una nueva imagen gráfica del Parlamento Guatemalteco para la Niñez y Adolescencia.

**3.2.4** Editar el material audiovisual que dé a conocer las actividades, metas y objetivos del Parlamento Guatemalteco para la Niñez y la Adolescencia.

## CAPÍTULO IV: MARCO DE REFERENCIA

### 4.1 Información General del Cliente

#### 4.1.1 Asociación de Investigación Desarrollo y Educación Integral

**Nombre del Cliente:** Asociación Investigación, Desarrollo y Estudios Integrales  
-IDEI-

**Dirección:** 15 av. "A" 3-33 zona 1

**E-mail:** dirección@asociacionidei.org

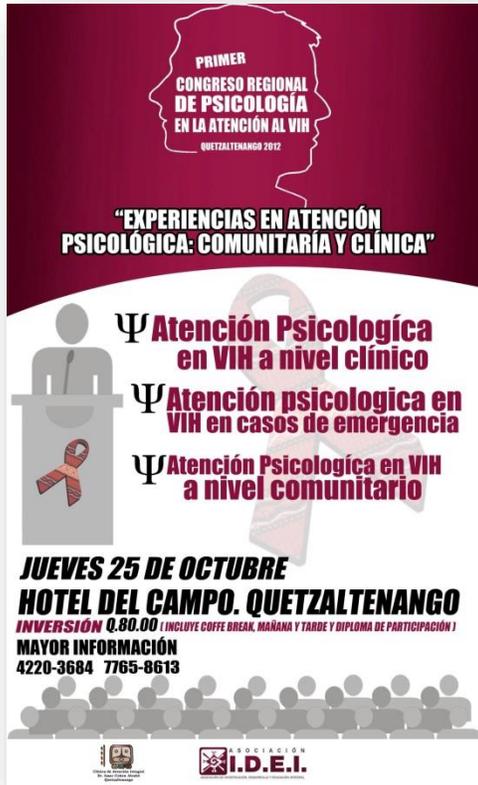
**Teléfono:** (502)7765-8613 y (502)7761-9212

**Contacto:** José Yac

**Celular:** (502)4003-2626

**Antecedentes:**

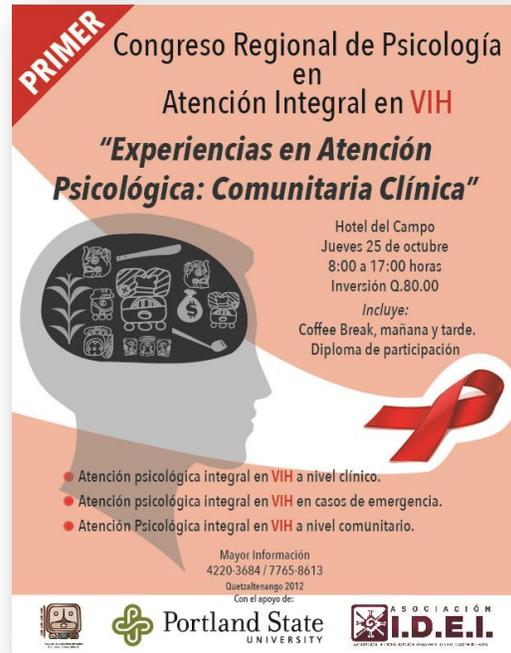
**Diseños Anteriores**



**Ilustración 1 Afiche**



**Ilustración 3 Diploma**



**Ilustración 2 Afiche**



**Ilustración 4 Volante**

**Misión:** Somos una organización no gubernamental, sin fines partidistas, lucrativos y religiosos que incide en el desarrollo humano del occidente del país a través de proyectos en salud, educación, investigación e infraestructura con alta participación comunitaria, equidad de género, defensa de los derechos humanos y respeto a la cultura.

**Visión:** Para el año 2017, la Asociación IDEI, es una organización sólida y sustentable, que en coordinación con la comunidad organizada, OG's y ONG's, desarrolla investigaciones e implementa modelos integrales descentralizados y sostenibles en salud, educación e infraestructura, basados en el Estado de Derecho, contribuyendo con ello a mejorar los indicadores de desarrollo humano de la población meta que reside en el sur occidente del país y a la vez, promueve su aplicación a nivel local, regional y nacional.

### **Valores y Principios**

#### **Valores**

- Amor
- Eficiencia, Y Eficacia
- Respeto,
- Inclusión,
- Solidaridad,
- Equidad
- Responsabilidad,
- Puntualidad

#### **Principios**

- Auto Organización
- Interdependencia
- Sostenibilidad
- Protagonismo
- Respeto A Las Culturas
- Confianza
- Cooperación

**Área(s) Geográfica (s) de intervención(es):** Departamentos de Quetzaltenango, San Marcos, Totonicapán, Huehuetenango, El Quiché, Sololá, Suchitepéquez, Retalhuleu, Alta Vera Paz, Baja Verapaz, Izabal, Escuintla, Chimaltenango, Guatemala, Zacapa, Jutiapa y Santa Rosa.

**Sector de Trabajo:** Salud y Medio ambiente Educación Crítica (Investigación) (Infraestructura básica).

**Población Objetivo:** Niñas, niños, adolescentes, hombres y mujeres en general.

## **Planteamiento Estratégico**

### **Ejes Estratégicos Generales**

- Institucional
- Comunitario

### **Ejes Estratégicos Transversales**

- Equidad de género e interculturalidad
- Sustentabilidad
- Derechos humanos
- Incidencia Política

**Principal beneficio al grupo objetivo:** Beneficio social, desarrollo comunitario.

**Mensajes Claves a Comunicar:** Dar a conocer las actividades metas y objetivos del Parlamento Guatemalteco de la Niñez y Adolescencia

**Estrategia de Comunicación:** Audiovisual.

**Reto del Diseño y Trascendencia:** Alcanzar al grupo objetivo y permitirle conocer de forma clara e innovadora las actividades metas y objetivos del Parlamento Guatemalteco de la Niñez y Adolescencia

**Materiales a Realizar:** Material Audiovisual.

## **DATOS DEL LOGOTIPO**

**Colores:** Corinto (C: 0 M: 100 Y: 100 K: 60), Gris (C: 0 M: 0 Y: 0 K: 66)  
Blanco: (C: 0 M: 0 Y: 0 K: 0).

**Tipografía:** Avenir Next.

## **LOGOTIPO**



## **FODA**

### ***Fortalezas***

Personal con experiencia,  
Voluntad para trabajo comunitario,  
Interculturalidad,  
Creatividad,

### ***Debilidades***

Recursos Limitados,  
Equipo tecnológico desactualizado

### ***Oportunidades***

Necesidad en el interior del país,  
Pocas organizaciones con tanta experiencia,  
Referente en el tema de VIH y trabajo con niños indígenas,  
Donantes con deseo de desarrollar proyectos en el interior del país,

### ***Amenazas***

Crisis económica en países donantes,  
Transferencias de fondos con retrasos,  
Organizaciones similares a IDEI,  
Inseguridad y violencia,  
Culturas locales

## **Explicación del FODA**

El FODA nos permite observar que el recurso humano de la organización es de calidad y está dispuesto a realizar su trabajo. La interculturalidad refleja que el equipo de trabajo proviene de diferentes regiones y eso mismo facilita el trabajo en diferentes comunidades del interior del país y pueden utilizar creativamente los recursos que, aunque limitados, al momento son suficientes para la necesidad con que se cuenta.

El recurso tecnológico puede ser causante de dificultades al momento desarrollar el trabajo o de volver más lentas algunas actividades diarias.

La necesidad en el interior del país es grande y eso abre la puerta a oportunidades de donaciones y desarrollo de proyectos en los que la experiencia y el protagonismo que ha llegado a tener IDEI le faciliten la entrada en ciertos temas a desarrollar.

Debido a las diferentes crisis a nivel mundial, los recursos que muchas veces eran abundantes ahora han sido reducidos a su mínima expresión o inclusive desaparecido, esto se ve reflejado en el cierre de algunos proyectos e incertidumbre al momento de arrancar nuevamente proyectos anteriores.

Organizaciones similares a IDEI han llegado a copiar ciertos modelos de trabajo y a trabajarlos como propios, otras trabajan temáticas similares lo que en algunos

casos podría significar que los fondos de un mismo donante se dividieran en dos instituciones diferentes.

La inseguridad, la violencia pueden llegar a poner en riesgo mayormente a los grupos que salen a trabajar en las comunidades y a los grupos que deben movilizarse a otras áreas del país.

El encuentro con otras culturas, de no estar preparado el equipo podría sufrir un rechazo o incurrir en alguna falta a las costumbres, lo que podría generar problemas entre la gente de la comunidad, el equipo de trabajo y la organización.

# ORGANIGRAMA

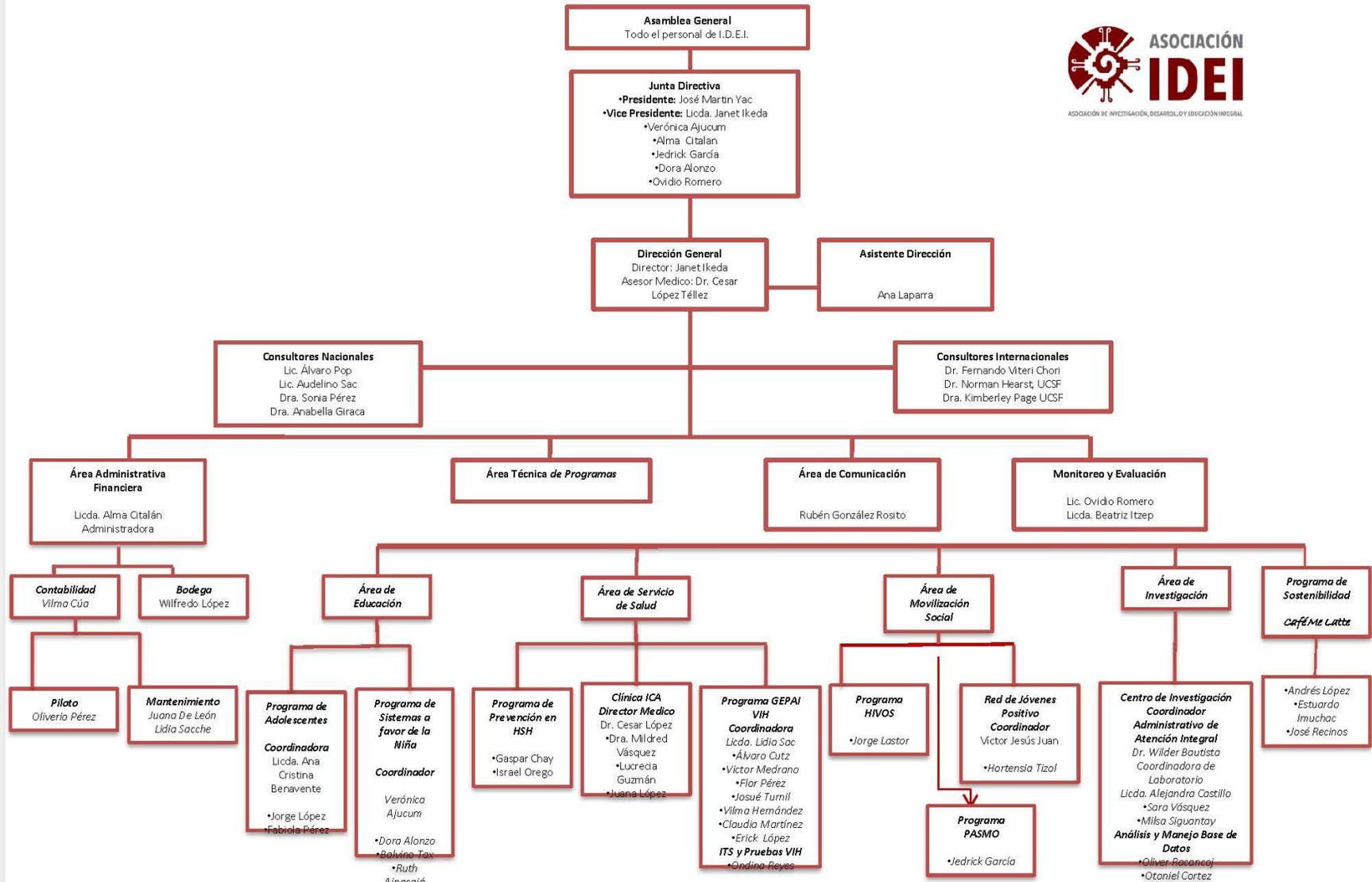


Ilustración 5 Organigrama

## 4.1.2 Parlamento Guatemalteco para la Niñez y Adolescencia

### Objetivo Central del Parlamento

“Crear espacio de participación para el ejercicio de ciudadanía de la niñez y la adolescencia, en el diseño de políticas públicas, a nivel descentralizado, con pertinencia cultural en la implementación de estrategias innovadoras y que difundan el respeto y protejan los derechos humanos de los niños, niñas y adolescentes en los pueblos de Guatemala”.

### Misión

“Generar procesos a nivel local, municipal y nacional, que atiendan el Interés Superior del Niño, a través de la demanda del cumplimiento de los derechos humanos de la niñez y la adolescencia en la elaboración de políticas y acciones que garanticen salvaguardar la integridad de los niños, niñas y adolescentes en su participación como representantes de los comunidades lingüísticas y pueblos de Guatemala.

### Valores

Teniendo en cuenta que ALACVIH es una plataforma geopolítica de la región que es diversa en aspectos socioculturales, de experiencias innovadoras, nos regimos bajo la definición de los valores de nuestra comunicación tanto interna como externa.

Entiéndase por valores al “Conjunto de cualidades, características morales que permiten que una o persona sea respetada, que se relacionen con humildad, la piedad y el respeto “valorada”.

Dicho lo anterior los valores propuestos son:

**Tolerancia:** Es la acción de respetar ideas y formas de actuar aun cuando no las comparte.

**Apertura al dialogo:** Respeto o consideración hacia las opiniones o actitudes ajenas.

**Comunicación asertiva:** Suele definirse como un comportamiento comunicacional maduro en el que la persona no agrede ni se somete a la voluntad de otras personas, sino que manifiesta sus convicciones y defiende sus derechos.

**Comunicación respetuosa:** Consiste en saber valorar los intereses y necesidades de otro individuo en una reunión.

**Libertad de expresión:** El derecho a la libertad de expresión es definido como un medio para la libre difusión de las ideas.

**Solidaridad:** Voluntad de beneficiar a otros, terceras personas sin vínculos y sin intereses particulares.

**Participación:** Cada integrante debe aportar de manera crítica constructiva un mismo fin que favorezca a la mayoría.

**Intuición:** Ayuda a inmunizarse con la intuición, del corazón y la conciencia, la ciencia social naciente busca maneras para asegurar su “objetividad” lo que sentimos adentro (Kuitenbrouwer Joot, Gutierrez Francisco, Simiente de Primavera, 2003).

**Creatividad:** La imaginación y la creatividad son aptitudes que deben ser primordiales en el diseño de las estrategias, para formar personalidad creativa e imaginativa. Es necesario poner al alcance los medios e instrumentos necesarios para su desarrollo

**Respeto a la diversidad:** Se refiere a las diferencias entre los grupos de personas –edad, género, antecedentes étnicos, raza, creencia religiosa, orientación sexual, discapacidad física / mental, etc.–

### **Principios Generales**

Recordando que en la Declaración Universal de Derechos Humanos, las Naciones Unidas proclamó que la infancia tiene derecho a cuidados y asistencia especiales. Las organizaciones que conforman ALACVIH se comprometen a asegurar al niño y adolescente la protección y el cuidado que sean necesarios para su protección y bienestar integral, incluyendo la dimensión ética con la que se deben regir los adultos responsables a su cargo:

Por los puntos antes expuestos, resulta entonces imprescindible establecer un marco de consideraciones éticas vinculadas a las conductas de los miembros de cada organización-parte con respecto a:

#### **1. Las relaciones vinculares interpersonales e inter- organizacionales entre los miembros de las organizaciones que componen la ALACVIH:**

- A. Ninguna Organización miembro causará daño a la imagen de la alianza por intereses personales o institucionales.
- B. Deberá mantener un diálogo positivo, abierto, tolerante y asertivo con todos los miembros de la Alianza.
- C. Demostrar un fuerte sentido de pertenencia a la alianza, a través de la ejecución de sus funciones.
- D. Solucionar los conflictos de manera fraterna y con propósitos propositivos.
- E. Fomentar y fortalecer un ambiente de unidad como condición para el logro de los objetivos.

- F. Hacer valer y respetar los derechos humanos de todos los miembros, en particular la defensa de los niños, niñas y adolescentes.
- G. Respetar la idiosincrasia de cada grupo que pertenece a la Alianza con fines de construcción de acciones interculturales y de coincidencias a nivel regional.
- H. No levantar calumnias o injurias contra los compañeros y/o la organización miembro.
- I. No utilizar el nombre de la Alianza, con fines particulares, o de chantajes a grupo u organizaciones que se desconocen su interés que atente al interés superior del Niño.
- J. Uso de logotipo de ALACVIH, las organizaciones miembros podrán hacer uso del logotipo, previo a solicitar por escrito a la secretaría de comunicación especificando su uso y su ubicación.

**2. Las relaciones vinculares con los niños, niñas y adolescentes, de su propia organización, con los niños, niñas y adolescentes, de otras Organizaciones y con los niños, niñas y adolescentes, en general, las prácticas elementales serán:**

- a) El respeto en cualquier circunstancia, la demostración concreta de amor y protección, el profesionalismo dentro y fuera de cada organización, que será siempre un ejemplo y modelo de conducta a seguir.
- b) Ejercer sus prácticas con total conciencia de que el bienestar, la seguridad y la salud de los niños, niñas y adolescentes, pueden depender de su juicio profesional y humano.
- c) Garantizar la confidencialidad de la información obtenida en las intervenciones.
- d) Actuar con la responsabilidad necesaria en todos los órdenes que cada intervención con niños, niñas y adolescentes acrediten.

Los miembros que conforman la ALACVIH **nunca deben:**

- a) Maltratar a un niño/niña/adolescente
- b) Actuar de forma determinada para avergonzar o degradar a un niño, niña u adolescente ejerciendo violencia emocional o psicológica.
- c) Persuadir o influir en decisiones no saludables con el equipo de trabajo de las organizaciones, ya sea menor de edad o adulto.
- d) Sostener relaciones físicas /sexuales con adolescentes o adultos jóvenes.
- e) Actuar de manera que pueda considerarse como abusiva o pueda poner a un niño/ niña en riesgo de abuso.
- f) Consumir cualquier tipo de sustancias que generen un estado de conciencia alterado.
- g) Usar lenguaje ofensivo, hacer sugerencias o insinuaciones ofensivas.
- h) Comportarse físicamente de manera inapropiada.
- i) Dormir en la misma cama con un niño, niña u adolescente con quien se está trabajando. Cuando se convoque a menores de edad en reuniones de la alianza, éste deberá venir acompañado por un tutor.
- j) Efectuar actos de naturaleza, personal y privada, que el niño, niña u adolescente pueda hacer por si solo u sola.
- k) Discriminar o dar trato diferente o preferencial a los niños, niñas y adolescentes excluyendo a otros.
- l) Discriminar por sexo, etnia, cultura, religión, ingreso económico, color de piel, nacionalidad, discapacidad género, orientación e identidad sexual.

- m) Aprovechar la asimetría de poder entre el adulto y el niño, niña y adolescente, para sacar provechos de índole personal mezquinos y en algunos casos enfermos como el abuso sexual, entre otros.

**Los y las Integrantes de la ALIANZA, deben considerar:**

- Situaciones que representen un riesgo y su posibilidad de manejo.
- Siempre que sea posible y cuando se trabaje con niños, niñas y adolescentes estar visibles y en lugares seguros.
- Asegurarse que exista una cultura de franqueza que permita que cualquier tópico o problema pueda ser planteado y discutido.
- Hablar con los niños, niñas y adolescentes sobre su contacto con el personal de manera que siempre haya una respuesta a una mala práctica o conducta abusiva.
- Empoderar a los niños, niñas y adolescentes a discutir con ellos sus derechos, lo que es o no es aceptable y lo que puede hacer si existe un problema.

*“La transición de un modo de conciencia ideológica a una de conciencia ecdémica requiere que nos traslademos a otro nivel de entendimiento o razonamiento, más allá de los esquemas de derecha o izquierda o de teorías económicas”.Nemeth Baumgastner (Tiempos de Siembra)*

Para comprender mejor el Parlamento Guatemalteco para la Niñez y Adolescencia, debemos analizar las siguientes áreas:

**Dentro del Marco Político**

El Parlamento Guatemalteco para la Niñez y la Adolescencia nace en el marco de las acciones de ONU, en las consultas de la sesión especial de UNGASS, a raíz de la aprobación del documento “Un Mundo Justo” (2002), con el objetivo de crear mecanismos que garanticen el principio fundamentado en la CDN, establece 7 artículos que reconocen el derecho a la libertad de expresión y la participación de la niña y el niño en asuntos que le benefician y afectan, estableciendo el artículo 12 “Los Estados garantizan al niño que en condiciones de formarse un juicio propio, el derecho de expresar su opinión libremente en todos los asuntos que le afectan al niño, teniéndose debidamente en cuenta las opiniones del niño, en función de la edad y madurez del niño”; artículo 13: “La libertad de expresión”; artículo 14:

“libertad de pensamiento, conciencia”; artículo 15: “Libertad de asociación y reunión pacífica”; artículo 16: “protección a la privacidad”, 17, 30 y 31.

El marco jurídico y político nacional de la Constitución Política de la República de Guatemala, dice que el Estado: Brinda, garantiza y determina a toda la población, sin distinción alguna el goce, disfrute de una vida plena y desarrollada para garantizar un equilibrio en las relaciones políticas, económicas, culturales y espirituales, en los niveles personal, familiar, comunitario y social, y para ello ha determinado funciones imprescindibles del Estado como lo dicta en: El artículo 2º.- determina que es deber del Estado garantizarle a los habitantes de la República, la vida, la libertad, la justicia, la seguridad, la paz y el desarrollo integral de la persona; el artículo 3º.- El Estado garantiza y protege la vida humana desde su concepción, así como la integridad y la seguridad de la persona; el artículo 4º.- En Guatemala todos los seres humanos son libres e iguales en dignidad y derechos. El hombre y la mujer, cualquiera que sea su estado civil, tienen iguales oportunidades y responsabilidades. Ninguna persona puede ser sometida a servidumbre ni a otra condición que menoscabe su dignidad. Los seres humanos deben guardar conducta fraternal entre sí.

Por otro lado, la Ley de los Consejos de Desarrollo Urbano y Rural en el artículo 12, literal d, define la participación de los niños y adolescentes en la promoción de políticas, programas y proyectos de protección y promoción integral para la niñez y la adolescencia, en los Consejos Municipales de Desarrollo en los niveles urbano y rural.

El Estado brinda el derecho de la persona, al disfrute de la igualdad y a no ser discriminados, y sean sujetos de derecho, incidan en la formulación de Políticas Públicas a su favor. Dentro de este marco político y jurídico, en el año 2004, trescientos niños, niñas y adolescentes consensuaron y definieron el “Parlamento” como “Es un espacio de participación, donde todos los niños, niñas y adolescentes Mayas, Xinkas, No-indígenas y Garífunas de Guatemala, con el apoyo de algunos adultos, puedan compartir ideas y experiencias de trabajo, cultura, conocimientos, realidades y problemáticas, para proponer a las autoridades nacionales, departamentales, municipales y locales, a través de la exigencia de sus Derechos” (Movimiento Infanto Juvenil Intercultural Generadores de un Mundo Justo, consenso 2003).

Dentro del marco jurídico tenemos:

Nacional:

- Constitución Política de la República de Guatemala.
- Ley de Protección Integral de Niñez y Adolescencia. (LEPINA)
- Ley General de Descentralización.
- Ley de los Consejos de Desarrollo Urbano y Rural.
- Ley de Desarrollo Social.
- Código Municipal.
- Ley de Educación Nacional.
- Código de Salud.
- Ley de Idiomas Nacionales.

- Ley del Sistema Nacional de Seguridad Alimentaria y Nutricional.
- Ley General para el combate del Virus de Inmunodeficiencia humana -VIH- y del Síndrome de Inmunodeficiencia Adquirida - Sida- y de la Promoción, Protección y Defensa de los Derechos Humanos ante el VIH/Sida.

#### Internacional:

- Declaración Universal de los Derechos Humanos.
- Convención de los Derechos del Niño.
- Convención Americana de los Derechos Humanos.
- Declaración de las Naciones Unidas sobre los Derechos de los Pueblos Indígenas.
- Convenio 169 de la OIT, Sobre Pueblos Indígenas y Tribales.
- Convención internacional sobre la eliminación de todas las formas de discriminación racial.
- Declaración de compromiso de lucha contra el VIH y Sida de las Naciones Unidas.

#### **Dentro del Marco Histórico**

El Parlamento Guatemalteco para la Niñez y la Adolescencia, es un espacio de participación y expresión institucional que nació para la promoción y desarrollo de una vida digna para todos los niños y adolescentes en la Guatemala plurinacional. Este espacio se ha ido desarrollando dentro del marco político democrático y del marco jurídico vigente en Guatemala, para ir superando las deficiencias políticas y jurídicas desarrolladas en los últimos 500 años de nuestra historia que nos han traído.

En el Parlamento Guatemalteco para la Niñez y la Adolescencia hay presencia de representantes de los pueblos Achi', Akateco, Awacateco, Chorti, Chuj, Itzá, Ixil, Jakalteco, Q'anjob'al, Kaqchikel, K'iche', Mam, Mopán, Poqomam, Poqomchi, Q'eqchi, Sakapulteko, Sipakapense, Zutujil, Tectiteko, Uspanteko, Garífuna, Xinka y mestizo, que juntos estamos diseñando un plan de desarrollo integral con todas nuestras capacidades y potencialidades filosóficas, agronómicas, arquitectónicas, medicas, políticas, éticas, espirituales, musicales, deportivas, psicológicas, ecológicas, ambientales, astronómicas, etc. heredadas milenariamente de nuestros abuelos y abuelas, para ir superando los problemas impuestos por el estado colonizador como la pobreza, hambre, desnutrición, analfabetismo, desempleo, enfermedad, discriminación, racismo, violencia, explotación, corrupción, etc.

En el Parlamento Guatemalteco para la Niñez y la Adolescencia, hay presencia de representantes de los pueblos que queremos superar la atomización, división, sectorización y segregacionismo implementado por la invasión y colonización extranjera, que nos ha reducido a la categoría de indios, indígenas, jornaleros, peones, obreros, domésticas, campesinos, asalariados, proletarios, sindicalistas, etc.

#### **Dentro del Marco Filosófico**

Para disfrutar de mejor comprensión y valoración del inmenso contexto donde ocurren tantas semejanzas, múltiples diferencias y contradicciones. La cosmovisión Maya quiere fortalecer nuestro quehacer dentro del marco de un ejercicio práctico del Kab'awil, como método de relacionamiento intergeneracional para lograr la articulación e interconexión de lo político, económico, filosófico y espiritual, en nuestra vida de nietos y nietas y la de los abuelos y abuelas, de manera dinámica en el tiempo y espacio. El Kab'awil como método milenario nos permite penetrar en la profundidad del tiempo, con la esperanza de desentrañar la conexión de generaciones, tiempos, pensamientos, filosofías y prácticas políticas, que siempre subsisten detrás de la riqueza visible.

La visión del Kab'awil permite hundir e interconectar nuestras raíces, en la entrañable y milenaria historia de los abuelos y abuelas, que nos reiteran permanentemente en nuestras acciones políticas, económicas y espirituales: ¡Oh hijos nuestros! Nosotros nos vamos, nosotros regresamos, sanas recomendaciones y sabios consejos les dejamos. Lo anterior nos manifiesta y reitera que no somos huérfanos mientras caminamos en estas tierras sagradas, caminamos con la firme conciencia y convicción de que somos poseedores de la herencia milenaria de los abuelos y abuelas Mayas.

Así es como la metodología, simbología, mitología, pedagogía y espiritualidad del KAB'AWIL representado en la iconografía de ave bicéfalo, nos anima política, económica, cultural, artística y espiritualmente. El ave símbolo, mediante una visión dinámica que une la existencia histórica científica y artística de los abuelos y abuelas, con el porvenir de las generaciones de nietos y nietas que vendrán (Ortega, Juan; Método Mam de Relacionamiento Intergeneracional), e insta a establecer conexión directa entre humanidad-naturaleza-humanidad, más allá de los números, clasificaciones, cosas fácticas o meramente físicas, labrados milenarios, porque la experiencia opera de manera unitaria y totalmente al margen de la guardianía del puro racionamiento occidental. Se trata de una claridad que no se puede forzar ni sistematizar, en cambio puede cultivarse... (Matul Morales, Daniel Eduardo; Ensueños del Maíz Cosmovisión).

El Parlamento Guatemalteco para la Niñez y la Adolescencia, el Kab'awil como el Wayeb', nos brindan muchas posibilidades de desarrollo integral, para nutrir nuestra vida, nuestra historia, nuestra espiritualidad, con el vasto pensamiento de los abuelos que han animado, animan y seguirán animando nuestra vida. El Kab'awil y el Wayeb', nos orientan con sus milenarias experiencias en filosofía, moral, agronomía, arquitectura, medicina, política, cerámica, espiritualidad, tecnología, matemática, pedagogía, industria textil, ética, lingüística, etc. y que son una garantía, de que tenemos posibilidades y potencialidades para cambiar la ruta y el ritmo de nuestra historia actual.

## **Dentro del Marco Ideológico**

Los Mayas sabemos: ¿Quiénes somos?  
¿De dónde venimos? ¿Hacia dónde vamos?  
¿Qué estamos haciendo? ¿Cómo lo estamos haciendo?

Presentamos en esta ocasión, una serie de problemáticas y necesidades impuestas y que hemos cargado desde que nacimos, que han limitado nuestra participación en un proceso de desarrollo, como lo demanda nuestra realidad actual. Este trabajo es el fruto del diálogo, participación colectiva, consenso, intercambio de las realidades y problemáticas que vive la niñez y adolescencia como Mayas, Garífunas, Xinkas y Mestizos, con el objetivo de abordarlas y contar con una respuesta política efectiva, a estas dinámicas y programas de vida para que se conviertan en políticas dentro del marco institucional del Estado guatemalteco.

A la vez, es una reflexión de compromiso social y de derechos humanos, bajo instrumentos reconocidos como la Declaración Universal de Derechos Humanos, Convención internacional sobre la eliminación de todas las formas de discriminación racial, Declaración de las Naciones Unidas sobre los derechos de los pueblos indígenas, Convenio 169 de OIT y los compromisos del milenio, en lo que se refiere a pueblos indígenas y tribales, bajo los principios de la Convención de los Derechos del Niño, ratificado en 1989 por la ONU y adaptada en su legislación nacional en 1990, compromisos que 13 años después son asumidos con la aprobación de la Ley de Protección Integral de la Niñez y la Adolescencia, Decreto. 27-2003, bajo los principios de integración familiar, equidad e igualdad para un desarrollo integral de la niñez y la adolescencia. Sin embargo, hace necesario este abordaje a nivel comunitario, que incluya la respuesta de líderes y lideresas, de instituciones religiosas y de las municipalidades, en busca de acciones conjuntas con los mayores, mejorar la situación de vida de nosotros los niños y así, ayudar en el desarrollo de un país, en donde se haga realidad el discurso de la interculturalidad entre los cuatro pueblos, que sean oportunidades de vida, que respondan a la diversidad de idiomas y pertinencia cultural.

Los desafíos para alcanzar el mundo justo de la niñez, lo hemos entendido como los elementos, potencialidades, estrategias y voluntades de un Estado, en facilitar y orientar sus mejores esfuerzos, posicionamiento firme en el respeto a la soberanía de los pueblos, basados en la innovación. Lo holístico para ser un país competente en las demandas de la globalización. Esfuerzos que deben basarse en una identidad centrada en las vivencias de nosotros los niños, niñas y adolescentes, en nuestra cosmovisión, aun cuando es una estructura machista y jerárquica.

Exigir el cumplimiento de nuestros derechos fundamentales, es una tarea dura y larga, en donde solo se logrará con la existencia de un pensamiento de profunda sensibilidad política y espíritu humanista responsable, la definición de nuestros destinos colectivos de cara al sistema, que nos ha hecho invisibles en los últimos quinientos años, cuando nos dejan fuera y no nos toman en cuenta, mayormente

quienes vivimos en el área rural y que somos indígenas o de las nacionalidades, por decisiones adulto céntricas, que no contemplan el enfoque de derechos.

Muchas organizaciones a favor de nosotros los niños han venido trabajando y proponiendo la forma de solucionar los problemas y necesidades, sin embargo nuestra realidad es analizada críticamente por nosotros mismos, para la construcción del “Mundo Justo” que nosotros soñamos.

## **La Niñez en Guatemala**

Guatemala es uno de los 192 países que ratificó la Convención sobre los Derechos del Niño, aun así, la niñez sufre a diario malos tratos y se le violentan sus derechos como ser humano y más aún cuando es indígena.

– Al niño indígena no se le inscribe en el Registro Civil al nacer. Es increíble pero actualmente hay niños y niñas que no están inscritos en el Registro Civil, por la irresponsabilidad de los padres, esto se convierte en la no existencia a nivel jurídico como personas reconocidas. Por lo tanto, no pueden asistir a la escuela y son fácilmente robados, explotados o hasta asesinados, etc. Y se dificulta su situación de inscripción en el sistema de registro por el trámite que está imponiendo el sistema implementado por el RENAP.

– En educación. Hay niños y niñas que no han tenido oportunidad de asistir a la escuela, otros que solo pueden ir los primeros tres años y no terminan la primaria, debido a que tienen que trabajar y ayudar desde pequeños en los gastos de la familia. Por otra parte los padres de familia expresan que el sistema educativo oficial no tiene pertinencia cultural, ya que ignora los valores milenarios de las culturas. A cada cuatro años los gobiernos implementan algunas modalidades no pertinentes. Hay mucha ausencia de maestros en los tiempos de clases, por manifestaciones, huelgas, reuniones, cursos, feriados, prolongación de vacaciones, etc. Hasta el año 2009, de cada 100 niños que iniciaban estudios, 11 de ellos repetían el grado, 6 se retiraban de la escuela y 86 pasaban al siguiente grado.

– La Educación con pertinencia cultural: Es un compromiso que el Estado de Guatemala debe cumplir, con la firma de los Acuerdos de Paz y otros compromisos que se desprendieron de ello, y que en la actualidad no los han cumplido. La educación con pertinencia cultural es la manera en la que los niños, niñas y adolescentes de los pueblos y nacionalidades existentes en Guatemala, son educados haciendo uso de sus propios valores, pedagogía, filosofía, idiomas, etc.

– La emigración infantil: El desempleo y la pobreza generalizada, ha obligado a las familias enteras, especialmente indígenas a emigrar en periodos largos a las fincas cafetaleras para la siembra, limpia y cosecha de café. Esto ha traído como consecuencia el aumento de:

a) analfabetismo, al no asistir a las clases del ciclo escolar,

b) la desnutrición, al ser sometidos a una dieta de tortillas, frijol y agua,  
c) enfermedad, por estar expuestos al clima caluroso, realizando trabajos pesados que son exclusivos para adultos en otros países, lo que merma sus capacidades de desarrollo integral.

– Violencia: Hoy día hay niños, niñas y adolescentes que viven la violencia en carne propia: ya sea violencia física, violencia emocional, desde la familia, la escuela, la comunidad, región y país. La violencia por la discriminación y racismo, especialmente en las áreas rurales que lleva cientos de años de existencia. En la actualidad la violencia más grave en nuestro medio es la criminal, que se vive en la ciudad.

– Maltrato infantil. Es parte de la práctica diaria que hacen los padres de familia, para enseñar a sus hijos. El maltrato se manifiesta en: agresión física, sexual, emocional, abandono y maltrato por descuido, (cuando no se cubren las necesidades de salud, educación y alimentación).

– Tragedias. La niñez ha sido víctima de tragedias, en el caso de accidentes de buses urbanos y extraurbanos, desastres ocurridos en lugares donde las casas están hechas a orillas de los barrancos o lugares insalubres.

– La salud. En el área rural aún mueren niños y niñas al nacer y una buena cantidad por el alto grado de desnutrición que padecen. La alimentación que reciben es muy pobre, eso hace que sean más pequeños y pesen menos que otros niños de la misma edad.

– Abuso sexual. Niñas y niños abusados sexualmente por sus padrastros y que callan para evitar ser expulsados de la casa, evitar la separación de su madre o el peor de los casos, la agresión o asesinato de su progenitora.

– Trabajo. La realidad que vive el niño en nuestro país, es que desde pequeño empieza a trabajar en las fincas de la costa y boca-costa, y en algunos casos en lugares de riesgo y recibiendo un pago menor al pago verdadero, por el trabajo realizado.

– Trabajo infantil: Se define como una actividad remunerada o no, ejecutada por menores de 14 años y bajo presión. Este castigo dificulta o impide la educación de las y los menores de edad, además de perjudicar su salud y dañar su crecimiento, ya que la mayoría están concentrados en agricultura, comercio informal, elaboración de comidas, industria, artesanías, construcción, oficio doméstico y comercio sexual, entre otros.

– Explotación económica en niños, niñas y adolescentes: Son los abusos que se hacen en contra de los niños, niñas y adolescentes que tienen necesidades y los asignan a trabajos pesados y horarios largos pagándoles poco o nada. Esto impide

la educación, causa daños a la salud y al desarrollo físico, mental, espiritual, moral o social. Los más conocidos son: trabajos domésticos o de casa particular por largas horas, fabricación de cohetes, explotación de minas, picado de piedra, recolección y clasificación de basura, trabajos en la agricultura en contacto con químicos o herramientas peligrosas.

– Discriminación: Es una práctica negativa que afecta las relaciones interétnicas, en particular las que tienen que ver con la niñez indígena, ya que perjudican su desarrollo integral y merman su autoestima. La exclusión por etnia afecta las áreas: económica, política, social, cultural y de convivencia diaria, además de manifestarse de forma legal, interpersonal, institucional y estructural, afectando principalmente a los niños y niñas. El colorido güipil y la elegancia de la nagua que con tanto orgullo lucen las niñas indígenas, el color de su piel y la sonoridad de su idioma, se convierten en motivo de burlas en la escuela y en diversos ámbitos del país, a causa de los estereotipos, los prejuicios y la intolerancia.

– Calidad de vida. Conjunto de condiciones que hacen agradable y valiosa la vida. Situación de la población considerada en función de un conjunto de indicadores relacionados con la satisfacción de sus necesidades, incluyendo entre otros, aspectos socioeconómicos, culturales, ambientales, de seguridad y de su entorno espacial (ver necesidades básicas insatisfechas).

## **CAPÍTULO V: DEFINICIÓN DEL GRUPO OBJETIVO**

### **5.1 Perfil Geográfico**

El departamento de Quetzaltenango a tan solo tres horas de la ciudad capital es conocido popularmente como Xela. El departamento tiene una extensión territorial de 1,951 kms. ([www.visitguatemala.com/home/quetzaltenango/](http://www.visitguatemala.com/home/quetzaltenango/), 2013) cuadrados, su clima es frío en el altiplano y caluroso y húmedo en la boca costa. Se hablan los idiomas: español, quiché y mam.

Su geografía está rodeada de cerros y volcanes.

En este bello departamento se conservan y se mezclan antiguas tradiciones de su linaje maya-quiché. Su pasado colonial y activa vida moderna.

Es considerada en la actualidad, como la segunda ciudad en importancia por su tamaño, actividad industrial, cultural y comercial.

Además de conservar varios atractivos turísticos por su riqueza natural y arquitectura, es uno de los lugares preferidos por turistas para visitar por largos periodos de tiempo, para aprender el idioma español.

### **5.2 Perfil Demográfico**

Los proyectos que realiza IDEI dan cobertura principalmente a población que se encuentra en C-, D y E según la tabla Multivex de niveles socioeconómicos del año 2009.

Estas personas se encuentran desde educación media completa hasta primaria incompleta y desempeñan diversas labores, entre estas las de: comerciante, vendedor, dependiente, obrero, entre otras. Su salario podría oscilar entre Q8,000.00 y Q1,400.00. Algunos con casa propia pero de condiciones humildes. Con más de tres hijos y todos en edad escolar. Los que poseen vehículo lo utilizan principalmente para desenvolverse en su medio y así obtener el recurso económico para alimentar a la familia que poseen.

### **5.3 Perfil Psicográfico**

La forma de entretención de estas personas es principalmente la recreación en parques, áreas verdes y lugares donde es posible llegar en autobús y no es necesario cancelar una cuota por la entrada. Ven televisión como una fuente principal de entretención, tv nacional o tv cable. Su pensamiento se centra en el presente.

### **5.4 Perfil Conductual**

La población recibe al equipo de trabajo de IDEI con aprecio, ya los reconocen, saben cuáles son los temas que trabajan, el tiempo que llevan de trayectoria y tienen confianza en su equipo de trabajo.

## CAPÍTULO VI: MARCO TEÓRICO

### 6.1 Conceptos Fundamentales Relacionados con el Producto:

#### 6.1.1 Conceptos Fundamentales

**Diseño:** Del italiano disegno, la palabra diseño se refiere a un boceto, bosquejo o esquema que se realiza, ya sea mentalmente o en un soporte material, antes de concretar la producción de algo. El término también se emplea para referirse a la apariencia de ciertos productos en cuanto a sus líneas, forma y funcionalidades.

El concepto de diseño suele utilizarse en el contexto de las artes, la arquitectura, la ingeniería y otras disciplinas. El momento del diseño implica una representación mental y la posterior plasmación de dicha idea en algún formato gráfico (visual) para exhibir cómo será la obra que se planea realizar (definicion.de, 2013).

**Material:** La palabra material proviene del término latino materialis y hace referencia a lo que tiene que ver con la materia. La materia, por su parte, es aquello que se opone a lo abstracto o espiritual.

El concepto de material tiene diferentes usos según el contexto. De acuerdo a la perspectiva con la que se analice el término, se puede llegar a una u otra definición del mismo; aquí te presentamos algunas de las formas en las que es empleada la palabra. De todas formas el sentido del término siempre gira en torno a una serie de complementos necesarios para llevar a cabo una labor o elementos imprescindibles en una determinada acción (definicion.de, 2013).

**Audiovisual:** Es un adjetivo que hace referencia conjuntamente al oído y a la vista. Por lo tanto, emplea ambos sentidos a la vez.

La utilización más frecuente del concepto está vinculada al formato de difusión de contenidos que se vale de imágenes ópticas acompañadas por grabaciones acústicas. Un material audiovisual es visto y oído por el espectador (definicion.de, 2013).

El lenguaje audiovisual es un medio de comunicación que nos permite construir un mensaje a través de la interacción entre sonido e imagen dentro de un contexto secuencial, es decir, con ambos elementos presentes a la vez.

Como diría Santos Guerra (1984), el lenguaje audiovisual es sintético: sonido-imagen-movimiento, "el lenguaje audiovisual es un lenguaje de participación en el acontecimiento", pues permite representar la realidad de modo tal, que nos sentimos identificados con lo que vemos y escuchamos, captando con más fuerza nuestra atención, despertando múltiples emociones.

En este tipo de lenguaje la música, los efectos sonoros, los ruidos y los silencios colaboran en la transmisión del mensaje, no como complemento sino conformando realmente el mensaje, es decir, que la fusión de todos estos elementos da forma al mensaje como tal (escuelanormalparana.com.ar, 2013).

**Metas:** Son pequeños objetivos que llevan a conseguir el objetivo como tal. La meta se puede entender como la expresión de un objetivo en términos de cantidad y cualidad.

Las metas son como los procesos que se deben seguir y terminar para llegar al objetivo. Todo objetivo está compuesto por una serie de metas, que unidas y alcanzadas conforman el objetivo.

De la anterior definición, podemos concluir que el objetivo es la sumatoria de todas las metas. Es el resultado final de una serie de metas y procesos. El objetivo es la cristalización de un plan de acción o de trabajo el cual está conformado por metas.

Las metas son el fin hacia el que se dirigen en deseos y acciones; y aunque es excelente, y recomendado, establecer metas para facilitarnos alcanzar el éxito, éstas por si solas pueden carecer de discriminación y dirección.

El propósito es el ánimo e intención de hacer o no hacer algo; a un nivel más amplio o trascendente. Cuando se descubre el propósito, la vida se aclara y adquiere perspectiva.

**Objetivos:** Elemento programático que identifica la finalidad hacia la que deben dirigirse los recursos y esfuerzos para dar cumplimiento a la misión, tratándose de una organización, o a los propósitos institucionales, si se trata de las categorías programáticas. Expresión cualitativa de un propósito en un periodo determinado; el objetivo debe responder a la pregunta "qué" y "para qué" (definicion.org, 2013).

**Niño:** Es un ser humano que aún no ha alcanzado la pubertad. Por lo tanto, es una persona que está en la niñez y que tiene pocos años de vida (definicion.de, 2013).

**Niñez:** En su sentido más amplio, la niñez abarca todas las edades del niño: desde que es un lactante recién nacido hasta la pre adolescencia, pasando por la etapa de infante o bebé y la niñez media (definicion.de, 2013).

**Adolescencia:** La etapa que llega después de la niñez y que abarca desde la pubertad hasta el completo desarrollo del organismo es conocida como adolescencia. El término proviene de la palabra latina *adolescētia*.

La adolescencia es, en otras palabras, la transformación del infante antes de llegar a la adultez. Se trata de un cambio de cuerpo y mente, pero que no sólo acontece en el propio adolescente, sino que también se conjuga con su entorno (definicion.de, 2013).

**Parlamento Guatemalteco para la Niñez y Adolescencia:** Su función es la de crear espacios de participación para el ejercicio de ciudadanía de la niñez y la adolescencia, en el diseño de políticas públicas, a nivel descentralizado, con pertinencia cultural en la implementación de estrategias innovadoras y que difundan el respeto y protejan los derechos humanos de los niños, niñas y adolescentes en los pueblos de Guatemala (parlamentoninezgua.org, 2013).

**Donación:** Consiste en una liberalidad voluntaria, entre personas vivas, necesitándose la intervención de dos partes, una que realiza la disposición gratuita de uno o varios bienes de su propiedad o de los que por cualquier título esté facultado para disponer, y la otra, llamada donatario que tiene la facultad de aceptarla o rechazarla, sin necesidad de entregar a cambio una contraprestación, salvo que se realice una donación con cargo.

Proviene la palabra donación de un vocablo griego, y significa cosa dada en don, como regalo o presente, siendo su objeto cualquier cosa que se halle en el comercio, no comprendiendo bienes futuros (deconceptos.com, 2013).

**Donante:** Puede definirse el acto jurídico como todo hecho realizado por personas físicas, que cuente con capacidad de obrar, o por personas jurídicas, versando sobre un objeto lícito (aceptado por la ley) con el fin inmediato de crear (por ejemplo, convertir a una persona en heredero a través de un testamento) transferir (entregar la propiedad de una cosa a través de un contrato de compra venta) modificar (ampliatoria de una declaratoria de herederos) conservar (cuando se pacta no modificar una situación) o extinguir algún derecho (cuando se entrega a otro la propiedad de una cosa, dejando de ser propietario, por ejemplo, a través de una donación). Si tomamos el último ejemplo, podemos observar que un mismo acto jurídico, la donación en este caso, extingue el derecho de propiedad del donante, pero hace nacer el derecho de propiedad del donatario (deconceptos.com, 2013).

**Transferencia de Fondos:** Del latín *transferens*, transferencia es un término vinculado al verbo transferir (trasladar o enviar una cosa desde un sitio hacia otro, conceder un dominio o un derecho). El término es muy habitual en el ámbito del comercio y los negocios para nombrar a la operatoria que consiste en transferir una suma de dinero de una cuenta de un banco a otra.

El mecanismo de las transferencias bancarias ha cambiado mucho en los últimos años. Antes era necesario acudir hasta una sucursal del banco y completar distintos formularios; en la actualidad, las transferencias pueden hacerse directamente a través de Internet (definicion.de, 2013).

**Interculturalidad:** Va mucho más allá de la coexistencia o el diálogo de culturas; es una relación sostenida entre ellas. Es una búsqueda expresa de superación de prejuicios, del racismo, de las desigualdades y las asimetrías que caracterizan al país, bajo condiciones de respeto, igualdad y desarrollo de espacios comunes.

Una sociedad intercultural es aquella en donde se da un proceso dinámico, sostenido y permanente de relación, comunicación y aprendizaje mutuo. Allí se da un esfuerzo colectivo y consciente por desarrollar las potencialidades de personas y grupos que tienen diferencias culturales, sobre una base de respeto y creatividad, más allá de actitudes endivia-duales y colectivas que mantienen el des-precio, el etnocentrismo, la explotación económica y la desigualdad social.

La interculturalidad no es tolerarse mutuamente, sino construir puentes de relación e instituciones que garanticen la diversidad, pero también la interrelación creativa. No es solo reconocer al "otro" sino, también, entender que la relación enriquece a todo el conglomerado social, creando un espacio no solo de contacto sino de generación de una nueva realidad común (fenocin.org, 2013).

**Creatividad:** Es la habilidad humana gracias a la que adecuamos la realidad y la presentamos de una forma atractiva e interesante. Esta capacidad es un ingrediente indispensable en el propio desarrollo de disciplinas que evolucionan constantemente (como la música), y nos ayuda a encontrar nuevas asociaciones entre los problemas que se nos presentan (foroalfa.org, 2013).

**Comunidad:** Es un grupo o conjunto de individuos, seres humanos, o de animales que comparten elementos en común, tales como un idioma, costumbres, valores, tareas, visión del mundo, edad, ubicación geográfica (un barrio por ejemplo), estatus social, roles. Por lo general en una comunidad se crea una identidad común, mediante la diferenciación de otros grupos o comunidades (generalmente por signos o acciones), que es compartida y elaborada entre sus integrantes y socializada (comunidadenlared.com, 2013).

**Cultura:** Es la forma a través de la que se percibe la vida y brinda las herramientas para actuar y expresar, incluye las costumbres, modos de vida y conocimientos de un grupo social.

“En su sentido más amplio, la cultura puede considerarse actualmente como el conjunto de los rasgos distintivos, espirituales y materiales, intelectuales y afectivos, que caracterizan a una sociedad o a un grupo social. Ella engloba, además de las artes y las letras, los modos de vida, los derechos fundamentales del ser humano, los sistemas de valores, las tradiciones y las creencias” (fondoindigena.org, 2013).

**Sustentabilidad:** (O sostenibilidad) es un término que se puede utilizar en diferentes contextos, pero en general se refiere a la *cualidad de poderse mantener por sí mismo, sin ayuda exterior y sin agotar los recursos disponibles*.

En el contexto económico y social, la sustentabilidad se define como la habilidad de las actuales generaciones para satisfacer sus necesidades sin perjudicar a las futuras generaciones.

El desarrollo sustentable también se utiliza para describir proyectos de desarrollo en comunidades que carecen de infraestructura, y se refiere a que, después de un tiempo introductorio de apoyo externo, la comunidad debe seguir mejorando su

propia calidad de vida de manera independiente, aunque el apoyo inicial ya se haya acabado (About.com, 2013).

**Derechos Humanos:** Son las facultades, prerrogativas y libertades fundamentales de que goza una persona y que se derivan de su dignidad, por lo que no pueden ser vulnerados y por ello los Estados y las leyes que los rigen tienen la obligación de reconocerlos, difundirlos, protegerlos y garantizarlos. Todas las personas, sin importar su edad, religión, sexo o condición social, gozan de estos derechos, los cuales son indispensables para el desarrollo integral del individuo (pdh.org.gt, 2013).

### **Incidencia Política:**

- Son los esfuerzos de la ciudadanía organizada para influir en la formulación e implementación de las políticas y programas públicos, a través de la persuasión y la presión ante autoridades estatales, organismos financieros internacionales y otras instituciones de poder.
- Son las actividades dirigidas a ganar acceso e influencia sobre las personas que tienen poder de decisión en asuntos de importancia para un grupo en particular o para la sociedad en general.
- Es una herramienta para la participación real de la ciudadanía en la toma de decisiones del gobierno o en otras instancias de poder.

Es una de las vías, junto a otras formas de ejercicio democrático y civil (procesos electorales, cabildos abiertos, comisiones especiales, etc.) a través de la cual, diferentes sectores de la sociedad civil pueden avanzar en sus agendas y tener impacto en las políticas públicas.

- Mediante ella, en la medida que la ciudadanía logre influir en la toma de decisiones dentro de las instancias de poder del Estado, está ejerciendo su propio poder como sociedad civil.
- Se la puede considerar como un ejercicio de poder de parte de la ciudadanía frente al poder del gobierno.
- Ella implica participación democrática y sistemática en la toma de decisiones sobre asuntos que afectan su vida.

Es más que una acción, sino un proceso acumulativo.

- Permite acumulación y consolidación de la fuerza social y de capacidades mediante:

1. Capacidad de análisis
2. Capacidad de propuesta

3. Capacidad de negociación
4. Capacidad de investigación
5. Conocimientos metodológicos sobre incidencia política
6. Manejo de información

Muchas veces estas capacidades y conocimientos son fruto de una experiencia en que se aprende de errores, más que de logros.

Del Manual para la Facilitación de Procesos de Incidencia Política, WOLA (pidaassa.org, 2013)

**ONG Organización No (Gubernamental):** El término de organización no gubernamental (ONG) ha sido creado por las Naciones Unidas para definir a las organizaciones independientes de los Estados y con las que la ONU mantiene relaciones.

Una organización no gubernamental posee principalmente las características siguientes:

1. Se encuentra estructurada como organización, con estatutos y persona jurídica.
2. Ha sido creada por personas u organizaciones independientes del Estado.
3. Sus órganos resolutivos son independientes de las autoridades gubernamentales.
4. Sus intereses están enfocados en objetivos no lucrativos y de utilidad pública, y normalmente superan los intereses de sus propios miembros.

Se trata, por consiguiente, de una organización creada sobre la base de una iniciativa privada que tiene como finalidad objetivos de utilidad pública. Las ONG pueden tener varias formas jurídicas; sin embargo, la mayoría están constituidas bajo la forma de una asociación no lucrativa o de una fundación (mandint.org, 2013).

**Desarrollo Humano:** “El desarrollo humano, como enfoque, se ocupa de lo que yo considero la idea básica de desarrollo: concretamente, el aumento de la riqueza de la vida humana en lugar de la riqueza de la economía en la que los seres humanos viven, que es sólo una parte de la vida misma”.

### **Prof. Amartya Sen**

Profesor de Economía, Universidad de Harvard  
Premio Nobel de Economía, 1998 (hdr.undp.org, 2013)

**VIH:** El virus de la inmunodeficiencia humana (VIH) infecta a las células del sistema inmunitario, alterando o anulando su función. La infección produce un deterioro progresivo del sistema inmunitario, con la consiguiente "inmunodeficiencia". Se considera que el sistema inmunitario es deficiente cuando deja de poder cumplir su función de lucha contra las infecciones y enfermedades. El síndrome de

inmunodeficiencia adquirida (SIDA) es un término que se aplica a los estadios más avanzados de la infección por VIH y se define por la presencia de alguna de las más de 20 infecciones oportunistas o de cánceres relacionados con el VIH.

El VIH puede transmitirse por las relaciones sexuales vaginales, anales u orales con una persona infectada, la transfusión de sangre contaminada o el uso compartido de agujas, jeringuillas u otros instrumentos punzantes. Asimismo, puede transmitirse de la madre al hijo durante el embarazo, el parto y la lactancia (who.int, 2013).

**Indígenas:** Indígena significa "descendiente de una tierra". De esta manera se expresa la relación especial que tienen los pueblos indígenas con la naturaleza. Hasta hoy en día los pueblos indígenas conservan su propia cultura e idiomas, religión y organización social (indigene.de, 2013).

El Convenio 169 de la OIT declara que un pueblo puede ser considerado indígena sí:

Es descendiente de aquellos que habitaban el área antes de su colonización.

Ha mantenido sus propias instituciones sociales, económicas, culturales y políticas desde la época de la colonización y el establecimiento de los nuevos estados.

Además, la convención expresa que la auto-identificación es crucial para los pueblos indígenas. Este criterio ha sido aplicado por ejemplo en los acuerdos sobre reclamo de territorios entre el gobierno canadiense y los inuit de los Territorios del Noroeste (iwgia.org, 2013).

## 6.2 Conceptos Fundamentales Relacionados con la Comunicación

**Comunicación:** Es un proceso de transferencia de información de una entidad a otra. Los procesos de comunicación son signo de interacciones mediadas por lo menos entre dos agentes que comparten un repertorio de signos y reglas semióticas. Comunicación se define comúnmente como "la impartición o intercambio de ideas, opiniones o información de palabra, por escrito, o de signos". Aunque no hay tal cosa como la comunicación unidireccional, la comunicación puede ser percibida más como un proceso bidireccional en el que hay un intercambio y la progresión de pensamientos, sentimientos o ideas (de energía) hacia una meta común aceptada o dirección.

La comunicación es un proceso mediante el que la información se incluye en un paquete y se canaliza hacia un emisor a un receptor a través de algún medio. El receptor descodifica el mensaje y le da al remitente una retroalimentación. Todas las formas de comunicación requieren un emisor, un mensaje y un receptor. La comunicación requiere que todas las partes tengan un área común de

comunicación. Existen medios auditivos, tales como el habla, la canción y el tono de voz, y hay medios no verbales, tales como el lenguaje corporal, lenguaje de signos, paralenguaje, el tacto, el contacto visual, y la escritura (lacomunicacionhumana.com, 2013).

Los elementos que intervienen en el proceso de comunicación son los siguientes:

**Emisor:** Aquél que transmite la información (un individuo, un grupo o una máquina).

**Receptor:** Aquél, individual o colectivamente, que recibe la información. Puede ser una máquina.

**Código:** Conjunto o sistema de signos que el emisor utiliza para codificar el mensaje.

**Canal:** Elemento físico por donde el emisor transmite la información y que el receptor capta por los sentidos corporales. Se denomina canal tanto al medio natural (aire, luz) como al medio técnico empleado (impresión, telegrafía, radio, teléfono, televisión, ordenador, etc.) y se perciben a través de los sentidos del receptor (oído, vista, tacto, olfato y gusto).

**Mensaje:** La propia información que el emisor transmite.

**Contexto:** Circunstancias temporales, espaciales y socioculturales que rodean el hecho o acto comunicativo y que permiten comprender el mensaje en su justa medida (recursos.cnice.mec.es, 2013).

**La Comunicación Audiovisual:** Las ventajas que nos ofrece la comunicación audiovisual en primer lugar es que es popular y por tanto posee mayor alcance en los sectores poblacionales. Walter Ong sitúa a la oralidad y a la imagen al mismo nivel, haciendo que la Comunicación Audiovisual sea integral y favorezca el aprendizaje en el individuo haciendo que la información que se capta prolongue su duración.

Identificamos, por medio de signos, íconos y símbolos, que acompañados de audio, nos hace captar de manera más eficaz el mensaje.

Otra gran ventaja de este tipo de comunicación es que es multisensorial, pues nos permite poner activos nuestros sentidos del oído y la vista nos genera sensaciones, estimulando otras partes de nuestro cerebro y nuestro cuerpo.

Una ventaja y desventaja de la comunicación audiovisual es que se transmite rápidamente y se procesa de la misma forma. Debido a la rapidez no tenemos tiempo de saber si esta información es veraz.

La Comunicación Audiovisual se vale de medios tecnológicos para transmitir la información, de los cuales, podemos distinguir a los tradicionales, como son la radio, la televisión y el cine.

E incluir al internet y los videojuegos que son los más recientes.

El lugar donde tengamos acceso a dicho medio, se ve condicionado a las características propias de cada uno de ellos.

-Se le dan diferentes usos: principalmente, la transmisión de información, entretenimiento y educación.

-En este caso, la retroalimentación que se da al tener acceso a dichos medios no siempre es directamente con el emisor, sino con las personas que rodean a los usuarios (es.slideshare.net, 2013)

**Comunicación Corporativa:** Es la totalidad de los recursos de comunicación de los que dispone una organización para llegar efectivamente a sus Públicos. Es decir, la Comunicación Corporativa de una entidad es todo lo que la empresa dice sobre sí misma (bidireccional.net, 2013).

**Video Institucional:** Es una forma de consolidar la imagen de las compañías... El video institucional es una herramienta de marketing que permite comunicar y fortalecer la imagen de una empresa... En él se pueden desarrollar todas sus actividades: su tecnología, objetivos y futuros proyectos, además de dar a conocer quienes integran dicha empresa... Los institucionales pueden utilizarse para ser presentados a clientes potenciales, socios del extranjero o visitantes en general... Puede presentar a la compañía, sus actividades, objetivos, tecnología y su proyección en el mundo... El video institucional presenta a su empresa (palermo.edu, 2013).

### 6.2.3 Conceptos Fundamentales Relacionados con el Diseño

**Diseño:** Es una actividad humana volitiva, una actividad abstracta que implica programar, proyectar, coordinar una larga lista de factores materiales y humanos, traducir lo invisible en visible, en definitiva, comunicar. Incluye juicios de valor, aplicaciones de conocimientos, adquisición de nuevos conocimientos, uso de intuiciones educadas y toma de decisiones (Frascara, 2000).

**Diseño Gráfico:** "... el Diseño Gráfico, visto como una actividad, es la acción de concebir, programar, proyectar y realizar comunicaciones visuales, producidas en general por medios industriales y destinadas a transmitir mensajes específicos a grupos determinados" (Frascara, 2007).

**Fotografía:** La palabra fotografía se deriva de los vocablos de origen griego: foto (luz) y grafía (escritura), por lo que representa la idea de escribir o dibujar con luz.

Como invento científico del siglo XIX, alteró la percepción de la humanidad sobre el mundo que le rodeaba.

La imitación aparente de la realidad por medio de la luz fue vista como un milagro, ya que significaba la realización de un antiguo deseo: reproducir un mundo creíble. Esta imagen, reflejo del mundo real químicamente grabada en papel, fue creada en una caja milagrosa llamada cámara oscura, dando como resultado imágenes que

forman parte de la memoria del tiempo y el espacio, recreando situaciones pasadas formando así un archivo visual.

Por lo anterior es importante considerar que la cámara no es más que un instrumento técnico para la creación de imágenes que son inolvidables, que con el tiempo han llegado a ser parte integral de nuestro propio museo imaginario. (redescolar.ilce.edu.mx, 2007)

**Composición de la imagen:** Se define como una distribución o disposición de todos los elementos que incluiremos en un diseño o composición, de una forma perfecta y equilibrada.

En un diseño, lo primero que se debe elegir son todos los elementos que aparecerán en él, luego debemos distribuirlos para colocarlos con el espacio disponible. Los elementos pueden ser tanto imágenes, como espacios en blanco, etc. Es muy importante tener en cuenta de que forma situaremos estos elementos en nuestra composición, para que tengan un equilibrio formal y un peso igualado.

El peso de un elemento se determina no sólo por su tamaño, que es bastante importante, sino por la posición en que este ocupe respecto del resto de elementos. Por ejemplo, si queremos hacer destacar un elemento en concreto, lo colocaremos en el centro (fotonostra.com, 2013).

**El Encuadre:** Es definir qué elementos aparecerán en la imagen y cuáles vamos a descartar. El encuadre sirve para concentrar la atención del espectador en la imagen, por lo que la correcta selección del motivo es un primer y fundamental paso en el proceso fotográfico. Tenemos que pensar en el motivo a mostrar en base a las proporciones del marco de nuestro visor o nuestra pantalla LCD.

El encuadre de la imagen puede ser de las siguientes formas:

1. **Horizontal.** También denominado apaisado por ser el formato más habitual para capturar paisajes. Es el formato más común y se suele decir que produce sentimiento de serenidad y espacio, estabilidad y dirección. Aunque en la fotografía digital varía ligeramente la proporción con respecto a la clásica película de 35 mm, sigue siendo la forma más tentadora para componer, además de que fácil dejarse llevar por él, ya que es el formato que nos dispone la cámara en su posición horizontal. Por ello, es recomendable no abusar del mismo y probar otros encuadres hasta dar con el más idóneo al motivo.

2. **Vertical.** Más conocido como formato retrato, por tratarse del más adecuado para los retratos de medio cuerpo. Produce sentimiento de fuerza y enfatiza las líneas y planos verticales. También este formato confiere más poder visual a las diagonales. Es ideal para el retrato de cuerpo entero y primer plano, además de ser el más utilizado comercialmente para publicidad, revistas, portadas de libros, etc.

3. **Cuadrado.** Es un formato más estático y mucho más limitado. No es propio de la fotografía digital, sino que viene de las películas instantáneas Polaroid y de las

películas de 6x6 para cámaras analógicas de formato medio. En digital podemos lograrlo en la edición posterior, recortando de los otros formatos, aunque el resultado final pueda ser satisfactorio tiene la desventaja de que no ha sido compuesto con el mismo rigor y parámetros. Los márgenes cuadrados son simétricos y transmiten solidez y estabilidad. En algunos campos es muy gratificante su utilización (vegetación, plantas, flores...), aunque es un formato en desuso, también debido a la dificultad que conlleva la composición.

4. **Panorámico.** Es un formato impactante en paisajes tanto naturales como urbanos y, a pesar de su historia y tradición, sigue resultando original. Requiere una cuidadosa selección del lugar o motivo y plantea dificultades de composición para no dejar zonas superfluas. Se trata de un formato muy de moda en la era digital, porque con los avances tecnológicos es muy sencillo crear una panorámica. Casi todas las cámaras incorporan esta función y con los programas de edición, el montaje de distintas tomas es muy sencillo.

*Algunos aspectos que hay que tener en cuenta a la hora del encuadre son:*

**La ubicación.** La tendencia natural cuando comenzamos en la fotografía es ubicar el motivo en el centro del encuadre, que se suele denominar síndrome de “ojo de buey”. Esta composición deja dos zonas superfluas a cada lado del motivo y, aunque es atrayente, hay que intentar descentrar el motivo para liberar la composición. Es necesario separar el motivo y el fondo para lograr realzar los detalles.

**Tamaño del encuadre.** Del mismo modo, hay una tendencia natural a no acercarse al motivo, a no recortarlo. Es habitual encontrar fotografías en los que todo queda tan general que no sabemos dónde mirar y es debido a que no hemos realizado una correcta composición, por lo que hay que intentar aproximarnos al motivo y llenar el encuadre para que el espectador capte rápidamente lo que queremos mostrar. En los retratos se enfatiza mucho si llenamos el encuadre y es un recurso que nos puede ayudar mucho a mejorarlos. Sólo hay que fijarse en las fotografías en prensa, donde es habitual encontrar primeros planos donde el rostro suele tener la frente cortada o no es mostrado completamente (Xatakafoto.com, 2008).

**Ley de tercios:** La mayor o menor importancia del centro de interés de un objeto visual en el interior del encuadre está íntimamente ligada al peso que tenga en la composición, en relación con otros elementos visuales. Si dicho centro de interés coincide con el centro geométrico de la imagen, su peso será menor que si está ubicado en zonas más alejadas.

Como afirman Villafañe y Arnheim, el centro geométrico o foco de atención es una zona débil en términos de atracción visual. Por otra parte, si dicho elemento visual está escorado excesivamente hacia los bordes o límites del encuadre, esto puede crear fuertes desequilibrios en la imagen. La fuerza visual de un elemento plástico será más intensa cuando esté situado en alguno de los puntos de intersección de las llamadas líneas de tercios. Es precisamente este principio el que viene expresado por la conocida ley de tercios. En realidad, la formulación de la ley de

tercios está directamente relacionada con la teoría de la sección áurea o número de oro, que encierra cierta complejidad en su cálculo exacto. De manera general, ciertamente un poco más imprecisa, diremos que la obtención de estas líneas de tercios se consigue al dividir la imagen en tres partes iguales en horizontal y en vertical, tomando como referencia los límites horizontal y vertical del propio marco de la fotografía.

*Los puntos de intersección de estas líneas horizontales y verticales son cuatro:* cuando los objetos o elementos visuales coinciden con estos 4 puntos, el objeto adquiere una mayor fuerza y peso visual. A la hora de situar en el encuadre la línea del horizonte, por ejemplo en una fotografía de paisaje, generalmente suele coincidir con alguna de las dos líneas de tercios de la composición, lo que puede comprobarse en un gran número de fotografías. La mayoría de fotógrafos ignoran la existencia de este principio compositivo, cuya aplicación viene condicionada, sin duda, por la influencia de la tradición representacional occidental (análisisfotografía.uji.es, 2013).

**Color:** El mundo es de colores, donde hay luz, hay color. La percepción de la forma, profundidad o claroscuro está estrechamente ligada a la percepción de los colores.

El color es un atributo que percibimos de los objetos cuando hay luz. La luz es constituida por ondas electromagnéticas que se propagan a unos 300.000 kilómetros por segundo. Esto significa que nuestros ojos reaccionan a la incidencia de la energía y no a la materia en sí.

Las ondas forman, según su longitud de onda, distintos tipos de luz, como infrarroja, visible, ultravioleta o blanca. Las ondas visibles son aquellas cuya longitud de onda está comprendida entre los 380 y 770 nanómetros.

Los objetos devuelven la luz que no absorben hacia su entorno. Nuestro campo visual interpreta estas radiaciones electromagnéticas que el entorno emite o refleja, como la palabra "COLOR" (fotonostora.com, 2013).

**Peso:** el peso o la relación de importancia que tiene un elemento sobre otro dentro de un plano.

**Exposición:** Por "exposición" entendemos la cantidad de luz que recae en la película, o tarjeta de memoria si está utilizando una digital. En las cámaras de hoy en día la exposición está ajustada por defecto y, la mayoría del tiempo, se puede dejar así y puede crear fotos preciosas. No obstante, otras veces cuando la iluminación está difícil o queremos crear un efecto particular, sería estupendo comprender qué pasa "debajo de la capucha".

El problema que hay con los carretes y las películas de grabación es que no pueden capturar el contraste total (de blanco al negro) que puede ver el ojo. Sobre todo cuando tenemos en cuenta que el ojo está ajustándose todo el tiempo para adaptarse al alto contraste. En un día soleado si mira a las sombras de una escena

y luego a lo iluminado, el iris del ojo se ajustará rápidamente para ver los detalles en los dos casos.

Tratando de capturar la máxima información posible, la cámara intentará nivelar la luz y exponer la película apropiadamente. Como los reflejos son considerados más feos que las sombras, la cámara actuando por sí misma dará error en el lado oscuro. Lo que no es bueno si está fotografiando la cara de alguien en un cielo claro. Lo que se quiere ver es la cara de la persona y no importa si el cielo es blanco (geofflawrence.com, 2013).

**Adobe Premiere Pro:** Es la herramienta de edición de video más utilizada, por su interfaz altamente intuitiva y facilidad de manejo, y por la potencia de sus filtros y transiciones que permiten editar videos con gran calidad y dinamismo. También permite trabajar el sonido, con lo que Premiere es una herramienta completa para la edición de video digital (ciberaula.com, 2013).

**Magic Bullet:** Es un software creado por The Orphanage y actualmente propiedad de Red Giant. Tiene varias versiones y ha evolucionado mucho en los últimos años.

Básicamente MBL es un plug-in para conseguir, de forma sencilla, sofisticados looks o tipos de imagen. Al principio se vendió como una herramienta para darle al vídeo un aspecto cinematográfico, pero actualmente es mucho más que eso. Una vez instalado en FCP, aparecerá en effects una nueva carpeta llamada Magic Bullet, con un plug-in de nombre Looks y un buen número de variantes de otro llamado MisFire. Estos últimos son efectos para conseguir las típicas degradaciones por el uso prolongado de la película cinematográfica. En este artículo vamos a ver el filtro Looks propiamente dicho.

MBL tiene varios instrumentos de medida que son muy útiles, como los videoscopios y la barra de información donde ver, entre otras cosas, los valores RGB (finalcutpro.es, 2009).

**Adobe Encore:** Adobe ® Encore ® CS6 es el software de 64 bits que le permite crear DVDs, discos Blu-ray, DVD y web, todo desde una única interfaz. Utilice diagramas de flujo para definir y ver su navegación (Adobe, 2013).

Este programa nos sirve para poder hacer DVD's con menús personalizados y predeterminados, es una de las mejores herramientas para la creación de menús, además de que puede trabajar en conjunto con Photoshop, Premiere y After Effects para crear un proyecto más profesional (ba-k.com, 2009).

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

**Semiología:** Ferdinand de Saussure, teórico suizo de principios del siglo XX, definió a la semiología como a "La ciencia que estudia la vida de los signos en el seno de la vida social".

Por esa misma época, el norteamericano Ch. S. Peirce concibe también una teoría general de los signos bajo el nombre de Semiótica.

Saussure destaca la función social del signo, Peirce su función lógica, pero los dos aspectos están estrechamente vinculados y los términos semiología y semiótica, denominan en la actualidad a una misma disciplina.

Ferdinand de Saussure definió a la semiología como la ciencia que estudia la vida de los signos en el seno de la vida social, siendo los signos un concepto básico en los estudios del lenguaje y la comunicación.

La función del signo consiste en comunicar ideas por medio de mensajes. Esta operación implica un objeto, una cosa de la que se habla o referente, signos y por lo tanto un código un medio de transmisión y evidentemente, un emisor y un destinatario (docencia.udea.edu.co, 2013).

Semiología viene las palabras griegas semeion (signo) y logos (estudio). Por tanto, puede decirse simplemente que la semiología es el estudio de los signos.

El signo es algo muy complejo y abarca fenómenos sumamente heterogéneos que, por otro lado, tienen algo en común: ser portadores de una información o de un valor significativo. El signo se encuentra compuesto por un significado, la imagen mental (que varía según la cultura) y un significante, que no siempre es lingüístico. Puede incluir una imagen (fotonostra.com, 2013).

**Sociología:** Desde que apareciera esta disciplina a principios del siglo XIX (Comte fue el acuñador del término 'Sociología'), son muchas las definiciones que se han hecho de ellas. Paul H. Furfey<sup>3</sup> recogió en 1953 hasta ochenta y una definiciones de Sociología. A día de hoy habrá muchas más de cien, y lo curioso es que ninguna de ellas goza de un acuerdo totalmente unánime. Sin embargo puede decirse que las últimas definiciones que podemos encontrar en los manuales de Sociología más actuales tienden a parecerse bastante en lo esencial. Unas son más breves, otras más completas, en otras sus autores intentan destacar algunos matices que consideran más fundamentales que otros... La simple, pero concisa, definición que Anthony Giddens (2006) ofrece en su manual *Sociología*<sup>4</sup> podría servirnos:

La sociología es el estudio de la vida social humana, de sus grupos y sociedades. Es una empresa cautivadora y atrayente, al tener como objeto nuestro propio comportamiento como seres sociales. El ámbito de la sociología es extremadamente amplio, y va desde el análisis de los encuentros efímeros entre individuos en la calle hasta la investigación de procesos sociales globales como el aumento del fundamentalismo islámico.

Pero también podría servir la siguiente:

La Sociología es la ciencia que se ocupa del estudio de la *realidad social*. Su unidad de análisis es la sociedad y los individuos en ellas. La Sociología observa, analiza e interpreta el conjunto de estructuras y relaciones que se halla en toda sociedad dentro de un determinado contexto histórico. Además, procura predecir sus transformaciones y procesos con el fin, a posteriori, de realizar diagnósticos que permitan la intervención, es decir, mejorar las políticas públicas y sociales propuestas por los gobiernos y las instituciones privadas y estatales. Para todo ello, la Sociología trata de encontrar los métodos y técnicas que le resultan más eficaces, creando teorías propias para su adecuada comprensión (cisolog.com, 2012).

**Pedagogía:** Etimológicamente, *pedagogía* proviene del griego *pais*, que significa niño y *ágo*, conducir, educar. *Paidagogía* es, pues, el arte de enseñar a los niños. En la antigua Grecia, el *paidagogos* no era el maestro, sino el esclavo que conducía a los niños al maestro encargado de su enseñanza. El término pedagogía empieza a ser utilizado a finales del siglo XVI y aparece en la obra de Juan Clarín *La institución cristiana* (1536). En el 1762 fue aceptado por la Academia Francesa. Juan Luis Vives (1492-1540) no utilizó este término, a pesar de escribir al respecto una obra titulada *De ratione studii puerilis*, y un tratado de enseñanza, *De tradentis disciplinis*. En estos ensayos afirma que la educación debería partir de la experiencia de los alumnos y que, para lograr un mejor desarrollo en ellos, el maestro debía conocer el carácter de cada uno para enseñarles según su forma de ser. Igualmente, defendía la educación de las mujeres y que la base de toda buena enseñanza era la formación de los niños pequeños.

Frecuentemente se ha confundido *pedagogía* con *educación*. A principios de siglo, E. Durkheim la define como «una teoría práctica» de la educación, y determina que el papel de la pedagogía no es el de sustituir a la práctica, sino de guiarla, esclarecerla, ayudarla en las necesidades de llenar sus lagunas. En el campo de la pedagogía humanista, debemos citar a autores como Laberthonnière y Marrou en Francia, y Gnosengo y Catalfamo en Italia, que derivaron en una Filosofía de la Educación sistematizada. Pero adquieren mayor importancia, por sus estudios en el terreno educativo, y por su vinculación a la pedagogía personalista, J. Maritain y E. Mounier, aunque este nunca tuviera una intención explícita de hacer un discurso pedagógico. Maritain admitió algunos principios de la educación nueva, pero sin abandonar una base tradicional. E. Mounier afirma que el ser humano no está totalmente hecho, sino que está en continua marcha. El fin de la educación no es «condicionar al niño al conformismo de un medio social» (lo que implica una pedagogía crítica). Se trata, por tanto, de una pedagogía en la que interese el hombre en su totalidad y en toda su actitud de vida, por lo que no se puede concebir una educación neutra. Lo que ha de intentar una pedagogía que *considerare al niño como persona*, es la consecución del desarrollo integral del hombre, construyendo un verdadero mundo, por medio de un mayor nivel de personalización. Sin embargo, no se ciñe a una difusión superficial del saber, ni a una consolidación de los valores de una sociedad que define como agonizante. Esta idea, además, ha de llevarse a cabo en un clima de *libertad bajo condiciones*, porque la persona tiene una serie de limitaciones físicas y sociales que restringen su libertad; por tanto, la pedagogía ha de tenerlas en cuenta (mercaba.org, 2013).

**Tecnología:** Se define como el conjunto de conocimientos y técnicas que, aplicados de forma lógica y ordenada, permiten al ser humano modificar su entorno material o virtual para satisfacer sus necesidades, esto es, un proceso combinado de pensamiento y acción con la finalidad de crear soluciones útiles.

La Tecnología responde al deseo y la voluntad que tenemos las personas de transformar nuestro entorno, transformar el mundo que nos rodea buscando nuevas y mejores formas de satisfacer nuestros deseos. La motivación es la satisfacción de necesidades o deseos, la actividad es el desarrollo, el diseño y la ejecución y el producto resultante son los bienes y servicios, o los métodos y procesos.

Tabla 1 La tecnología

Tecnología		
Motivación	Actividad	Producto
Satisfacción de necesidades y deseos.	Diseño, creación, construcción, ejecución.	Bienes, servicios, métodos y procesos.

Esta actividad humana y su producto resultante, es lo que llamamos tecnología. Gracias a ella disponemos de múltiples sistemas que nos permiten, por ejemplo, comunicarnos, desplazarnos, vestirnos, alimentarnos o fabricar nuevos objetos. Semiología de la imagen y del discurso, por el video que se descompone en fotogramas y se debe interpretar (peapt.blogspot.com, 2013).

**Psicología:** La palabra psicología proviene de dos términos griegos: psyché y logos, que significan respectivamente alma (entendida como lo que anima o da vida al cuerpo), y tratado o ciencia de la misma. Por tanto, etimológicamente, la palabra psicología significa la ciencia del alma.

Así, el origen de la psicología en su sentido etimológico, se remonta a la Grecia Clásica. Platón consideraba el alma como una realidad de origen divino y distinto del cuerpo material.

Para su discípulo Aristóteles, el alma era una propiedad esencial del ser vivo y no independiente del cuerpo. Propuso que el conocimiento proviene de nuestra experiencia y es proporcionado por los sentidos. La mente (alma) establece distintas asociaciones entre las experiencias, dando lugar al conocimiento.

Este dualismo mente (alma) cuerpo se ha mantenido en teorías posteriores que, con variaciones en el lenguaje y en la forma conceptual, han conservado un fondo de separación irreconciliable.

Tratando de llegar a un consenso entre los diversos enfoques, a una definición aceptada en general, podemos definir la Psicología como: La ciencia que estudia la conducta de los individuos y sus procesos cognitivos y fisiológicos, incluyendo las influencias que se producen en su entorno físico y social.

Entendemos por todos aquellos actos de un organismo que pueden ser conducta observados y registrados.

Se entiende por cognición el conjunto de procesos mentales que tienen lugar entre la recepción de estímulos y la respuesta a éstos.

Desde los datos aportados por los sentidos, o datos de entrada, pasando por todas las etapas internas de re traducción, elaboración y almacenamiento para su utilización posterior, la Psicología ha descrito una serie de etapas interdependientes, los procesos cognitivos, que definen diferentes momentos del procesamiento, los fundamentales son: percepción, atención, memoria, pensamiento, lenguaje e inteligencia.

Los procesos fisiológicos son acciones funcionales (respuestas) de los sistemas, aparatos o tejido celular de un organismo vivo que se desencadenan ante estímulos biológicos, físicos o químicos con el fin de regular biológicamente ese organismo.

Estudia las influencias que tanto el entorno físico social como el en que se mueve el individuo afectan a su comportamiento y a sus procesos mentales (iesjmbza.educa.aragon.es, 2013).

**Psicología de la comunicación:** La Psicología de la Comunicación constituye un área de la Psicología Social que estudia el comportamiento o conducta del hombre en sus interrelaciones con la sociedad, tanto como ente que comunica datos, ideas, conceptos, etc. Así como receptor de mensajes. Trata en suma, de conocer y analizar los factores de índole psicológico que intervienen en los diferentes procesos de la actividad de la comunicación (scribd.com, 2009).

**Psicología del color:** Las respuestas psicológicas ante el color tienen de alguna forma su explicación o motivación en causas físicas o químicas objetivamente propias de las cualidades existentes en esos colores, así la razón fundamental de que unos colores nos resulten cálidos y de que los llamemos así, es que esos colores expanden luz son cálidos el rojo y el amarillo.

Por el contrario, llamamos colores fríos a los que absorben luz, como los azules, verdes, violetas. De igual manera hay una respuesta psicológica ante la mezcla de colores, yuxtaposición, combinación etc. Porque esa mezcla también produce reacciones de naturaleza física y química; habrá combinaciones violentas cuando, por ejemplo, de ellas resulta una total absorción de luz (rojo y verde, azul y naranja, amarillo y violeta).

La educación estética de cada individuo o grupo y su cultura convencional predetermina gran parte de la respuesta psicológica de ese individuo o grupo ante la percepción del color.

Cada uno de los colores tiene la propiedad de causar sensaciones específicas en nuestro psiquismo.

**AMARILLO:** Color típicamente terrestre, podría corresponder a la representación cromática de la locura; no de la melancolía o hipocondría, sino de la locura furiosa, ciega, del delirio. También se parece al derroche salvaje de las últimas fuerzas estivales de la hojarasca otoñal. El amarillo es un color de fuerza desenfrenada, desprovista de toda capacidad profunda.

**AZUL:** Color típicamente celeste, desarrolla en profundidad y en extensión el principio de quietud; cuanto más oscuro más insonoro, hasta llegar al azul nocturno de la quietud silenciosa.

**VERDE:** Es el color más tranquilo, tiende a no moverse en ninguna dirección, No tiene ningún matiz, no pide nada, no llama a nadie, la ausencia constante de movimiento es una cualidad de este color que actúa de manera beneficiosa sobre los seres y las almas cansadas, pero al cabo de un cierto tiempo de descanso, puede resultar aburrido. El verde es el color clave de la naturaleza que ha superado su turbulenta adolescencia y conduce a una calma de satisfacción.

**BLANCO:** A veces se considera color y a veces no, los impresionistas no ven el blanco en la naturaleza, el blanco es el símbolo de un mundo en donde han desaparecido todos los colores como cualidades y sustancias materiales. El blanco es un silencio.

**NEGRO:** Es la nada sin posibilidades, la nada muerta después de desaparecer el sol, es un silencio definitivo, eterno, sin futuro y sin esperanza, el negro el color inmóvil, insensible e indiferente. Es el color más insonoro, color de tristeza y símbolo de muerte.

**GRIS:** No posee ni movimiento ni sonido externo, es una inmovilización desconsolada; cuanto más oscuro más se acentúa en él la asfixia; al aclararlo, respira y adquiere una cierta dosis de esperanza recóndita.

**ROJO:** Es la más vehemente sensación de fuerza, energía, impulso, alegría, triunfo. El rojo es la pasión incandescente y constante.

**MARRON:** Color chato y duro, el marrón es un color capaz de poco movimiento y en el que resuena el rojo con un bullir apenas perceptible. A pesar de su sonido externo flojo, interiormente el marrón puede tener un efecto sonoro potente.

**NARANJA:** Se parece a una persona convencida de sus fuerzas, despierta una sensación de salud.

**VIOLETA:** Tiene algo de culpable, enfermizo, apagado, despreciado y por ello triste, también es a veces un color de luto.

Para terminar, interesa resaltar y concretar que el aspecto psicológico subjetivo del color, es una sensación permanente que corresponde a un estímulo constante, de cualquier prensa en la vestimenta que uno lleva puede obviar y olvidar ciertas cualidades, como la textura, el peso, el grosor, incluso la forma, pero no puede

obviar lo más mínimo de la presencia del color de esa prenda (teoriaimagenremington.blogspot.com, 2008).

**Teoría del color:** Empezaremos diciendo que el color en sí no existe, no es una característica del objeto, es más bien una apreciación subjetiva nuestra. Por tanto, podemos definirlo como, una sensación que se produce en respuesta a la estimulación del ojo y de sus mecanismos nerviosos, por la energía luminosa de ciertas longitudes de onda.

El color es pues un hecho de la visión que resulta de las diferencias de percepciones del ojo a distintas longitudes de onda que componen lo que se denomina el "espectro" de luz blanca reflejada en una hoja de papel.

Estas ondas visibles son aquellas cuya longitud de onda está comprendida entre los 400 y los 700 nanómetros; más allá de estos límites siguen existiendo radiaciones, pero ya no son percibidos por nuestra vista.

Lo que ocurre cuando percibimos un objeto de un determinado color, es que la superficie de ese objeto refleja una parte del espectro de luz blanca que recibe y absorbe las demás. La luz blanca está formada por tres colores básicos: rojo intenso, verde y azul violeta. Por ejemplo, en el caso de objeto de color rojo, éste absorbe el verde y el azul, y refleja el resto de la luz que es interpretado por nuestra retina como color rojo. Este fenómeno fue descubierto en 1666 por Isaac Newton, que observó que cuando un haz de luz blanca traspasaba un prisma de cristal, dicho haz se dividía en un espectro de colores idéntico al del arco iris: rojo, anaranjado, amarillo, verde, azul, añil y violeta.

En las artes gráficas tenemos dos grandes categorías con respecto al color, imagen en color e imagen en blanco y negro, en éstas últimas podemos diferenciar: - imágenes a pluma. - imágenes tramadas: mediante diferentes tipos de gris. Asimismo, las imágenes en color se pueden dividir en dos categorías: - colores planos: manchas uniformes de color. - degradados, también tramadas. El color es un elemento básico a la hora de elaborar un mensaje visual.

Muchas veces, el color no es un simple atributo que recubre la forma de las cosas en busca de la fidelidad reproducida. A pesar de que, sin el color la forma permanece, con frecuencia el Mensajes es, precisamente, el Color, o lo que sólo puede expresarse por el Color.

Más allá de la mera identificación o asociación, el color también se puede emplear para crear experiencias. El publicista representa el producto en su anuncio mediante la forma, pero añade las cualidades del color. El color puede llegar a ser la traducción visual de nuestros sentidos, o despertar éstos mediante la gama de colores utilizados. Podremos dar sensación de frío, de apetecible, de rugoso, de limpio...

El color está presente en todos los aspectos de la identidad empresarial y de marca. En la identidad, las empresas pueden hacer que el color sea el principal elemento de su identidad utilizando un único color o una paleta de colores como parte de su

identidad visual. Si el color se emplea uniformemente en una serie de elementos de la identidad, se termina convirtiendo en la rúbrica de la empresa.

Aprender a ver el color y obtener una interpretación de sus propiedades inherentes ha de ser el punto de partida si deseamos realizar un tratamiento eficaz de éste en las distintas aplicaciones gráficas que hagamos. Podemos establecer diversas clasificaciones de color. Por ejemplo esta clasificación de "Grafismo Funcional" (Abraham Moles/ Luc Janiszewski):

- Los policromos, o gama cromática. Compuesto por colores diversos que encuentran su unidad en la común saturación de los colores.

- Los camafeos, o matizaciones alrededor de una coloración principal. Puede haber tantos camafeos como colores.

No obstante, cabe distinguir en primer lugar el camafeo cálido (compuesto de tonos que giran alrededor del rojo y del naranja) del camafeo frío (compuesto por tonos alrededor del azul cyan y del verde).

- Los agrisados, que comportan colores variados muy cercanos al blanco (tonos pastel) o al negro (tonos oscuros) o al gris (tonos quebrados).

- Los neutros, que componen un conjunto únicamente blanco y negro o que pueden comprender grises escalonados (reposital.cuaed.unam.mx, 2013).

### **Tendencia del Cine – Grabación con DSLR:**

Hace ya varios años que irrumpieron en el Mercado las primeras cámaras SLR con grabación de video. Desde entonces tanto la venta de este tipo de cámaras como la escena cinematográfica independiente han sufrido una auténtica revolución, en parte gracias a las posibilidades que brindan estas nuevas herramientas (enriquepacheco.com, 2013).

El secreto de grabar video con cámaras de foto DSLR está en poder cambiar las **lentes**. En las anteriores entregas muchos de vosotros os preguntabais cómo conseguir el **look cinematográfico**, propio de este tipo de cámaras. El modo progresivo es uno de los grandes secretos. El uso de lentes de focal fija es otro de ellos.

La principal ventaja de estas cámaras es la calidad artística de imagen que es capaz de ofrecer. Las cámaras DSLR actuales superan los 10 Mpx con facilidad y tienen un amplio abanico de ópticas que poder comprar. Canon y Nikon son las marcas que de momento tienen más avanzado el tema del video en cámaras de foto. Todas ellas graban en tarjeta de memoria y formatos derivados del H.264, como AVCHD. Además, casi todas suelen llevar una salida HDMI para poder ver los videos directamente en el televisor.

De estas cámaras destaca la capacidad de captación de los colores y los desenfoques (profundidad de campo, esto depende del objetivo que utilicéis), al igual que en las fotografías que con capaces de tomar. Los detalles se aprecian a

la perfección y físicamente son aparatos versátiles. Lo bueno de todo esto es que en cualquier situación en la que se puedas llevar la cámara de fotos también se puede tener una cámara de video de alta gama.

Además, todos los accesorios que se tienen con una cámara DSLR servirán para grabar video, y eso es especialmente bueno en el tema de ópticas, lentes, objetivos, filtros y demás. Si se tiene un gran objetivo macro se podrá llevar a video HD cualquier situación por mínima que sea, así como su contrario, un gran angular u ojo de pez. Esto en videocámaras es más caro y es una ventaja que permite ser mucho más creativo que con una videocámara tradicional. Se debe recordar que no cualquier videocámara permite cambiarlos manualmente.

Elegir bien una lente antes de grabar una escena es primordial si se busca calidad técnica y artística en nuestro video. Debes tener en cuenta que los objetivos de focal fija proporcionan mucha más calidad a la imagen en todos los niveles (nuestros compañeros de Xataka Foto tienen una guía para elegir objetivo para tu cámara). El zoom tiene la ventaja de ser todoterreno: es como tener lo básico de todos los objetivos en uno, a cambio de ofrecer un resultado con menor “personalidad” (xataka.com, 2009).

“Use the best camera you have access to. The camera is NOT the most important thing. You and your ideas are.” (philipbloom.net , 2013) “Usa la mejor cámara a la que tengas acceso. La cámara no es lo más importante. Tú y tus ideas lo son.”

### **Tendencia del Cine – Grabación con Celular:**

“El teléfono es un aparato esencial para el consumidor mediático, pero también es instrumento de trabajo más importante del periodista moderno”, explicó. Según Hernández, la manera en que reportamos, contamos y distribuimos historias es diferente pues tener presente la herramienta móvil es sinónimo de cambios, agilidad y rapidez.

Aplicaciones como Twitter y Facebook son importantes y útiles. Sin embargo, Hernández presentó nuevas tendencias en el mundo móvil cuando de reportar, informar e innovar se trata. El miembro de la mesa directiva nacional de la Online News Association expresó que en la actualidad existe un especial interés en las aplicaciones de geolocalización, audios, vídeos y transmisiones en vivo. Así también, se destacan las que posibilitan el compartir fotos, clips de vídeos cortos y las que permiten crear animaciones y presentar el efecto de realidad aumentada. Este último, junto a las que crean fotos y vídeos panorámicos en 360 grados son las más innovadoras y creativas. “Estas son las aplicaciones que retan al que informa”, apuntó Hernández destacando Vine, Lightt, Cinegram y Aurasma (primerahora.com, 2013).

**Arte del Cine:** El cine surgió, de acuerdo a registros históricos y como fecha oficial, el 28 de diciembre de 1895, cuando los hermanos Lumière presentaron al mundo su Cinematógrafo, un antiguo sistema que presentaba imágenes una tras otra, dando la sensación de movimiento. Sin embargo, esta idea no era nueva. La

búsqueda de plasmar el movimiento en imágenes data desde muchos siglos antes, con las pinturas rupestres mencionadas en otra sección de nuestro sitio.

El cine es llamado el “séptimo arte” debido a su inclusión a la lista de las demás expresiones artísticas: pintura, escultura, arquitectura, literatura, música y danza completan el septeto. Actualmente es quizá el presenciado por más personas en el mundo, en cualquiera de sus formas. Técnicamente, cualquier película, documental o video de cualquier índole presentado ante un grupo de personas puede ser llamado cine.

El cinema digital se está convirtiendo en una realidad. Con el tiempo, todas las salas de cine del mundo estarán proyectando sus películas en formato digital, pues elimina muchos de los problemas de imagen presentados en las funciones actuales. Sin embargo, esto no ocurrirá pronto debido a la gran cantidad de espacio virtual que los cines tendrán que tener para almacenar todas las películas que les sean enviadas por las compañías cinematográficas (arte-musica-y-cultura.com, 2013).

**El Cine:** Inicia en el momento en que el ser humano se da cuenta de que puede, utilizando inicialmente dibujos, hacer creer al ojo humano de que existe una figura en movimiento delante de él. Como se mencionó anteriormente, el cine tiene su inicio oficial en 1895 con los hermanos Lumière, pero existen datos históricos anteriores que fungen como los primeros experimentos cinematográficos. Un ejemplo de esto es el inventor francés de nombre Charles Émile Reynaud, quien ideó un cilindro giratorio con imágenes en su interior. Introdujo un espejo justo en el centro del mismo, y tuvo, al girar el cilindro, las imágenes reflejadas en el espejo simulando movimiento.

Otro invento que sería clave para el desarrollo del cine sería la fotografía. Todos los experimentos llevados a cabo antes de 1852 tenían a simples dibujos para simular movimiento. Sin embargo, después de mucha investigación y pruebas por William Henry Fox en Inglaterra y Louis Daguerre en Francia, la fotografía era una realidad para el año mencionado. Para 1889, Hannibal Goodwin y George Eastman habían creado un sistema de fotografías impresas en una banda de celuloide especial, el cual permitía su muestra a gran velocidad logrando así simulación de movimiento de manera relativamente sencilla(arte-musica-y-cultura.com, 2013).

Louis y Auguste Lumière lograron lo que Thomás Alva Edison no pudo (o no le interesó) hacer con un invento de su propio ingenio: la proyección a más de un espectador. El cine tiene como una de sus principales características que es presentado a un grupo de persona, y no solo a una. Los hermanos Lumière crearon los primeros documentales de la historia a manera de cortometraje, y después de la presentación inicial de su invento el 25 de diciembre de 1895, comenzaron a establecer estándares sobre los cuales el mundo del cine comenzaría a rodar ya a nivel internacional.

Poco después del surgimiento de estos primeros documentales, más inventores y ahora directores de cine comenzaron a surgir. Un ilusionista francés, Georges Méliès, mostró en cine lo que sería la primera película (El Caso Dreyfus, de 1899) y

los primeros efectos especiales en pantalla. Posterior a esto y hasta 1912, las películas eran cortas, de máximo 15 minutos de duración, y cabe destacar, mudas (arte-musica-y-cultura.com, 2013).

**Lenguaje del Cine:** El cine es arte, lenguaje y medio de comunicación. El cine habla por medio de imágenes, de los encuadres, de la palabra hablada, de los efectos especiales, del montaje, del color y de los sonidos.

El lenguaje del cine se basa en la fotografía, en la música, en la literatura, en el cómic y en todos los fenómenos artísticos. De la misma forma, el cine influye en las demás artes, aportando sus formas de expresión.

El cine se expresa de múltiples y variadas maneras, constituyendo así el lenguaje cinematográfico.

El lenguaje del cine parte fundamentalmente de cuatro elementos básicos: la selección de partes de realidad, los movimientos, el montaje y el sonido (uhu.es, 2013).

**Encuadres:** Una película se compone de fotogramas (cada fotografía encuadrada). Cada segundo, pasan 24 fotogramas por la pantalla, lo que quiere decir es que la velocidad de una película normal es de 24 imágenes (fotogramas) por segundo. Sin embargo, la unidad básica del lenguaje cinematográfico es el plano, que se compone de muchos fotogramas (selecciones de realidad).

Detrás del objetivo, a través de un visor, está el ojo humano que opera siempre selectivamente. Según la distancia y la inclinación de la cámara respecto del tema filmado, obtendremos de una misma imagen real una muy variada gama de resultados. La acción de seleccionar la parte de imagen que importa a la expresión buscada recibe el nombre de encuadrar. Al encuadre se le llama comúnmente plano

El elemento básico, el más pequeño, para la toma de imágenes nace de la fotografía y se denomina fotograma. El fotograma selecciona solamente la parte de la realidad que puede abarcar el objetivo, que depende del ojo humano, de la intención de quién filma. Se llama encuadre a la selección de la realidad que realiza el fotógrafo o el operador de cámara. Según la situación en que se coloque la cámara, distancia o ángulo de mira, la selección realizada, es decir, el encuadre, puede variar sustancialmente la visión de la realidad.

Es importante, en educación, hacer ver el valor del encuadre, pues al mismo tiempo que logra centrar la realidad para poderla fotografiar o filmar, la limita, la restringe, lo que hace posible, para bien o para mal, manipularla. La intencionalidad de quien filma o fotografía, se hace realidad, en primer lugar, en el encuadre (uhu.es, 2013).

**Planos: Cuando se filma con la cámara en horizontal:**

***Plano general (Long shot)***

Introduce al espectador en la situación, le ofrece una vista general y le informa acerca del lugar y de las condiciones en que se desarrolla la acción. Suele colocarse

al comienzo de una secuencia narrativa. En un plano general se suelen incluir muchos elementos, por lo que su duración en pantalla deberá ser mayor que la de un primer plano para que el espectador pueda orientarse y hacerse cargo de la situación. Puede realizarse de varios modos, según su grado de generalidad.

***Plano panorámico general:***

Es una filmación que abarca muchos elementos muy lejanos. En él los personajes tendrán menos importancia que el paisaje. Por ejemplo, una cabaña en el bosque vista de lejos. Las personas se verán pequeñas.

***Gran plano general:***

Es una panorámica general con mayor acercamiento de objetos o personas. (Alrededor de 30 metros).

***Plano general corto:***

Abarca la figura humana entera con espacio por arriba y por abajo

***Plano americano:*** Toma a las personas de la rodilla hacia arriba. Su línea inferior se encuentra por debajo de las rodillas.

***Plano en profundidad:*** Cuando el director coloca a los actores entre sí sobre el eje óptico de la cámara dejando a unos en primer plano y a otros en plano general o plano americano. No se habla de dos planos, primer plano o segundo plano, como haríamos en lenguaje coloquial, pues hemos definido plano, por razones prácticas, como sinónimo de encuadre.

***Plano medio (Medium shot):*** Limita ópticamente la acción mediante un encuadre más reducido y dirige la atención del espectador hacia el objeto. Los elementos se diferencian mejor y los grupos de personas se hacen reconocibles y pueden llegar a llenar la pantalla.

***Plano medio largo:*** Encuadre que abarca a la figura humana hasta debajo de la cintura.

***Plano medio corto (Medium close shot):*** Encuadre de una figura humana cuya línea inferior se encuentra a la altura de las axilas. Es mucho más subjetivo y directo que los anteriores. Los personajes pueden llegar a ocupar la pantalla con un tercio de su cuerpo, y permite una identificación emocional del espectador con los actores. Mediante este encuadre es posible deslizar también muchos otros elementos significativos.

***Primer plano (Close up):*** Encuadre de una figura humana por debajo de la clavícula. El rostro del actor llena la pantalla. Tiene la facultad de introducirnos en la psicología del personaje. Con este encuadre se llega a uno de los extremos del lenguaje visual: los objetos crecen hasta alcanzar proporciones desmesuradas y se muestran los detalles (ojos, boca, etc.).

**Semiprimer plano (Semi close up shot):** Concentra la atención del espectador en un elemento muy concreto, de forma que sea imposible que lo pase por alto. Si se refiere al cuerpo humano, este tipo de encuadre nos mostrará una cabeza llenando completamente el formato de la imagen. Desde el punto de vista narrativo nos puede transmitir información sobre los sentimientos, analiza psicológicamente las situaciones y describe con detenimiento a los personajes.

**Gran primer plano:** Cuando la cabeza llena el encuadre.

**Plano corto:** Encuadre de una persona desde encima de las cejas hasta la mitad de la barbilla.

**Plano detalle:** Primerísimos planos de objetos o sujetos, flores, una nariz, un ojo, un anillo, etc.

**Plano sobre el hombro:** Cuando se toma a dos personas en diálogo, una de espaldas (desde el codo), y otra de frente que abarca dos tercios de la pantalla.

**Plano secuencia:** Es una forma de filmar, en el que en una toma única se hacen todos los cambios y movimientos de cámara necesarios. El director no rompe el plano y nos va mostrando poco a poco toda una serie de hechos. No suelen hacerse muy largos por la dificultad de rodaje que entrañan. No obstante, hay planos secuencia memorables por su calidad, longitud y anécdotas de rodaje, como el comienzo de *Sed de mal (Touch of evil 1958)*, de Orson Welles, o el de Martin Scorsese en *Uno de los nuestros*. Aunque el más famoso es el caso del film *La soga* de Hitchcock que posee un único plano, aunque falso, pues para realizarlo debía hacer los cambios de rollo aprovechando puntos oscuros, como la espalda de un actor, una columna, etc. No obstante, toda la acción acontece en un mismo espacio temporal, el más largo que existe en el cine.

**Plano subjetivo o punto de vista:** Cuando la cámara sustituye la mirada de un personaje.

## **Cuando se filma con la cámara en ángulo**

Según el ángulo en el que se coloca la cámara en relación al objeto.

**Plano en Picado:** Cuando la cámara está sobre el objeto, en un cierto ángulo. El objeto está visto desde arriba. Suele emplearse a veces para destacar aspectos psicológicos, de poder, etc.

**Plano en contrapicado:** Al contrario que el anterior, la cámara se coloca bajo el objeto, destacando este por su altura.

**Plano aéreo o «a vista de pájaro»:** Cuando la cámara filma desde bastante altura: montaña, avión, helicóptero, etc.

**Plano frontal:** Cuando la cámara está en el mismo plano que el objeto.

**Plano cenital:** Cuando la cámara se encuentra en la vertical respecto del suelo y la imagen obtenida ofrece un campo de visión orientado de arriba a abajo.

La cámara se puede colocar de muchas formas, invertida (salen los objetos al revés), a ras del suelo (vista de oruga: pies de personas, ruedas de coches, etc.)

### **Cuando se filma con la cámara en movimiento**

El cine no toma sólo imágenes. Filma sobre todo, movimientos. La gran fuerza expresiva del film está precisamente en su multiplicidad dinámica, en los numerosos tipos de movimientos que son posibles en él:

#### ***Movimientos en la misma cámara***

Capaces de reproducir con exactitud el movimiento de los sujetos filmados: el paso rítmico del film detrás del objetivo y del obturador. En los aparatos primitivos, el arrastre del film se hacía manualmente. Era muy complicado pero los operadores de cámara se convirtieron en verdaderos artesanos que lograban en cada momento el ritmo y la cadencia adecuada a la escena filmada. Podían exagerar en escenas cómicas o ralentizar en las dramáticas. Nacieron así dos tipos de movimiento: cámara lenta y cámara acelerada. El «cámara lenta» se logra acelerando la velocidad de filmación y ralentizando la de proyección. El «acelerado» se realiza a la inversa. Muchos de los efectos especiales de hoy día están realizados con estos criterios a los que se han aplicado las nuevas tecnologías. El efecto “celuloide rancio”, de la velocidad de las películas antiguas se debe a que se filmaron a una velocidad muy lenta y se proyectan con motor a una velocidad constante, más alta.

#### ***Movimientos de la cámara sobre sí misma***

Otro recurso del lenguaje cinematográfico es el movimiento de la cámara sobre sí misma. Cuando la cámara se mueve para perseguir objetos o figuras. La cámara gira sobre una plataforma esférica. Se logran así las *panorámicas* horizontales, verticales y diagonales. Se busca así a los actores, se siguen sus movimientos, con el fin de incrementar los espacios y las formas de ver la realidad. Gracias a estos movimientos se hizo posible el ‘plano secuencia’, visto más arriba.

#### ***Movimientos externos a la cámara***

Cuando es la misma cámara la que se desplaza. El movimiento externo de la cámara se puede conseguir de muy diversos modos: mediante el *travelling*, con la grúa o montando la cámara en un helicóptero. Así como las panorámicas se mueven sobre el eje de la máquina, los *travellings* se hicieron colocando la cámara en un

carrito que se desplazaba sobre unos rieles. Vino luego la transformación de la óptica variable, que permitió lo que se ha llamado *travelling* óptico (zoom). Hoy, la liviandad de las cámaras y la facilidad de su manejo permiten que el operador, a pie y cámara en mano, siga al sujeto, lográndose efectos de un verismo sorprendente. La *grúa* tiene la capacidad y versatilidad de realizar tomas verticales, desde la altura y a nivel del suelo, y vistas aéreas. El helicóptero, por su facilidad de movimiento en el aire sirve para recrear ambientes que de otra forma serían imposibles: filmar grandes multitudes, espacios inmensos, batallas, etc (uhu.es, 2013).

**Los Fundidos:** Para separar las distintas parte, secuencias, el cineasta ha de recurrir a diferentes pasos y elementos de paso, llamados cortes cuando se hacen directamente. En gramática cinematográfica pudiéramos llamarles *signos de puntuación*. Son las transiciones, un recurso tan antiguo como el cine mudo, que debió inventar un modo de que no se notara cuando se cambiaba la película de la cámara. Con el fin de no cortar la acción se utilizaron cortes que no solamente no impedían la comprensión de la historia sino que facilitaban la comprensión, permitían extenderla en el tiempo y creaban una estética diferente. Con el tiempo, constituyeron uno de los elementos más importantes del lenguaje cinematográfico.

La inmensa mayoría de los planos de cualquier película se unían entre sí al corte: acaba uno y empieza otro, sin más. Sin embargo muy pronto se empezó a experimentar con otras formas de pasar de un plano al siguiente. Algunos de esos efectos del cine mudo nos resultan excesivos en la actualidad, aunque como experimentos tuvieron su utilidad.

Cuando se hacen gradualmente se realizan con los llamados «**fundido en negro**», «**fundido en blanco (o en azul, o en cualquier otro color)**» y el «**fundido encadenado**».

El **fundido a negro** es el recurso más antiguo. Cuando cerramos los ojos, estamos haciendo un fundido a negro, mientras el cerebro funciona, hasta abrir de nuevo los ojos. Es un oscurecimiento de la pantalla al que seguirá una apertura para iniciar la fase siguiente. Muchas veces implica el paso de un periodo largo de tiempo.

En el **fundido en blanco, o en cualquier otro color**, el plano se traza cada vez más blanco, hasta que se traza el blanco total en la pantalla; es el contrario del fundido en negro (*véase*) y se denomina también cerrar en *blanco* (o en otro color).

En el **fundido encadenado**, la última imagen del plano se va disolviendo mientras, en sobreimpresión, se va afianzando la primera imagen de plano siguiente.

También se utiliza el **barrido**, cuando la cámara se mueve a toda velocidad de un objeto a otro, o las **cortinillas**, cuando las imágenes se desplazan hacia un lado o hacia arriba o abajo.

Aunque normalmente se realizan en el laboratorio, algunos fundidos se pueden lograr con la cámara durante el rodaje manipulando el diafragma y obturador en el momento que se quiera el efecto. Por ejemplo para un fundido a negro cerraríamos el obturador progresivamente y para un fundido a blanco lo abriríamos.

En la actualidad las transiciones se realizan digitalmente y existe un gran número de ellas. Hay que tener en cuenta que cada una de las transiciones deben tener un significado y durante más de 100 años de cine, se han creado unos códigos que es conveniente respetar, utilizar adecuadamente y no fatigar con excesivos cambios al espectador.

Casi todas las transiciones consisten en un paso gradual de un plano a otro. Es conveniente controlar el tipo y el tiempo de la transición en función de lo que se esté contando, y tomar la decisión con criterios comunicativos, si es lento o rápido, etc.

Lo normal sigue siendo el corte, como en los primeros tiempos del cine, para que la narración sea fluida. Excesivos fundidos y cortinillas ralentizan la acción. Otro recurso de transición bastante normal, es el fundido a negro, o desde negro (o algún otro color). Esto supone un cambio más drástico en el ritmo narrativo, más cercano a un cambio de capítulo.

Ahora bien, hay momentos en que se impone un punto y aparte, o momentos en los que se interrumpe el ritmo normal, en los que es conveniente el uso del encadenado. Las cortinillas, de las que cualquier cámara actual tiene una gran cantidad de variaciones, hay que utilizarlas con cuidado y prudencia, no abusar de ellas. Si no se utilizan, tampoco pasa nada pues, en ocasiones confunden, estorban, ralentizan, despistan o dispersan la comprensión, creando ruidos innecesarios.

Las cortinillas son de muchos tipos, rectas, con movimiento hacia todos los lados, circulares, en estrella, y todo lo que ocurra en movimientos digitales. Las hay que distorsionan la imagen, la ondulan, la empequeñecen, le desenfocan, la agrandan, la giran, la convierten en perspectiva, la cambian de color... Cuidado en su uso (uhu.es, 2013).

**La Sensación de Continuidad:** Para dar sensación de que pasa el tiempo los cineastas se las ingenian con infinidad de recursos. Algunos de ellos dependen de la misma narración: el día va detrás de la noche, una habitación muy desordenada va tras una gran fiesta....

Otros son recursos de tipo técnico, como son los fundidos, las cortinillas o los letreros.

En todos los casos la acción, el decorado, los actores y su estado anímico, las arrugas en la cara o la ausencia de éstas, los objetos o las situaciones han cambiado dando la impresión de que el tiempo pasa.

La sensación de que pasa el tiempo en una película, la puede recibir el espectador de muchas formas. Burch las resume en cinco. La primera es la más primitiva de todas. Una acción sucede a la anterior. La segunda es la llamada «elipsis». Cuando la acción se abrevia economizando planos. Se ve el comienzo y el final de una acción y el espectador supone el resto de los pasos intermedios. La tercera se da cuando se suprime un espacio pequeño o grande del relato, se da el principio y el final, pero el espectador recibe ciertas claves para entender lo que ha sucedido, mediante frases u objetos. La cuarta es la que recurre a la reiteración de parte de la

acción para conseguir la sensación de que el tiempo pasa. La última es recurrir a los «flashback» o «salto atrás», retroceso en el tiempo, o a los «flash-forward» o «salto adelante. Una película clásica es *Ciudadano Kane* (*Citizen Kane*, 1940), de Orson Welles, en la que se invierte y maneja el tiempo por medio de saltos constantes. Ya la primera secuencia del reportaje sobre la muerte de Kane prepara al espectador para enfrentarse durante toda la película con la incógnita de su vida que se va desvelando en el espacio y en el tiempo (uhu.es, 2013).

## **El Tiempo en el Cine:**

**Tiempo real.** El que tarda en ocurrir un acontecimiento en la realidad. Una muerte en tiempo real vista en un noticiario de televisión se desarrolla en fracciones de segundo.

**Tiempo fílmico.** El que se produce por manipulación para acelerar o retardar los acontecimientos, reproducir paso a paso o cambiar el orden de los sucesos de cara a presentar al espectador una visión intencionada y distinta del acontecimiento. La muerte citada anteriormente, realizada a cámara lenta, puede hacer fijar en el espectador detalles que facilitan la comprensión del mensaje.

**Tiempo de filmación.** El tiempo que se tarda en filmar, «rodar», una escena.

**Adecuación:** Cuando el tiempo real y el tiempo cinematográfico son los mismos.

**Distensión:** Cuando el director alarga la escena más de lo que dura en tiempo real. Así le da un tono más metafórico o intenta que el espectador se fije más en los detalles.

**Condensación:** Se suprime una parte del relato que el espectador debe suplir con su imaginación. Se llama también elipsis.

**Hacia atrás y hacia el futuro en el tiempo:** Con el «*flash-back*» (tiempo pasado), se relata lo que ya ha sucedido. Con el «*flash-forward*» (tiempo futuro), lo que está por venir (uhu.es, 2013).

**Edición o Montaje:** El montaje es el proceso que se utiliza para ordenar los planos y secuencias de una película, de forma que el espectador los vea tal y cómo quiere el director. La manera de colocar los diversos planos puede cambiar completamente el sentido, y por lo tanto el mensaje, de una película.

En el montaje se hace casi toda la película. Se cambian secuencias, se suprime lo que no gusta, se añade o se acorta el ritmo.

Se empalman, según el orden del guión, los fragmentos («*rush*») que han constituido una filmación, ya que normalmente se filma en el orden que marcan las circunstancias de dirección y producción o las debidas a la disponibilidad de los actores y a causas climatológicas o de estación. Se seleccionan, entre los diferentes

fragmentos de cada toma procedentes del laboratorio, los que se consideran mejores. El trabajo se efectúa en una mesa de montaje provista de una moviola.

### ***Tipos de montaje:***

**Montaje narrativo:** Cuenta los hechos. Ya sea cronológicamente o mezclándolo con saltos al futuro o al pasado.

**Montaje expresivo:** Cuando marca el ritmo de la acción, rápido en las aventuras y en la acción, lento en el drama y en el suspense.

**Montaje ideológico:** Cuando quiere utilizar las emociones, basándose en símbolos, gestos, etc.

**Montaje creativo:** Es la operación de ordenar sin tener en cuenta una determinada cronología, sino como recurso cinematográfico, previamente expresado en el guión o como una operación totalmente nueva, que tratará de dar coherencia, ritmo, acción y belleza a la obra fílmica.

**Montaje poético:** Cuando se realiza como una verdadera obra poética, causando reacciones en el espectador. Posee intención expresiva, según el cual los fragmentos se combinan de modo que la atención del espectador responda a las intenciones del realizador. Así, puede suceder que determinada escena no sea presentada entera y de una sola vez, sino alternada con otra, estableciéndose entre ambas un montaje en paralelo que puede intensificar las emociones. En otros casos, en vez de presentar en orden riguroso una cronología de los hechos mostrados, el cineasta utiliza los flash-back, o vuelta atrás, y los flash-forward, o saltos hacia adelante.

### ***El Montaje con Estilo Video-Clip***

La evolución del montaje en los últimos tiempos ha sido radical. En pocos años ha ido elevando su ritmo hasta hacerse frenético, debido a los montajes publicitarios y sobre todo al video clip, en el que los planos se suceden vertiginosamente, con inesperadas sacudidas y aceleraciones, golpes de zoom, apoyados en sonidos muy potentes, gritos, chillidos, más acordes con la velocidad que con el reposo de otros tiempos cinematográficos, destruyendo al parecer el relato equilibrado, y provocando tal vez el desconcierto y la búsqueda. Películas como Matrix (1999), superan en planos rápidos y montaje fulminante a todo lo visto hasta el momento. La idea es buscar lo subliminal, no dar tiempo al cerebro a participar conscientemente, procurar que los reflejos nerviosos actúen sin sentido. Ver sin mirar, oír sin escuchar. El cine participa en cierto modo del ritmo que impone la televisión, del ruido de las discotecas y de los contenidos del manga japonés.

### ***El montaje por ordenador (AVID)***

Actualmente existen dos sistemas de montaje que tienden a hacer desaparecer la moviola. Se trata del AVID. Es una mezcla de montaje que utiliza vídeo y ordenador.

Posee 4 canales de video, una amplísima paleta de efectos digitales de imagen y 24 pistas de sonido digital de 48 kh. Trabaja con el negativo, por lo que no hay necesidad de positivar la imagen, que se digitaliza y se introduce en el ordenador. Se accede inmediatamente a cualquier fotograma, y se puede aumentar, transformar, colorear, eliminar y trucar cualquier elemento (uhu.es, 2013).

**El Color y La Luz:** El color proporciona mayor adecuación a la realidad, ya que el mundo es en colores, y una más amplia libertad para el juego de carácter creativo. Los cineastas del cine en blanco y negro, no obstante, llegaron a adquirir unas cotas altísimas de perfección fotográfica, de contrastes entre luz y sombras y una sorprendente profesionalidad en el uso de la iluminación.

La luz es un elemento imprescindible para el lenguaje cinematográfico. Sin luz no hay cine. La iluminación crea sombras, arrugas, rejuvenece o envejece, crea efectos psicológicos del personaje, en función de donde se coloque cambia la atmósfera de una película. En claroscuro está filmada, por ejemplo, *El sur*, de Victor Érice.

En el cine en blanco y negro lograron algunos cineastas como Eisenstein o Fritz Lang dominar el mundo de luces y sombras, dando a la sombra carácter protagonista, utilizando con maestría el contraluz, el humo de hogueras y cigarros. La niebla y otros efectos se realizaban con fines estéticos, para enfatizar la luz y las sombras y no solamente con el fin de crear atmósferas y ambientes.

La luz se convierte en protagonista en la película *Lady Halcón (Lady Hawke, 1984)* de R. Donner, llegando al máximo en la secuencia final, en el eclipse, cuando al cambiar la luz por las sombras Lady Halcón se convierte, de halcón, en persona. La utilización del color en cineastas de las últimas generaciones, como Spielberg, que filma en blanco y negro, o revira al blanco y negro tras filmar en color, mezclando algunos toques de color como el vestido rojo de una niña y las llamas de una vela en *La lista de Schindler* o determina el porcentaje de color al diez por ciento en *Salvar al soldado Ryan, (Saving Private Ryan, 1998)* para crear la atmósfera de horror hacia la guerra. Actualmente, en muchos casos, el cambio de color, o su saturación e intensidad, se realiza por métodos digitales. Los operadores y técnicos de fotografía saben dar a cada escena el tono, intensidad, o saturación adecuada a la secuencia que se está filmando.

### **Usos del color en el cine:**

**El color pictórico:** Intenta evocar el colorido de los cuadros e incluso su composición.

**El color histórico:** Intenta recrear la atmósfera cromática de una época.

**El color simbólico:** Se usan los colores en determinados planos para sugerir y subrayar efectos determinados.

**El color psicológico:** Cada color produce un efecto anímico diferente. Los colores fríos (verde, azul, violeta) deprimen y los cálidos (rojo, naranja, amarillo) exaltan.

## **El color y la perspectiva**

Los colores cálidos dan impresión de proximidad, y los fríos de lejanía. También influye el valor de la intensidad tonal de cada color: los valores altos, iluminados, sugieren grandiosidad, lejanía, vacío... Los valores bajos, poco iluminados, sugieren aproximación.

Los fondos iluminados y claros intensifican los colores, dan ambiente de alegría y los objetos tienen más importancia en su conjunto. Los fondos oscuros debilitan los colores, entristecen los objetos que se difuminan y pierden importancia en el conjunto.

El color sirve para centrar la atención, favorecer el ritmo en la narración y en el montaje, y expresar con más fuerza ciertos momentos.

## ***El Color en los Comienzos del Cine***

En un principio, las imágenes se coloreaban, a mano, fotograma a fotograma, con lo que esto supone para una película de tan sólo una hora de duración (más de 90.000 fotogramas). Dado el trabajo interminable que hubiese supuesto colorear así todos los films, pronto se terminó coloreando secciones de fotogramas para crear distintos ambientes. Grises oscuros o azules para secciones en oscuridad o nocturnas, rojas para incendios, verdes para el campo, amarillo o naranja para días soleados...etc. Finalmente, ante la avalancha de producciones, se abandonó este método.

## ***El valor simbólico del color***

El color no es solamente un adorno. Se logra mediante el buen uso del color aumentar o reducir la expresividad del film. El color puede crear la atmósfera adecuada para la recepción de nuestro mensaje.

Los colores tienen significado; por lo tanto, es conveniente usar el color apropiado para cada tema. Los significados típicos de los colores son:

**Negro:** Formal, nítido, rico, fuerte, elegante.

**Azul:** Frío, melancolía, deprimido, tranquilidad, serenidad.

**Oro:** Amor, realeza, rico, imperial.

**Rojo:** Amor pasional, ira, odio.

**Rosado:** Ternura.

**Anaranjado:** festivo, alegre, energía, salud.

**Sanguina:** Libertad, creatividad

**Amarillo:** Tibieza, luz, madurez.

**Verde:** Fresco, en crecimiento, joven.

**Blanco:** Pureza, limpio nítido (uhu.es, 2013).

**El Sonido:** Desde un principio los cineastas se propusieron que el cine, tan precario en sus comienzos, se pareciera en lo posible al mundo real. Entre los primeros y principales objetivos de los pioneros, estuvo siempre el de conseguir el sonido y el color. En 1896, a menos de un año de la presentación del aparato mudo, Edison patentó ya su Kinetófono, que combinaba la mecánica fílmica con la fonográfica. Desde los primeros momentos, como se relata en otros lugares de esta página Web, la música era interpretada en directo ante la pantalla.

Personas especializadas, entre ellas «el explicador», contaban lo que sucedía y mediante artilugios hacían los ruidos, viento, tempestades, trinos de pájaros y otros, que eran utilizados para una mejor comprensión del lenguaje de las imágenes mudas. El sonido aumenta la impresión de realidad. Dota al filme de continuidad sonora. Es un mecanismo para conseguir unidad (uhu.es, 2013).

### ***Clasificación de Sonido***

#### **1. El ruido**

Ruidos naturales.

Ruidos humanos.

Ruidos mecánicos.

Palabras-ruido.

#### **2. La música.**

#### **3. La palabra y los diálogos.**

El sonido siempre existió en el cine. Lo que sucede es que en la primera etapa del cine los espectadores no podían oírlo físicamente. Tenían que leerlo, decodificarlo, interpretarlo a partir de los mecanismos que los cineastas utilizaban...

- Intertítulos.
- Primeros planos de objetos que sugieren un determinado sonido.
- Gesticulación de los actores.
- Lectura de labios...

### ***Funciones de la música en el cine***

## 1. Función rítmica

La música se emplea como contrapunto de la imagen.

La duración de la imagen y de la frase musical es exacta.

- a) Reemplazar un ruido real.
- b) Resaltar un movimiento de un elemento de la acción.

## 2. Función dramática

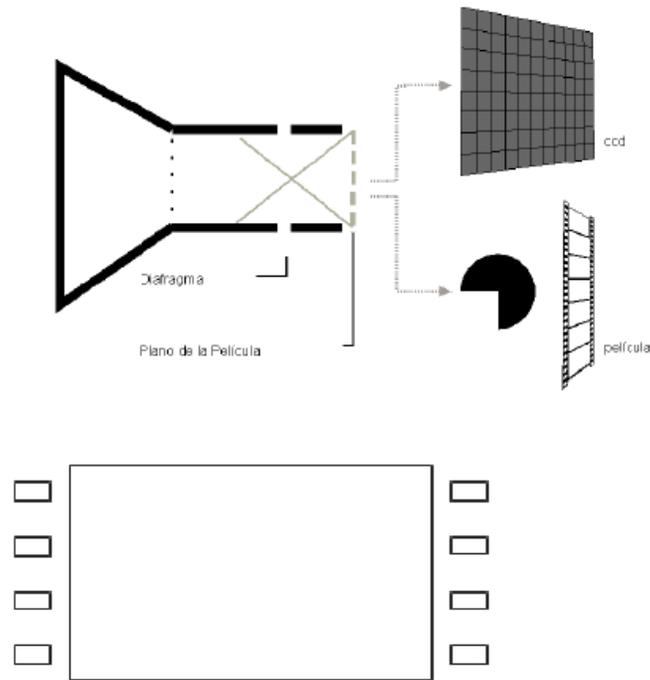
La música se emplea como un elemento que puede ser útil para que el espectador comprenda el significado de la acción (uhu.es, 2013).

**Lenguaje Vivo:** El lenguaje del cine, como todas las formas de hablar, es algo vivo. Muchos cineastas han puesto su granito de arena aportando ideas nuevas, diferentes formas de expresión, haciendo crecer el lenguaje a pesar de los intentos de otros por encorsetarlo. Se han llegado a elaborar manuales sobre el cine, imponiendo normas y dictando leyes. Griffith, Eisenstein, Orson Welles, y otros muchos han dado sin embargo, aún en medio de las mayores críticas, pasos gigantescos. El cine sigue avanzando, como todo lenguaje pues es algo vivo, dinámico, fruto de la vida cotidiana y de los descubrimientos tecnológicos. No tiene fronteras de países ni de lenguas, posee las tendencias y manías, ideologías y técnicas que tiene cada cultura de cada pueblo, costumbre o lugar. Aunque siempre ha predominado el cine de los Estados Unidos, los países más pobres también han dicho sus propias palabras, a veces importantes, que han hecho cambiar su historia y enriquecer su lenguaje.

Todos los lenguajes requieren un tiempo de consolidación y por lo tanto de aprendizaje, mientras se van enriqueciendo con nuevas formas de expresión. El montaje introdujo elementos radicalmente nuevos en el lenguaje, complicando bastante su comprensión, pues en sus comienzos, el cine se parecía tanto al teatro o a lo que se veía en la calle que no era difícil entenderlo. En el año 1908, contaba Buñuel, recordando su infancia, que en su pueblo, un hombre con una vara explicaba a los espectadores todo lo que aparecía en la pantalla de cine y narraba con sus palabras lo que allí sucedía. A este personaje se le llamaba «el explicador». El lenguaje cinematográfico estaba en sus comienzos, por lo que un público muy numeroso no estaba acostumbrado a él. No era capaz de entenderlo.

No es el arte de la improvisación, sino el de la planificación, el que predomina en el cine. Por muy fluido o espontáneo, vertiginoso o lento que sea, el cine está planificado. Siempre dirigido al espectador, último receptor de la obra de arte. De ahí el lenguaje, que debe ser construido como si de una sinfonía se tratara, en la que deben encajar todos los elementos, sin faltar uno solo, con el fin de transmitir a los espectadores las ideas. (uhu.es, 2013).

**Formato:** Si partimos del siguiente gráfico, una vez que la imagen se forma en el plano de la película, es necesario registrarla. En el caso del cine ha venido siendo una emulsión formada por pequeñas partículas denominadas haluros de plata que son sensibles a la luz. En el caso de la televisión, unos sensores a la luz, denominados CCD, transforman las diferencias de luz en señal registrada.



**Ilustración 6 Diagrama La Televisión**

El tamaño de la imagen generada en el plano de la película, tanto en relación a su aspecto o ratio, como al soporte sobre el cual se ha registrado, ha generado diversos de formatos de registro que pasaremos a citar.

**Formatos de Cine:**

- 8 mm.
- Super8
- Single-8
- DS8 (Doble Super8)
- 9,5 mm.
- 16 mm. y Super16
- 35 mm.
- 65 mm.

**8 mm.** (8 normal/Standard 8/Doble 8/Regular 8)

El primer sistema de cine de 8 mm. tiene muchos nombres posibles con los que fue rebautizado tras el lanzamiento del Super8, para diferenciarlo de éste último, pero todos ellos se refieren al mismo sistema. Fue desarrollado en 1932 tomando como base el sistema de 16 mm. inventado poco antes: consiste en una tira de película de 16 mm. Pero con el doble de perforaciones, y que es expuesta en dos mitades de 8 mm. (Por eso también se le conoce como Doble 8).

La película no viene insertada en un cartucho sino enrollada en bobinas de 25 pies de largo (7,5 metros) y que pasa dos veces por la cámara: Primero se expone una mitad de la película, luego se le da la vuelta a la bobina y se expone la otra mitad. Tras el revelado, se corta la tira por el medio y se empalman ambas partes, resultando en una película de 8 milímetros de anchura de unos 15 metros de longitud.

La velocidad normal de este formato es de 16 fotogramas por segundo (fps), lo que resulta en unos 4 minutos de filmación por bobina. En 1959 la velocidad oficial fue aumentada a los 18 fps (que posteriormente también adoptaría el Super8 cuando se inventó). La mayoría de los usuarios filman a 16 ya que la mayoría de cámaras están estandarizadas para ello.

Cada bobina de 25 pies (7,5 metros) contiene en realidad 33 pies (10 metros) ya que la parte inicial y final de la película se da por perdida porque se vela con la luz al ser cargada en la cámara y al tener que darle la vuelta de nuevo tras exponer la primera mitad. Sin embargo mucha gente consigue hacer estas dos operaciones completamente a oscuras o dentro de una bolsa opaca, evitando que se vele y ganando 5 metros extra de película útil.

Excepcionalmente, algunas cámaras (como la Bolex H8, idéntica a la H16 de 16 mm.) utilizan bobinas de 100 pies en vez de las de 25 de las cámaras pequeñas.

Salvo algunos de los últimos modelos, casi todas las cámaras de 8 mm. tienen ajustes completamente manuales y funcionan a cuerda. Tampoco suelen tener un fotómetro integrado, debiendo indicarse manualmente la apertura del diafragma.

Aunque desde comienzos de los '90 Kodak ya no distribuye directamente película para este formato de 8 mm., sigue fabricándola bajo pedido para otros pequeños distribuidores de todo el mundo, por lo que no hay ningún problema para disponer fácilmente de película, además de varios tipos. Aparte del gigante Kodak, otras empresas como por ejemplo Foma fabrican película para este formato, y otros no la fabrican pero la obtienen cortándola a partir de formatos mayores, que luego envasan y comercializan.

## **Super8**

Lanzado oficialmente en marzo de 1965, el Super8 popularizó las filmaciones domésticas haciéndolas más sencillas y mejorando algunos aspectos del sistema original de 8 mm., de manera que cualquiera sin apenas conocimientos de fotografía pudiera filmar en cine.

Para ello, Kodak introdujo la película virgen en cartuchos (Kodapak) que se insertaban con un "click", facilitando la carga de la película en la cámara a todo el mundo y evitando tener que enhebrarla manualmente.

Otra mejora del Super8 fue aumentar la definición de la imagen, ya que aunque la anchura de la película sigue siendo de 8 mm., al reducir el tamaño de las perforaciones de arrastre se ganó mucho espacio para el fotograma de la imagen, que tiene un 53% más de superficie con respecto al sistema anterior de 8 mm.

Por otra parte, los cartuchos tienen un código de muescas que son interpretados por las cámaras de Super8 para poder identificar la sensibilidad y el tipo de película de que se trata y de esa forma ajustar la exposición automáticamente, evitando así posibles errores de ajuste al aficionado, aunque la mayoría de las cámaras de Super8 tienen la posibilidad de operar también en modo manual.

La velocidad de filmación normal en este formato es de 18 fps aunque algunas cámaras permiten filmar a 24 fps para usos más profesionales, ya que ésta es la velocidad normal de los formatos superiores de 16 y 35 y 65 mm. Cada cartucho Kodapak contiene 50 pies de película (15 metros) que suponen una duración de 3' y 20" filmando a 18 fps, o de 2' 30" a 24 fps. Durante un tiempo se fabricó un enorme cartucho con 200 pies de película, que se podía usar en algunas cámaras.

Al contrario que el cine profesional, el Super8 fue concebido en su momento como un sistema doméstico, y por ello tradicionalmente siempre ha utilizado película "reversible" (diapositiva) que una vez revelada se proyecta directamente, sin necesidad de hacer positivados de un negativo y abaratando costes. Pero desde los años '90 y debido al uso cada vez más profesional que se comenzó a dar a este formato de filmación, apareció también la película negativa para este sistema, lo que permite registrar imágenes con mayor calidad.

En Super8, tradicionalmente las emulsiones de color eran del tipo "T" (color equilibrado para luz de tungsteno o artificial, de 3.400 °K) por lo que todas las cámaras de este sistema tienen un filtro interno de color ambar (Wratten nº 85) que se activa automáticamente al insertar una película tipo T, pues se da por supuesto que normalmente se filma en exteriores con luz de día (5.500 °K) salvo que el usuario seleccione en la cámara expresamente eliminar dicho filtro al filmar con luz interior artificial (2.800-3.400 °K) y donde no sería necesaria ninguna corrección del color. Este filtro ambar permite registrar un color adecuado al filmar en exteriores (5.500 °K, luz de día) con película tipo T.

Actualmente hay disponibles cada vez más emulsiones equilibradas para luz de día (tipo D) en las que el filtro interno de la cámara debe estar desactivado al filmar con luz natural: Normalmente el propio cartucho de una película de este tipo indica a la cámara que desactive automáticamente el filtro.

El Super8 no tenía sonido cuando fue inventado, pero en 1973 se desarrolló el Super8 sonoro (sound) con unos cartuchos ligeramente más grandes. Las cámaras de Super8 sonoras admitían los dos tipos de cartuchos (el nuevo sonoro y el mudo

tradicional), pero no viceversa. Kodak cesó la producción de película sonora para Super8 en 1997 porque la tecnología de hoy día permite formas mucho mejores de registrar sonido directo de calidad óptima, por ejemplo mediante cualquier pequeña grabadora tipo mp3 o wav.

Aunque de forma equivocada la gente de la calle piensa que el Super8 es algo del pasado y completamente obsoleto (como ocurre sin duda con el vídeo VHS o Betamax) desde que el vídeo lo desbancase como sistema familiar para conservar recuerdos, la realidad es la contraria: Kodak comercializa hoy día más tipos de película para Super8 que nunca antes, consciente de las mayores exigencias de sus adeptos actuales (profesionales o aficionados avanzados). Otras empresas aparte de Kodak comercializan otras películas, bien de fabricación propia o bien cortadas a partir de otras emulsiones que Kodak fabrica solamente para formatos mayores.

Por si fuera poco, existen también los cartuchos de Super8 recargables que pueden utilizarse con una gran variedad de emulsiones diferentes que se comercializan en grandes rollos, disparando el abanico de posibilidades.

Lejos de volver a convertirse en un formato de grandes masas, el Super8 tiene sin embargo un nicho de mercado muy consolidado y vive en los últimos años un cierto resurgimiento gracias a Internet y a la proliferación de empresas dedicadas, en exclusiva, a la demanda de material y servicios para este formato y similares (compra-venta de cámaras, reparación, revelado, accesorios y película, etc.).

Además, pueden conseguirse cámaras de todo tipo desde precios ridículos, de manera que es muy fácil iniciarse o probar este formato sin un gasto importante. La llegada de las nuevas tecnologías digitales no ha hecho sino contribuir al resurgimiento del Super8 y resto de pequeños formatos de cine, pues gracias a los nuevos servicios de digitalización de películas ya no es necesario como antiguamente un proyector para disfrutar de la belleza de sus imágenes, que pueden ser montadas en casa con cualquier ordenador, copiadas fácilmente o visionadas en el televisor.

### **Single-8**

El Single-8 fue la competencia directa al Super8 de Kodak, lanzado por la japonesa Fuji unos meses antes. La película de Single-8 tiene una forma idéntica a la de Super8 (mismas dimensiones e idénticas perforaciones). La diferencia está en la forma del cartucho (por tanto cámaras incompatibles) pero una vez revelada la película de Single-8 es igual que la de Super8, y por tanto compatibles indistintamente en los mismos proyectores, montadoras o visionadoras.

Originalmente la base de la película no era de triacetato como la del Super8 sino de poliéster (un material que la industria del cine ha terminado aceptando como superior).

Este formato es el más extendido en Japón entre los aficionados al pequeño cine. Gozó también de cierta popularidad en países europeos como Holanda y Alemania,

aunque sin superar en popularidad al Super8 del gigante Kodak, a pesar de tener ventajas técnicas frente al Super8:

Al contrario que en el Super8, en el Single-8 el plato presor de la película no está en el cartucho, sino en la propia cámara como en el resto de formatos tradicionales de cine, lo que da mayor estabilidad de cuadro y de imagen.

Además, el diseño del cartucho es mucho más lógico y simple (Fuji lo tenía ya patentado desde los años '50), siendo menos propensos a atascarse y permitiendo rebobinar la película libremente para hacer efectos como dobles exposiciones, etc., mientras que con el cartucho de Super8 solamente algunas cámaras de altas prestaciones son capaces de rebobinar la película unos pocos segundos, para hacer fundidos entre escenas.

Únicamente marcas como Fujica, Canon, Elmo, Yashica y Konica fabricaron cámaras de Single-8, algunas muy sencillas del tipo "apuntar y disparar" y otras muy sofisticadas (como la Fujica ZC1000, considerada la mejor cámara de 8 milímetros jamás fabricada y muy cotizada hoy día).

Hoy el Single-8 sigue tan vivo como el Super8, con muchos usuarios, proveedores de película y compra-venta de cámaras extendidos por toda la red de Internet.

### **Doble Super 8 (DS8)**

La película del sistema Doble Super 8, una vez revelada es también idéntica a la de Super8, pero al igual que ocurre con el sistema de 8 mm, lo que se inserta en cámara es una bobina con película de 16 mm de ancho que se expone en dos mitades y que es cortada en dos tiras tras el revelado, con la diferencia de que en este caso las perforaciones de arrastre son de tipo Super8, no de 8 normal o 16 mm. Este sistema, que recuperaba el sistema de bobinas en cámara, fue ideado para dar respuesta al sector más profesional que se quejaba de que el recién introducido Super8 tenía cierta inestabilidad de imagen debida precisamente al cartucho. El DS8 al no usar cartucho, vuelve a tener el plato presor en la cámara, por lo que el resultado final es una película de Super8, pero filmada con una mayor estabilidad de cuadro.

Dirigido en su día a usuarios más profesionales, pocos modelos de cámaras fueron fabricados para DS8. Los más conocidos son la Canon Scoopic DS8, Pathé DS8, y otros modelos de Quarz fabricados en la antigua URSS y que se están popularizando últimamente al tener precios muy accesibles, ya que son totalmente manuales y con funcionamiento a cuerda.

Muchos propietarios de cámaras Bolex H8 de 8 mm. las convierten al sistema DS8. Kodak fabrica y vende bajo pedido película para este formato. Otras empresas europeas como ORWO y Foma fabrican también película en DS8, por lo que dispone de una variedad de emulsiones.

### **9,5 mm.**

El formato de cine 9,5 mm. fue ideado por los hermanos Pathé en 1922 como parte del sistema Pathé Baby. Inicialmente fue ideado como un formato de cine para poder ver películas comerciales en casa, aunque pronto comenzaron a fabricar también cámaras para que el aficionado filmase sus propias imágenes.

Este sistema fue muy popular en Europa durante décadas y todavía hoy cuenta con seguidores. Más de 300.000 proyectores fueron vendidos, sobretodo en Francia e Inglaterra, y muchas películas comerciales estaban disponibles para proyectar en este formato.

El sistema 9,5 mm. consiste en una película de dicha anchura, pero cuyas perforaciones de arrastre están situadas en el centro, entre fotograma y fotograma, y no en el margen. Esto permite que el área del fotograma tenga un considerable tamaño ya que no hay márgenes laterales, siendo mucho más cercano al 16 mm. que a los de 8 mm. Hubo también películas en 9,5 mm. con banda sonora, colocada a un lado y que reducía 1 milímetro la anchura del fotograma. La anchura de 9,5 fue elegida porque a partir de una tira de película tradicional de 35 mm. se obtenían 3 tiras de este formato.

En Gran Bretaña Pathescope distribuía las cámaras y proyectores. Hasta los años '50 este formato era utilizado masivamente en el ámbito doméstico. La película virgen se suministraba en rollos de 30 pies (9,1 m.) insertados en un cargador. La emulsión más popularizada era en blanco y negro, aunque la mítica Kodachrome de color también estuvo disponible. La propia Pathescope lanzó su película de color en los años '50.

Después de la II Guerra Mundial el sistema comenzó a sufrir la competencia del sistema de 8 mm. de Kodak que había sido lanzado en 1932, a pesar de que el fotograma en este último era mucho más pequeño (y por tanto su resolución de imagen también) y con la llegada del Super8 en los '60 pareció tocar su fin definitivo. Sin embargo muchos entusiastas todavía hoy lo mantienen vivo y fabrican película obtenida a partir de tiras del sistema de 16 mm.

## **16 milímetros y Super16**

La película de 16 milímetros fue lanzada por Kodak en 1923 como una forma barata y alternativa al convencional 35 mm. A lo largo de los años '20 el formato fue considerado como un "sub-estándar" por la industria cinematográfica profesional. Inicialmente dirigida al segmento de aficionados, fue uno de los primeros formatos en adoptar la película con base de acetato, mucho más seguro que la base inflamable de nitrato y que dejó de producirse definitivamente en 1952.

El formato de 16 mm. mudo se concibió como formato doméstico, pero en los años '30 comenzó a penetrar en el ámbito educativo. La introducción de las pistas de audio y sobretodo de la película de color Kodachrome en 1935 relanzó enormemente el mercado de los 16 milímetros.

Fue muy empleado para cubrir la II Guerra Mundial, así como por cineastas profesionales a mediados de los '50. La producción de películas con propaganda gubernamental, industriales e incluso para el campo de la medicina dieron como resultado una gran aparición de cineastas dedicados a este formato y toda su industria paralela.

La llegada de la televisión todavía contribuyó más a difundir este sistema como medio de captación de imágenes, imponiéndose sobre el 35 mm. por la ligereza de las cámaras y menor coste, con calidad de sobra para ser emitido por TV, llegando a ser adoptado durante muchos años como formato de captación de noticias por los reporteros de todos los informativos, ya que el formato de 35 mm. resultaba excesivamente caro y sus equipos nada portátiles. Paralelamente, el cineasta amateur o doméstico fue abandonándolo en detrimento del más sencillo 8 mm. o Super8.

Inicialmente el formato de cine de 16 mm. se ideó con perforaciones de arrastre a ambos lados de la película, pero posteriormente se consiguió eliminar las de un lado: El moderno Super16 aprovecha ese espacio extra para registrar fotogramas con mayor anchura (16:9). La película virgen hoy día está disponible tanto con perforaciones a ambos lados (2R) como en uno solo (1R).

Aunque hoy en televisión se emplea el vídeo para tomar imágenes fuera de estudio, el 16/Super16 se emplea asiduamente en la producción de documentales y series de calidad para televisión. La calidad que se obtiene hoy día con este tamaño de fotograma gracias a las modernas emulsiones de las películas puede llegar a ser espectacular, apta para las emisiones actuales en Alta Definición.

Hoy día los dos grandes fabricantes de película de 16 mm. son Kodak y Fujifilm aunque existen otros como Orwo y Foma por ejemplo. Con la llegada de la televisión de Alta Definición (HDTV) el formato Super16 cobra todavía más vida como medio de captación de imágenes de calidad para las producciones en formatos de pantalla ancha (16:9).

Los profesionales de la industria del cine que emplean este formato utilizan sofisticadas cámaras con la última tecnología (Arriflex, Aaton) mientras los aficionados y las escuelas de cine se decantan por modelos más antiguos o por marcas como Auricon, Beaulieu, Bell & Howell, Bolex, Canon, CP, Eclair, Keystone o las rudimentarias cámaras soviéticas Krasnogorsk.

### **35 mm**

La película fotográfica de 35 mm. de anchura es la más extendida tanto para la fotografía fija como para la industria del cine, y permanece prácticamente idéntica desde su introducción en 1892 por William Dickson y Thomas Edison. La inmensa mayoría de las películas comerciales están rodadas utilizando este formato de película, en sus distintas variantes según el formato de pantalla final.

Para su uso en cámaras de cine, normalmente cada fotograma abarca lateralmente 4 perforaciones en ambos márgenes y 8 en el caso de la fotografía fija, ya que el cine registra los fotogramas verticalmente mientras que los carretes para fotografía fija registran las imágenes horizontalmente. Sin embargo en cine existen variantes de todo tipo, como reducir la altura a sólo 2 perforaciones para conseguir imágenes con formato panorámico ahorrando película o todo lo contrario, es decir, filmar los fotogramas horizontalmente como en foto fija para para obtener imágenes panorámicas aún mayores (Vistavisión).

Una gran variedad de formatos de cine fueron inventados entre finales del siglo XIX y principios del XX, variando entre los 13 mm. hasta los 75 mm. pero el de 35 mm. terminó gozando de mayor reconocimiento frente a los demás e imponiéndose como estándar internacional en 1909, debido a su relación calidad/precio. En todos los lugares del mundo existen proyectores de 35 mm., lo que lo convierte en el único formato de imagen, ya sea cine o vídeo, que puede ser visionado sin restricciones técnicas en cualquier punto del planeta.

El formato es extremadamente versátil en la práctica, y a lo largo de los últimos 100 años ha sufrido modificaciones para, por ejemplo, poder registrar el color o más recientemente incluir pistas de sonido digital.

### **65 mm.**

La película de 65/70 mm. es un formato cinematográfico de muy alta resolución de imagen debido al enorme tamaño de los fotogramas registrados. En cámara, la película que se utiliza tiene 65 mm. de anchura, pero las copias que se imprimen para proyección tienen 70 mm: estos 5 mm. adicionales iban destinados en origen a las 6 pistas magnéticas para sonido, aunque desde 1995 para el sonido se emplea codificación digital DTS Sound independiente de la tira de película. Cada fotograma ocupa 5 perforaciones de altura, con una proporción de pantalla de 2.20:1. Sin embargo la inmensa mayoría de salas de cine comerciales no están preparadas para proyectar este tipo de película, por lo que normalmente exhiben reducciones en 35 mm. con el aspecto de pantalla más corriente del Cinemascope/Panavisión de 2.35:1

Al igual que en el resto de formatos, los fotogramas normalmente se registran verticalmente a una cadencia de 24 por segundo, aunque otras variantes lo utilizan horizontalmente para conseguir registrar fotogramas aún más grandes.

### **Formatos para Televisión:**

#### **AVI y AVI 2.0**

El formato AVI (Audio Video Interleave) tiene un funcionamiento muy simple, pues almacena la información por capas, guardando una capa de video seguida por una de audio. Sus codecs están desarrollados como controladores para ACM (Audio Compression Manager) y VCM (Video Compression Manager), y también pueden ser usados por algunas otras arquitecturas, incluidas DirectShow y Windows Media.

Así pues, ciñéndonos a la realidad, sólo existen dos tipos generales de AVI, Los basados en Video for Windows (los primeros en aparecer) y los basados en DirectShow (originalmente ActiveMovie). Y como hemos dicho, un AVI no es más que un formato de archivo que puede guardar datos en su interior codificados de diversas formas y con la ayuda de diversos codecs que aplican diversos factores de compresión, aunque para liar la cosa aún más si cabe, también existe la posibilidad de almacenar los ficheros en un formato AVI "raw" o crudo, es decir, sin compresión y muchos fabricantes aportan su granito de arena con codecs que añaden más confusión a nuestra babel particular.

### **Microsoft Windows Media Video**

El windows Media video es una de las últimas propuestas de Microsoft que funciona con el Windows Media player de la versión 6.2 en adelante. Ha tenido gran impulso debido al XP y que viene integrado en dicho sistema operativo. También tiene una opción para streaming que viene incluida en el Windows 2000 Server. Las extensiones de este tipo de contenidos son las .asf y .wmv para el video y .wma para el audio. Ofrece el player y su encoder de forma gratuita a todos los interesados.

### **Real Video**

Real en los pasados años ha sido muy utilizado para streaming de audio en diversos medios. También tiene una propuesta para video llamada Real Video. Requiere de su propio player que es el Real Player (Recientemente fue lanzado el Real One) y para hacer streaming requiere del Real Server. En el sitio de Real también hay información para convertir archivos .avi a este formato. Real siempre tiene una versión simple y limitada de sus productos y una profesional que debe ser comprada.

### **Apple Quicktime**

Apple también tiene una interesante opción nativa de los sistemas Mac. Sus archivos .mov requieren de un player especial que es el Quicktime player para visualizarlos. Este player tiene una versión sencilla gratuita y una versión profesional que entre otros permite realizar videos en dicho formato y editar algunas cualidades de los mismos.

Ofrece dos alternativas de servidores web. El Darwind Streaming Server y el Quicktime Server, ambos para plataformas Mac. Su codec es muy utilizado para presentar películas cortas y previews de los últimos lanzamientos de hollywood por su calidad, aunque el tamaño es más pesado que otros formatos. En el sitio de Quicktime hay una amplia galería de cortos y videos para explorar (linuca.org, 2013).

### **Codecs más Conocidos:**

#### ***No comprimido***

No es habitual procesar video no comprimido, debido al enorme ancho de banda necesario y a la cantidad de datos que se deben mover.

## **DV**

Si tienes una cámara MiniDV y capturas video mediante el firewire, verás que debes hacerlo con su propio códec que es el DV, una vez terminada la captura ya puedes comprimirlo como quieras. Seguramente se pueda capturar directamente comprimido, pero se verá afectada la calidad final, al hacerlo en tiempo real no podrás hacer técnicas como two-pass o similares.

Dos horas de video DV con calidad similar a la del DVD, ronda cerca de los 15Gbytes, destacar que este códec solo comprime el video, el audio lo trata sin comprimir.

## **MPEG**

El formato MPEG (Moving Picture Experts Group) es un standard para compresión de video y de audio. Al ser creado se establecieron 4 tipos de MPEGs, MPEG-1, MPEG-2, MPEG-3 y MPEG-4. Cada uno de estos según su calidad. De aquí nace el popular formato MP3 para audio y también se habla de que el MPEG-4 que es el de mayor compresión le da vida al DivX explicado a continuación.

MPEG (Moving Picture Experts Group ) es un estándar de compresión de audio, video y datos establecido por la Unión Internacional de Telecomunicaciones. Originariamente había 4 tipos diferentes MPEG-1, 2 ,3 y 4 que se diferencian en la calidad y ancho de banda usado.

Ofrece tres ventajas: compatibilidad mundial, gran compresión y poca degradación de la imagen. El estándar no especifica cómo se debe hacer la compresión. Los diferentes fabricantes luchan para determinar el mejor algoritmo, manteniendo siempre la compatibilidad.

Una cadena MPEG se compone de tres capas: audio, video y una capa a nivel de sistema. Esta última incluye información sobre sincronización, tiempo, calidad , etc.

**MPEG-1:** Establecido en 1991, se diseñó para introducir video en un CD-ROM. Por aquel entonces eran lentos, por lo que la velocidad de transferencia quedaba limitada a 1.5 Mbits y la resolución a 352x240. La calidad es similar al VHS. Se usa para videoconferencias, el CD-i, etc. Si es usado a mayor velocidad, es capaz de dar más calidad.

**MPEG-2:** Establecido en 1994 para ofrecer mayor calidad con mayor ancho de banda (típicamente de 3 a 10 Mbits). En esa banda, proporciona 720x486 pixels de resolución, es decir, calidad TV. Ofrece compatibilidad con MPEG-1.

**MPEG-3:** Fue una propuesta de estándar para la TV de alta resolución, pero como se ha demostrado que MPEG-2 con mayor ancho de banda cumple con este cometido, se ha abandonado.

**MPEG-4 :** Está en discusión. Se trata de un formato de muy bajo ancho de banda y resolución de 176x144, pensado para videoconferencias sobre internet, etc. Realmente está evolucionando mucho y hay fantásticos codificadores soft que dan una calidad semejante al MPEG-2 pero con mucho menor ancho de banda. Es la última moda.

**JPEG:** Joint Photographic Experts Group . Como su nombre indica es un sistema de compresión de fotografías. Muchos de los sistemas de compresión de vídeo, tal como el M-JPEG ( motion JPEG ) Cinepak e Indeo, se basan en él. Consideran el vídeo como una sucesión de fotografías. MPEG introduce la noción de movimiento de una manera mucho más compleja y agresiva el el M-JPEG.

### **DivX**

En estos días todo trata de compresión y el DivX es una gran alternativa para esta tarea. Con mucha gente trabajando en sus diferentes codecs el DivX se ha vuelto muy popular y está bastante relacionado con los DVDs y su piratería, ya que con dicho formato mucha gente se ha dado a la tarea de pasar sus DVDs a CDs con una calidad aceptable de video (linuca.org, 2013).

### **Relación de Aspecto para Televisión**

La proporción de aspecto especifica la proporción entre la anchura y la altura. Los fotogramas de imágenes fijas y de vídeo tienen una proporción de aspecto de fotogramas, y los píxeles que conforman el fotograma tienen una proporción de aspecto de píxeles (a veces denominada PAR). Se graba vídeo para televisión en la proporción de aspecto de fotogramas de 4:3 o 16:9. Asimismo, diferentes estándares de grabación de vídeo tienen proporciones de aspecto de píxeles diferentes.

### **Proporción de aspecto de fotogramas**

La proporción de aspecto de fotogramas indica la relación entre la anchura y la altura en las dimensiones de una imagen. Por ejemplo, DV NTSC tiene una proporción de aspecto de fotogramas de 4:3 (o una anchura de 4,0 por una altura de 3,0) y un fotograma de pantalla ancha típico tiene una proporción de aspecto de 16:9. Muchas videocámaras que tienen un modo de pantalla ancha pueden grabar con la proporción de aspecto 16:9. Muchas películas se han filmado utilizando proporciones de aspecto aún mayores.

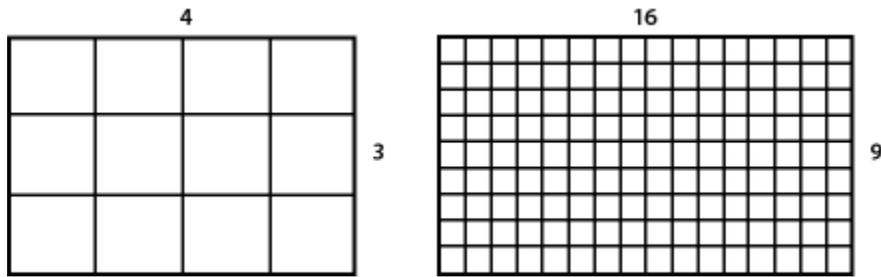
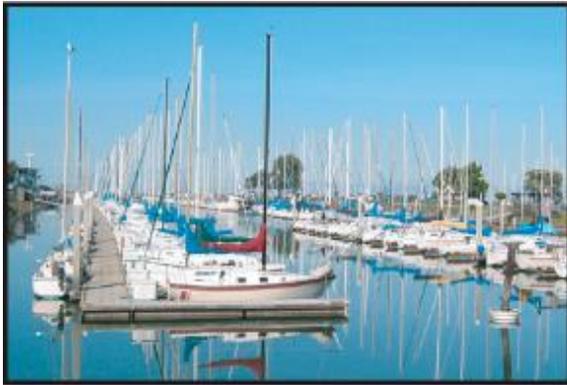


Ilustración 7 Proporción aspecto fotogramas de 4:3 (izquierda) y de 16:9 más ancha (derecha)

Al importar clips tomados en una determinada proporción de aspecto de fotogramas en un proyecto que utiliza otra proporción de aspecto de fotogramas distinta, hay que decidir cómo conciliar los valores diferentes. Por ejemplo, hay dos técnicas comunes que se usan para mostrar una película de 16:9 en una televisión de 4:3 estándar. Puede ver toda la anchura de una película de 16:9 dentro de un fotograma para televisión de 4:3. Esta colocación muestra bandas negras por encima y debajo del encuadre de la película, lo que se denomina panorámica. Si lo prefiere, puede llenar todo el encuadre 4:3 verticalmente con toda la altura del fotograma 16:9. A continuación, puede colocar la posición horizontal del fotograma de 16:9 dentro del fotograma más estrecho de 4:3 para que la acción importante siempre esté dentro del fotograma de 4:3. Esta técnica se denomina pan & scan.



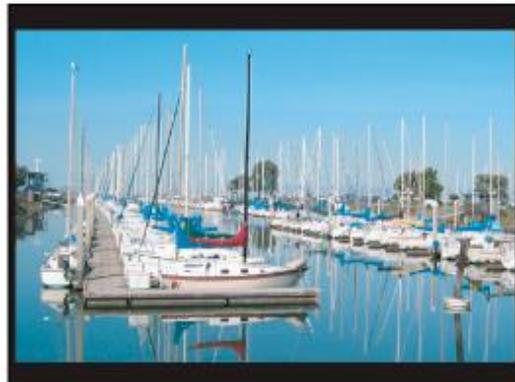
A



B



C



D

Ilustración 8 Pantallas NTSC A, B, C, D

## Pantallas NTSC

A. Material de archivo NTSC de 16:9 B. Visualización en un reproductor de DVD con el formato de pantalla ancha original en una televisión de pantalla ancha C. Imagen 16:9 en una televisión de 4:3 recortada con la función de panorámica y exploración automática D. Imagen 16:9 en una televisión de 4:3 con la función de panorámica automática para reducir el tamaño del fotograma completo y ver toda la imagen

## Proporción de aspecto de píxeles

La proporción de aspecto de píxeles indica la relación entre la anchura y la altura en un único píxel de un fotograma. Las proporciones de aspecto de píxeles varían porque los diferentes sistemas de vídeo realizan distintos supuestos sobre el número de píxeles necesarios para llenar un fotograma. Por ejemplo, muchos estándares de vídeo para equipos informáticos definen un fotograma de proporción de aspecto de 4:3 como 640 píxeles de ancho por 480 de alto, lo que produce píxeles cuadrados. Los estándares de vídeo como DV NTSC definen un fotograma de proporción de aspecto 4:3 como 720 x 480 píxeles, lo que produce píxeles rectangulares y más estrechos ya que hay más píxeles en la misma anchura. Los píxeles de vídeo del equipo en este ejemplo tienen una proporción de píxeles de 1:1 (cuadrados). Los píxeles de DV NTSC tienen una proporción de píxeles de 0,91 (no

cuadrados). Los píxeles DV, que siempre son rectangulares, se orientan verticalmente en sistemas que producen vídeo NTSC y horizontalmente en sistemas que producen vídeo PAL. Premiere Pro muestra la proporción de aspecto de píxeles de un clip junto a la miniatura del clip en el panel Proyecto.

## Proporciones de aspecto de píxeles comunes

Tabla 2 Proporciones de aspecto de píxeles comunes

	Proporción de aspecto de píxeles	Cuándo se utiliza
Píxeles cuadrados	1,0	El material de archivo tiene un tamaño de fotograma de 640 x 480 ó 648 x 486, es 1920 x 1080 HD (no HDV o DVCPRO HD), es 1280 x 720 HD o HDV, o se ha exportado de una aplicación que no es compatible con píxeles no cuadrados. Este ajuste también puede ser apropiado para material de archivo que se haya transferido desde películas o para proyectos personalizados.
D1/DV NTSC	0,91	El material de archivo tiene un tamaño de fotograma de 720 x 486 ó 720 x 480 y desea que el resultado tenga una proporción de aspecto de fotogramas de 4:3. Este ajuste también puede ser adecuado para el material de archivo que se ha exportado de una aplicación que funciona con píxeles no cuadrados como una aplicación de animación 3D.
D1/DV NTSC Pantalla ancha	1,21	El material de archivo tiene un tamaño de fotograma de 720 x 486 ó 720 x 480 y desea que el resultado tenga una proporción de aspecto de fotogramas de 16:9.
D1/DV PAL	1,09	El material de archivo tiene un tamaño de fotograma de 720 x 576 y desea que el resultado tenga una proporción de aspecto de fotogramas de 4:3.
D1/DV PAL Pantalla ancha	1,46	El material de archivo tiene un tamaño de fotograma de 720 x 576 y desea que el resultado tenga una proporción de aspecto de fotogramas de 16:9.
Anamórfico 2:1	2,0	El material de archivo se tomó con lentes de película anamórfica o se ha transferido de forma anamórfica desde un fotograma de película con una proporción de aspecto de 2:1.
HDV 1080/DVCPRO HD 720, HD Anamorphic 1080	1,33	El material de archivo tiene un tamaño de fotograma de 1440 x 1080 ó 960 x 720 y desea que el resultado tenga una proporción de aspecto de fotogramas de 16:9.
DVCPRO HD 1080	1,5	El material de archivo tiene un tamaño de fotograma de 1280 x 1080 y desea que el resultado tenga una proporción de aspecto de fotogramas de 16:9.

## CAPÍTULO VII: PROCESO DE DISEÑO Y PROPUESTA PRELIMINAR

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

Aquí se justificará ampliamente cómo las ciencias, las artes, tendencias y las teorías recopiladas en el marco teórico se ponen en práctica en la propuesta del proyecto.

**Ciencias de la Comunicación:** Se ponen en práctica al utilizar el modelo de comunicación propuesto por Laswell emitiendo un mensaje en un código audiovisual y posteriormente enviándolo a un receptor que utilizará un medio digital para visualizarlo y así que tenga informativo.

**Semiología en el material audiovisual:** En este proyecto nos ayuda a saber que colores, tipografías, sonidos y/o imágenes debemos utilizar en un material audiovisual donde los niños son el tema principal.

**Sociología en el material audiovisual:** Las relaciones personales y la interacción con los niños y los adultos fue necesaria para poder realizar las grabaciones del material audiovisual.

**Tecnología en el material audiovisual:** Su uso fue vital ya que sin el equipo necesario hubiese sido imposible la grabación, edición, la coordinación de las actividades para reunir el material audiovisual.

**Psicología en el material audiovisual:** Se utilizó para conocer como la gente reaccionaba ante lo que estaban viendo.

**Psicología de la Comunicación en el material audiovisual:** Se utilizó para guiar a las personas a ciertas reacciones.

**Psicología del Color en el material audiovisual:** Se utilizó para asegurarse que los colores que se utilizaban no fueran contraproducentes con el tema que se deseaba tocar.

**Teoría del Color en el material audiovisual:** Se utilizó para asegurarse que los colores que se utilizaban no fueran contraproducentes con el tema que se deseaba tocar.

**Tendencia del Cine – Grabación con DSLR:** Presente en la mayoría de las grabaciones, fue la herramienta principal. Complementada con micrófonos y la configuración adecuada para sacar el máximo provecho de las tomas realizadas. Lo portátil de la herramienta y el bajo costo comparado con otros equipos de grabación la hacen ideal para documentar este tipo de actividades.

**Tendencia del Cine – Grabación con Celular:** La grabación con el celular se utilizó esencialmente en momentos donde transportarse con más equipo resultaba complicado y/o no estaba previsto. Como una herramienta siempre presente es el comodín ideal para una situación donde se necesita documentar con fotografías o por video.

**Arte en el Cine:** El conocimiento de hacer cine es necesario para poder completar los objetivos del material audiovisual. El uso correcto de los planos, los sonidos, textos y cualquier otro elemento que pudiese ser introducido para contar historias.

## 7.2 Conceptualización:

### 7.2.1 Método:

En el proceso de conceptualización se utilizó la técnica de mapa mental, para explorar el problema y generar ideas.

### Mapa Mental

Creada por Tony Buzan, investigador en el campo de la inteligencia y presidente de la Brain Foundation. El mapa mental es una técnica gráfica que permite acceder al potencial del cerebro. Es una técnica de usos múltiples. Su principal aplicación en el proceso creativo es la exploración del problema y la generación de ideas.

Los mapas mentales se pueden mejorar y enriquecer con colores, imágenes, códigos y dimensiones que les añaden interés, belleza e individualidad (Neuronilla.com, 2014).

### ¿Cómo se aplica?

Para su elaboración se siguen los siguientes pasos:

1. Se toma una hoja de papel, grande o pequeña, según sea un mapa grupal o individual.
2. El problema o asunto más importante se escribe con una palabra o se dibuja en el centro de la hoja.
3. Los principales temas relacionados con el problema irradian de la imagen central de forma ramificada.
4. De esos temas parten imágenes o palabras claves que trazamos sobre líneas abiertas, sin pensar, de forma automática pero clara.
5. Las ramificaciones forman una estructura nodal.

### Resultados de la Técnica “Mapa Mental”

- **Intro:** Presentar información para que las personas generen en una mentalidad crítica y busquen más información para comprender lo antes presentado.
- **Entrevistas:** Que a través de entrevistas los niños expresen como han cambiado al pertenecer al parlamento.
- **Metodología:** Mostrar el proceso para cultivar la milpa.
- **Actividades:** Mostrar la recreación, programas en radio y tv

- **Cultura Maya:** Mostrar la importancia del maíz en el proceso de aprendizaje la danza del venado y el juego de la pelota maya como al muy relevante dentro de las actividades.
- Elaboración de textos y locuciones.

### **7.2.2 Definición del concepto:**

Se evidencia el proceso creativo.

Frase Conceptual: **“Conociendo y Compartiendo en el PGNA con la Niñez y Adolescencia en un espacio de participación para la niñez y adolescencia indígena”**

La participación de niños, niñas y adolescentes fue el eje central del material. Se les muestra realizando actividades con niños y para otros niños con los que comparten su conocimiento a la vez su participación en la creación del material audiovisual al participar activamente en las locuciones.

**TABLA DE REQUISITOS:** Esta tabla ayuda a servir para realizar un pre boceto escrito de los elementos a utilizar en la propuesta, sirviendo como guía inicial al bocetaje gráfico.

Elemento Gráfico	Propósito	Técnica	Emoción
Color	Mostrar los colores del logotipo del Parlamento Guatemalteco para la Niñez y Adolescencia.	After Effects: animación del logotipo y uso de los colores del logotipo como colores principales del material audiovisual.	Familiaridad
Tipografía	Lograr jerarquías visuales entre título, subtítulo y contenido del material audiovisual.	Adobe Premiere: 1 tipo de letra con diferentes tamaños.	Alegría

**Colores Utilizados:** Celeste, Verde, Gris y Blanco.

**Tipografías Utilizadas:** Cronos Pro

**Frase Conceptual:** “Conociendo y Compartiendo en el PGNA con la Niñez y Adolescencia en un espacio de participación para la niñez y adolescencia indígena”

La participación y el intercambio cultural de los niños, niñas y adolescentes del parlamento fue crucial para la grabación y elaboración del material audiovisual. Durante el proceso de elaboración los niños, niñas y adolescentes aprendieron y pusieron en práctica sus derechos y participación política en las comunidades a las que pertenecen. A la vez se realizaron reuniones en las que se reunían las cuatro culturas: maya, garífuna, xinca y mestiza, todos reunidos y trabajando con la metodología del maíz.

### Bosquejo

En el Mapa Mental podemos observar una espiral o caracol que se relaciona con la cosmovisión maya que ayuda a desarrollar ideas relacionadas con el concepto.

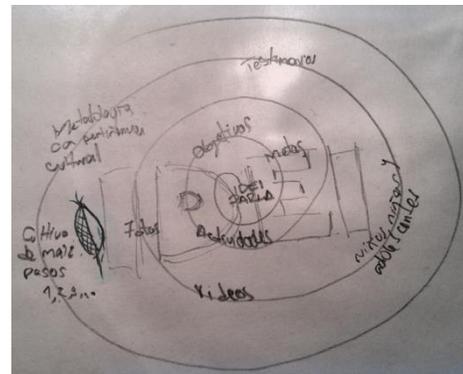


Ilustración 9 Mapa Mental

TEXTO 1

En el Parlamento Guatemalteco para la Niñez y Adolescencia participamos 152 niños, niñas y adolescentes y pertenecemos a 18 de los 22 departamentos de Guatemala.

Nosotros buscamos que se respeten los derechos de todos los niños, niñas y adolescentes de nuestro país.

TEXTO 2

Los niños del Parlamento somos elegidos democráticamente y posteriormente trabajamos integrados en comisiones para representar a los demás niños, niñas y adolescentes.

TEXTO 3

Buscamos que se respeten los derechos de la niñez y adolescencia de Guatemala, basados en la Convención de los Derechos del Niño.

TEXTO 4

Trabajamos los ejes de educación, protección, salud y VIH.

TEXTO 5

Procuramos la creación de espacios reales de participación para el ejercicio de la ciudadanía de la niñez y adolescencia y ser sujetos de derechos en políticas públicas.

TEXTO 6

Deseamos que la niñez y la adolescencia maya, garífuna, xinca y mestiza desarrollen protagonismo y liderazgo a

### Ilustración 10 Textos Locución AV página 1

nivel municipal, regional y nacional para el fortalecimiento de la paz en Guatemala.

TEXTO 7

Entre los logros del parlamento tenemos:

La integración de niños, niñas y adolescentes en redes de protección para aportar sobre los efectos negativos de la trata de personas, abuso y explotación sexual comercial y violencia intrafamiliar.

TEXTO 8

Niños, niñas y adolescentes en proceso de formación, participando y actuando a favor de los derechos de la niñez en sus comunidades.

TEXTO 9

Niñez y adolescencia plantean agenda con pertinencia cultural a protadores de obligaciones, en 18 departamentos, principalmente en temas de violencia intrafamiliar, abuso y explotación sexual, trata de personas y adolescentes en diseño de estrategias.

TEXTO 10

Se ha creado un espacio lúdico pedagógico, a través de la danza del venado y el juego de la pelota maya para llevar información en temas de violencia intrafamiliar, abuso y explotación sexual, trata de personas.

### Ilustración 11 Textos Locución AV página 2

### 7.3 Bocetaje

A continuación, en las ilustraciones 12 a la 14, se observa el proceso de bocetaje para audiovisual, Storyboard, en el que se aprecian las diferentes escenas del material y planos de referencia.

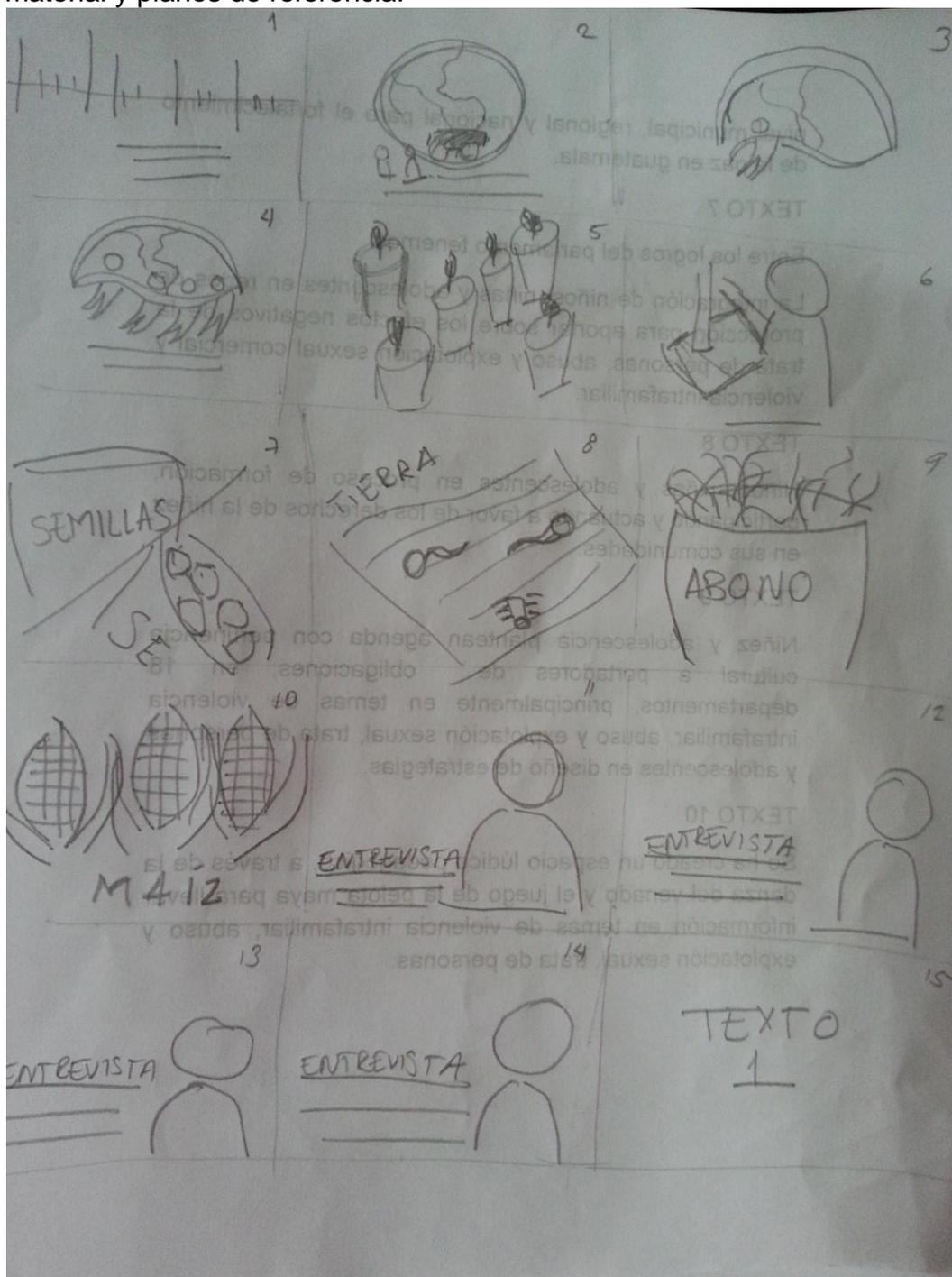


Ilustración 12 Bocetaje parte 1



Ilustración 13 Bocetaje parte 2

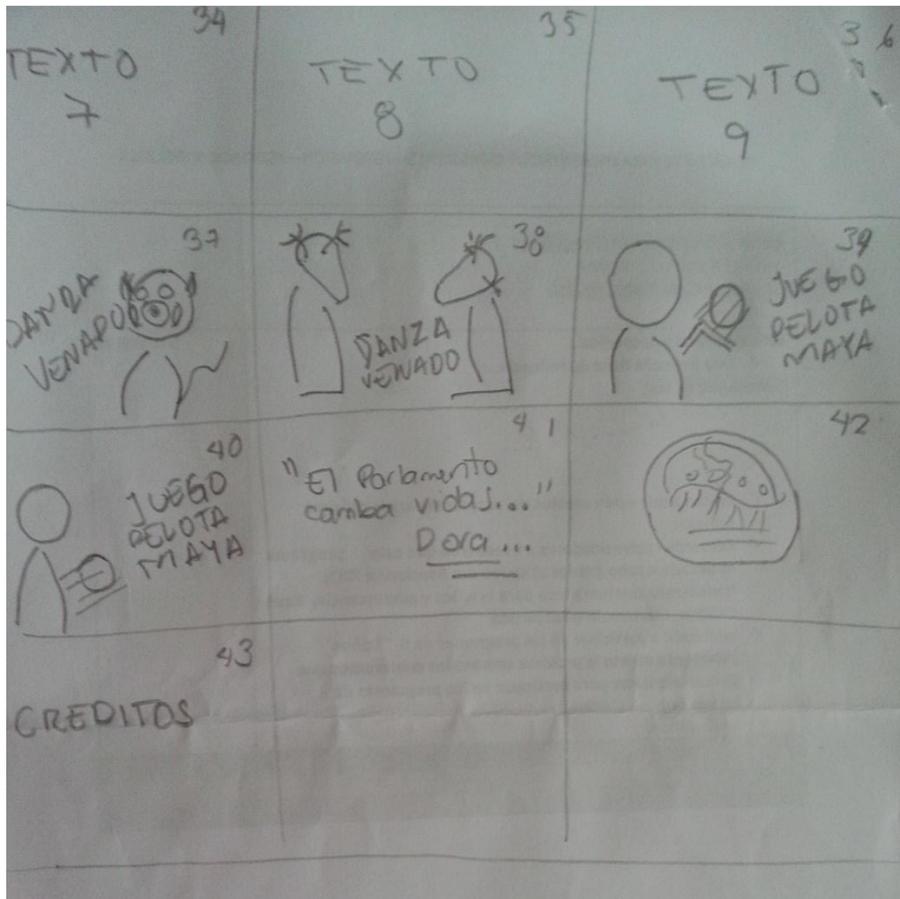


Ilustración 14 Bocetaje parte 3

En este boceto se colocó el orden que llevará el material audiovisual, la información que se desea transmitir está distribuida por escenas. Dicho boceto funciona como guión técnico para la realización del rodaje.

#### 7.4 Propuesta Preliminar

Guión Técnico	
<b>Cliente:</b> Asociación de Investigación, Desarrollo y Educación Integral	<b>Duración Total:</b> 10 minutos 13 segundos.
<b>Producto:</b> Parlamento Guatemalteco para la Niñez y Adolescencia	<b>Versión:</b> 1
<b>Título:</b> Actividades, metas y objetivos del Parlamento Guatemalteco para la Niñez y Adolescencia.	

Video/Animación	Audio	Descripción	Página 1
	<p>Voz en off</p>	<p>P.G. Animación de la voz de Hary hablando sobre las cosas buenas al estar en el Parlamento.</p>	
	<p>Inicia música para la animación del logotipo</p>	<p>P.G. Animación del logotipo anterior al nuevo logotipo.</p>	

Video/Animación	Audio	Descripción	Página 1
			
 <p data-bbox="457 1011 808 1060">Parlamento Guatemalteco para la Niñez y Adolescencia</p>			

Video/Animación	Audio	Descripción	Página 1
	<p>Finaliza música para la animación del logotipo.</p>	<p>Int. P.G. de Candelas de invocación dan inicio al video.</p>	

Video/Animación	Audio	Descripción	Página 2
 <p>Omar Herrera/12 años Explica el Nucleo Generador de la Milpa Una de la Metodologías Utilizadas para el Aprendizaje Parlamentario Totoncapán</p>	<p>Inicia música de fondo. Voz en off que explica el proceso del cultivo del maíz.</p>	<p>Ext. P.M. Niño tilt up y traveling. explica cuál es el proceso para cultivar del maíz. Iniciando por las herramientas, semillas, preparación de la tierra y limpieza, abono y para finalizar el cuidado del maíz.</p>	

Video/Animación	Audio	Descripción	Página 2
		Int. P.P. Bolsa de semillas.	
		Int. P.G. Gusanos y bichos en la tierra.	

Video/Animación	Audio	Descripción	Página 2
			<p>Int. P.P. Bolsa de abono y proceso de mezcla del abono.</p>
			<p>Ext. P.P. maíz de diferentes colores.</p>

Video/Animación	Audio	Descripción	Página 3
 <p><b>Floridalma López/11 años</b> Parlamentaria-Vice Presidenta San Martín Jilotepeque, Chimaltenango</p>	<p>Continúa música de fondo. Niños relatan su experiencia en el Parlamento</p>	<p>Int. P.M. Niños relatan su experiencia en el Parlamento durante un proceso de sistematización realizado dentro de la institución.</p>	
 <p><b>Alexander Orozco/14 años</b> Parlamentario Aldea Mavil, San Pedro, San Marcos</p>			

Video/Animación	Audio	Descripción	Página 3
 <p data-bbox="340 553 590 643"> <b>Hary Cacao/16 años</b>            Parlamentario-Presidente            Tontem, Alta Verapaz         </p>			
 <p data-bbox="340 938 716 1027"> <b>Floridalma López/11 años</b>            Parlamentaria-Vice Presidenta            San Martín Jilotepeque, Chimaltenango         </p>			

Video/Animación	Audio	Descripción	Página 3
<p data-bbox="352 349 884 487">En el Parlamento Guatemalteco para la Niñez y Adolescencia participamos 152 niños, niñas, y adolescentes y pertenecemos a 18 de los 22 departamentos de Guatemala.</p> <p data-bbox="352 521 884 625">Nosotros buscamos que se respeten los derechos de todos los niños, niñas y adolescentes en nuestro país.</p>	<p data-bbox="1066 451 1444 521">Continúa música de fondo. Voz en off.</p>	<p data-bbox="1499 467 1856 500">Niño/niña leen los textos.</p>	

Video/Animación	Audio	Descripción	Página 4
<p>Los niños del parlamento somos elegidos democráticamente y posteriormente trabajamos integrados en comisiones para representar a las demás niños, niñas y adolescentes.</p>	<p>Continúa música de fondo. Voz en off.</p>		<p>Niño/niña leen los textos.</p>
	<p>Continúa música de fondo.</p>		<p>Int. P.M. Se muestran fotografías del proceso de elección de niños del Parlamento.</p>

Video/Animación	Audio	Descripción	Página 4
<p>Buscamos que se respeten los derechos de la niñez y adolescencia de Guatemala, basados en La Convención de los Derechos del Niño.</p>	<p>Continúa música de fondo. Voz en off.</p>	<p>Niño/niña leen los textos.</p>	
<p>Los niños del parlamento somos elegidos democráticamente y posteriormente trabajamos integrados en comisiones para representar a las demás niños, niñas y adolescentes.</p>	<p>Continúa música de fondo. Voz en off.</p>	<p>Niño/niña leen los textos.</p>	

Video/Animación	Audio	Descripción	Página 4
	<p>Continúa música de fondo.</p>	<p>Ext. P.M. Se muestran fotografías de la Feria Educativa de niños del Parlamento y otras actividades.</p>	

Video/Animación	Audio	Descripción	Página 5
	<p>Continúa música de fondo.</p>	<p>Ext. P.G. Se muestran fotografías de la Feria Educativa de niños del Parlamento y otras actividades.</p>	
	<p>Continúa música de fondo.</p>	<p>Ext. P.G. Se muestran fotografías de la Feria Educativa de niños del Parlamento y otras actividades.</p>	

Video/Animación	Audio	Descripción	Página 5
<p>Procuramos la creación de espacios reales de participación para el ejercicio de la ciudadanía de la niñez y adolescencia y ser sujetos derechos en políticas públicas.</p>	<p>Continúa música de fondo. Voz en off.</p>	<p>Niño/niña leen los textos.</p>	
	<p>Continúa música de fondo.</p>	<p>Int. P.M. Se muestran fotografías de actividades de los niños del Parlamento.</p>	

Video/Animación	Audio	Descripción	Página 5
	<p>Continúa música de fondo.</p>		<p>Int. P.M. Se muestran fotografías de actividades de los niños del Parlamento.</p>

Video/Animación	Audio	Descripción	Página 6
<p>Deseamos que la niñez y la adolescencia Maya, Garífuna, Xinka y mestiza, desarrollen protagonismo y liderazgo a nivel municipal, regional y nacional para el fortalecimiento de la paz en Guatemala.</p>	<p>Continúa música de fondo. Voz en off.</p>	<p>Niño/niña leen los textos.</p>	
 <p>Participación e Impacto en Alcaldías de Comunidades</p>	<p>Continúa música de fondo y Finaliza.</p>	<p>Ext. P.M. En video se muestran actividades de los niños que generan</p>	

Video/Animación	Audio	Descripción	Página 6
	<p>Inicia música de fondo de Encuentro de Expresiones.</p>	<p>Animación Inicia video introducción del programa infantil de televisión Encuentro de Expresiones.</p>	
	<p>Continúa música de fondo de Encuentro de Expresiones.</p>	<p>Int. P.M. Video muestra niñas en programa de televisión Encuentro de Expresiones.</p>	

Video/Animación	Audio	Descripción	Página 6
	<p>Continua música de fondo de Encuentro de Expresiones, y finaliza.</p>	<p>Int. P.M. Video muestra niñas en programa de radio Encuentro de Expresiones</p>	

Video/Animación	Audio	Descripción	Página 7
	<p>Inicia música de fondo.</p>	<p>Ext. P.G. a P.M. Paneo. Niños, niñas y adolescentes participan en Feria Educativa.</p>	
	<p>Continúa música de fondo.</p>		

Video/Animación	Audio	Descripción	Página 7
	<p>Continúa música de fondo.</p>		
<p>Entre los logros del Parlamento tenemos:</p> <p>La integración de niños, niñas y adolescentes en redes de protección para aportar sobre los efectos negativos de la trata de personas, abuso y explotación sexual comercial y violencia intrafamiliar.</p>	<p>Continúa música de fondo. Voz en off.</p>	<p>Niño/niña leen los textos.</p>	

Video/Animación	Audio	Descripción	Página 7
<p>Niños, niñas y adolescentes en proceso de formación, participando y actuando a favor de los derechos de la niñez en sus comunidades.</p>	<p>Continúa música de fondo. Voz en off.</p>	<p>Niño/niña leen los textos.</p>	

Video/Animación	Audio	Descripción	Página 8
<p>Niñez y adolescencia plantean agenda con pertinencia cultural a portadores de obligaciones, en 18 departamentos, principalmente en temas de violencia intrafamiliar, abuso y explotación sexual, trata de personas y adolescentes en diseño de estrategias.</p>	<p>Finaliza música de fondo. Voz en off.</p>	<p>Niño/niña leen los textos.</p>	
	<p>Inicia música de fondo “Danza del Venado” Voz en off.</p>	<p>Int. P.G. Paneo Niño/niña leen los textos. Mientras se muestra un extracto de la Danza del Venado.</p>	

Video/Animación	Audio	Descripción	Página 8
 <p>Promoción de Actividades Culturales Danza del Venado</p>	<p>Finaliza música de fondo “Danza del Venado”</p>		
 <p>Promoción de Actividades Culturales Juego de la Pelota Maya</p>	<p>Inicia música de fondo.</p>	<p>Ext. P.M. movimiento de foco. Se muestra la introducción al juego de pelota Maya.</p>	

Video/Animación	Audio	Descripción	Página 8
 <p>Promoción de Actividades Culturales Juego de la Pelota Maya</p>	<p>Finaliza música de fondo.</p>		

Video/Animación	Audio	Descripción	Página 9
<p data-bbox="346 440 793 537">"El Parlamento cambia vidas..." Dora Alonzo Quijivix Ex-Parlamentaria/Facilitadora</p>	<p data-bbox="968 284 1346 316">Continúa música de fondo.</p>	<p data-bbox="1438 284 1885 391">Texto "El Parlamento cambia vidas" por Dora Alonzo Quijivix. Exparlamentaria/ Facilitadora</p>	
	<p data-bbox="976 670 1337 703">Finaliza música de fondo.</p>	<p data-bbox="1451 670 1875 740">Cierra el video con el logotipo del Parlamento.</p>	

Video/Animación	Audio	Descripción	Página 9
<p data-bbox="359 467 730 529"><b>Producción, Grabación y Edición</b> Rubén A. González Rosito</p> <p data-bbox="384 558 705 646"><b>Locución</b> Gilda Menchú, Totonicapán, 12 años. Omar Herrera, Totonicapán, 12 años.</p>	<p data-bbox="1058 284 1257 321">No hay audio.</p>	<p data-bbox="1451 284 1875 354">Inicial créditos de abajo hacia arriba.</p>	

## **CAPÍTULO VIII: VALIDACIÓN TÉCNICA**

En este capítulo se evalúa cuantitativa y cualitativamente la efectividad del material audiovisual en función de dar respuesta a los requerimientos del cliente, los objetivos del proyecto y la funcionalidad del proyecto.

El material audiovisual tiene como objetivo dar a conocer las actividades, metas y objetivos del Parlamento Guatemalteco para la Niñez y Adolescencia.

Para comprobar si el proyecto cumple con los objetivos del mismo.

Se realizó un acercamiento con el cliente, expertos y grupo objetivo para comprobar si el material audiovisual da a conocer las actividades, metas y objetivos del Parlamento Guatemalteco para la Niñez y Adolescencia.

### **8.1 Población y muestreo**

La propuesta preliminar se validará con tres grupos:

- Cliente (2 personas, expertos en el tema de niñez y adolescencia)
- Expertos (3 personas, expertos en la comunicación, diseño y/o producción)
- Grupo Objetivo (25 jóvenes entre las edades de 18-25 años, que hace un total de 25 encuestados).

### **8.2 Método e Instrumentos**

Para la realización de la validación técnica se aplicará la encuesta, que será la misma para el grupo objetivo (25 jóvenes y 10 adultos entre las edades de 26-60), expertos (5 expertos en comunicación) y el/los clientes (clientes expertos en niñez y adolescencia).

Según Mónica Gerber, consultora de Equipo de Desarrollo Humano PNUD-Chile, la encuesta es un método de recolección de información, que, por medio de un cuestionario, recoge las actitudes, opiniones u otros datos de una población, tratando diversos temas de interés. Las encuestas son aplicadas a una muestra de la población objeto de estudio, con el fin de inferir y concluir con respecto a la población completa.

**En la encuesta se utiliza una combinación de:**

Preguntas Cerradas (Si y No)

Escala de Likert

Opción Múltiple

### **Preguntas Cerradas (Si y No)**

Consiste en proporcionar al sujeto observado una serie de opciones para que escoja una como respuesta. También se consideran cerradas las preguntas que contienen una lista de preferencias u ordenación de opciones, que consiste en proporcionar una lista de opciones al encuestado y éste las ordenará de acuerdo a sus interés, gustos, etc.

### **Escala de Likert**

La escala Likert mide las actitudes y los comportamientos utilizando opciones de respuestas que van de un extremo a otro, a diferencia de las preguntas simples con respuesta sí/no. La escala Likert le permite descubrir distintos niveles de opinión, lo que puede resultar particularmente útil para temas o asuntos delicados o desafiantes.

### **Opción Múltiple**

Este tipo de pregunta permite a la persona que realiza la encuesta seleccionar una o más opciones de una lista de respuestas que usted define. Debe usar preguntas de múltiples opciones si tiene un número fijo de opciones.

# Instrumento de Validación

28/06/13

Instrumento de Validación de Tesis - Google Drive

## FACULTAD DE CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN LICENCIATURA EN COMUNICACIÓN Y DISEÑO PROYECTO DE TESIS

Encuesta de Validación del Proyecto de Diseño De Material Audiovisual Para Dar A Conocer Las Actividades, Metas Y Objetivos Del Parlamento Guatemalteco De La Niñez Y Adolescencia. Asociación de Investigación, Desarrollo Y Educación Integral –I.D.E.I.–

\*Obligatorio



### Antecedentes

---

La Asociación de Investigación, Desarrollo Y Educación Integral –I.D.E.I.–, es una organización sólida y sustentable, que en coordinación con la comunidad organizada, ogs y ongs desarrolla investigaciones e implementa modelos integrales, descentralizados y sostenibles en salud y educación, contribuyendo a mejorar el desarrollo humano de la población del sur-occidente del país y a la vez, promoviendo su aplicación a nivel local, regional y nacional.

Nuestros objetivos están asociados al desarrollo y a la promoción de relaciones más humanas justas y solidarias, que buscan el bienestar de la población, la democratización, revalorizando la confianza y el respeto por lo que el fortalecimiento institucional va encaminado a dar garantía a los proyectos en función social y el estar firmemente convencida de generar nuevas visiones sobre el desarrollo y cooperación, reconociendo la unidad dentro de la diversidad, revalorando y fortaleciendo principios ancestrales.

### Instrucciones

---

En base a lo que se solicite, seleccione una opción o responda según sea el caso. Los asteriscos rojos indican que las preguntas son obligatorias, de no ser respondidas el formulario no podrá ser enviado.

<https://docs.google.com/forms/d/13B4Xba6pf06LxaF3AWJg17mo8T1d44YMINj-A50E/edit>

1/6

**1. El encuestado es: \***

*Marca solo un óvalo.*

- Experto en el área de comunicación
- Cliente
- Grupo Objetivo

**2. Si es experto coloque su profesión.**

.....

**3. Si es experto coloque que puesto desempeña.**

.....

**4. Si es experto coloque sus años de experiencia en el mercado.**

Coloque los años de experiencia en números.

*Marca solo un óvalo.*

- 1
- 2
- 3
- 4
- 5
- 6
- 7
- 8
- 9
- 10+

**5. Género \***

*Marca solo un óvalo.*

- Masculino
- Femenino

**6. Nombre:**

Coloque su primer nombre y su primer apellido.

.....

7. **Edad \***

Seleccione su edad.

*Marca solo un óvalo.*

- 9
- 9
- 10
- 11
- 12
- 13
- 14
- 15
- 16
- 17
- 18
- 19
- 20
- 21
- 22
- 23
- 24
- 25
- 26
- 27
- 28
- 29
- 30
- 31
- 32
- 33
- 34
- 35
- 36
- 37
- 38
- 39
- 40+

## Parte Objetiva

---

Evalúa aspectos relacionados a los objetivos del proyecto.

8. 1.- **¿Es necesaria la elaboración de un material audiovisual para dar a conocer las actividades, metas y objetivos del Parlamento Guatemalteco para la Niñez y Adolescencia? \***

*Marca solo un óvalo.*

- Si  
 No

9. 2.- **¿Cree conveniente investigar acerca de la temática relacionada con la comunicación audiovisual para fundamentar la propuesta de diseño del material audiovisual para dar a conocer las actividades, metas y objetivos del Parlamento Guatemalteco de la Niñez y Adolescencia? \***

*Marca solo un óvalo.*

- Si  
 No

10. 3.- **¿Diría usted que es conveniente recopilar información a través de fotografías y documentos para complementar el diseño del material audiovisual y así dar a conocer las actividades, metas y objetivos del Parlamento Guatemalteco de la Niñez y Adolescencia? \***

*Marca solo un óvalo.*

- Si  
 No

11. 4.- **Según su parecer ¿Se debe realizar una transición del logotipo anterior al nuevo logotipo del Parlamento Guatemalteco para la Niñez y Adolescencia para que se comprenda la transición a una nueva imagen gráfica del Parlamento Guatemalteco para la Niñez y Adolescencia? \***

*Marca solo un óvalo.*

- Si  
 No

12. 5.- **¿Considera que es necesaria la edición de material audiovisual que dé a conocer las actividades, metas y objetivos del Parlamento Guatemalteco para la Niñez y la Adolescencia? \***

*Marca solo un óvalo.*

- Si  
 No

## Parte Semiológica

---

Evalúa percepciones y los elementos del diseño.

13. **6.- ¿La animación del logotipo del Parlamento Guatemalteco para la Niñez y Adolescencia aporta dinamismo al material audiovisual? \***

*Marca solo un óvalo.*

- Mucho  
 Poco  
 Nada

14. **7.- ¿El diseño del material audiovisual es? \***

*Marca solo un óvalo.*

- Muy Entretenido  
 Poco Entretenido  
 Nada Entretenido

15. **8.- ¿Los colores utilizados en el material audiovisual son? \***

*Marca solo un óvalo.*

- Muy Adecuados  
 Poco Adecuados  
 Nada Adecuados

## Parte Operativa

---

Evalúa principalmente la funcionalidad de la propuesta.

16. **9.- ¿Cree qué la tipografía utilizada en el material audiovisual es? \***

*Marca solo un óvalo.*

- Muy Legible  
 Poco Legible  
 Nada Legible

17. **10.- ¿El audio en general es? \***

*Marca solo un óvalo.*

- Muy Claro  
 Poco Claro  
 Nada Claro

18. **11.- ¿La música utilizada en el material audiovisual es? \***

*Marca solo un óvalo.*

- Muy Adecuada  
 Poco Adecuada  
 Nada Adecuada

19. **12.- La duración del material audiovisual es: \***

*Marca solo un óvalo.*

- Muy Aceptable  
 Poco Aceptable  
 Nada Aceptable

20. **Observaciones/Comentarios**

---

---

---

---

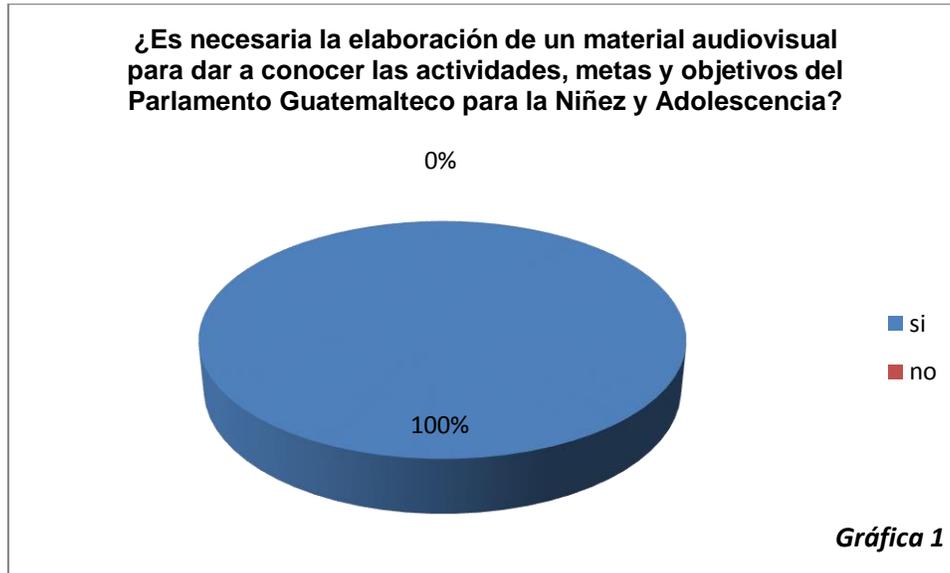
---

Con la tecnología de  

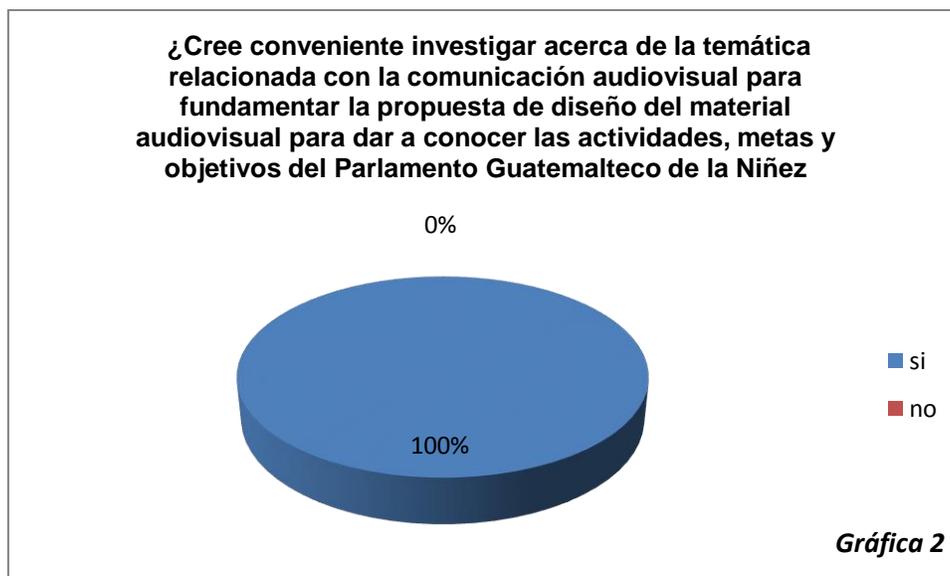

### 8.3 Resultados e Interpretación de resultados.

La encuesta se realiza con el objetivo de comprobar la objetividad, la correcta utilización de la semiología y funcionalidad del proyecto.

#### Parte Objetiva

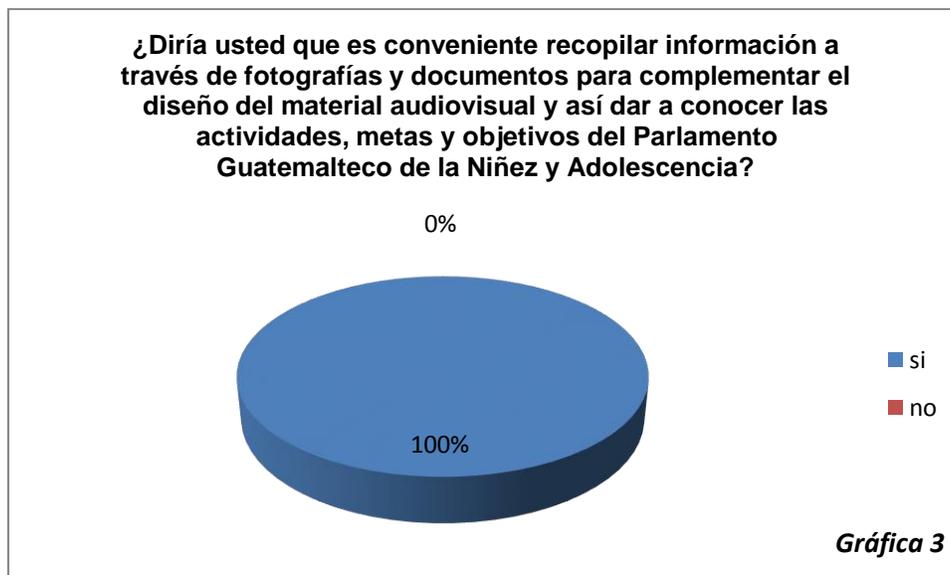


**Interpretación:** El 100% de los encuestados considera importante la elaboración de un material audiovisual para dar a conocer las actividades, metas y objetivos del Parlamento Guatemalteco para la Niñez y Adolescencia. Por lo tanto, se considera que su elaboración será de relevancia.

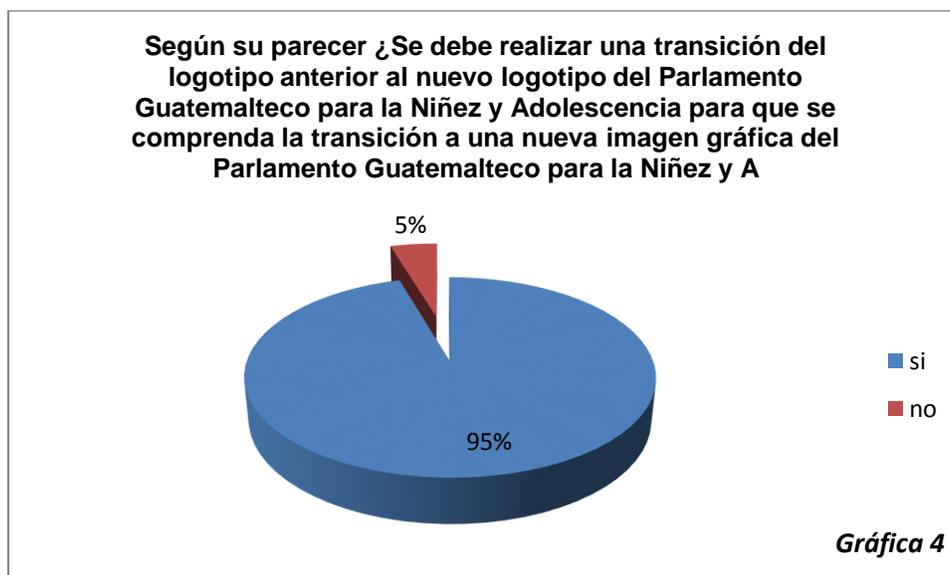


**Interpretación:** El 100% de los encuestados cree conveniente investigar acerca de la temática relacionada con la comunicación audiovisual, para fundamentar la

propuesta de diseño del material audiovisual para dar a conocer las actividades, metas y objetivos del Parlamento Guatemalteco de la Niñez y Adolescencia. Por lo tanto, se investigó sobre el tema.

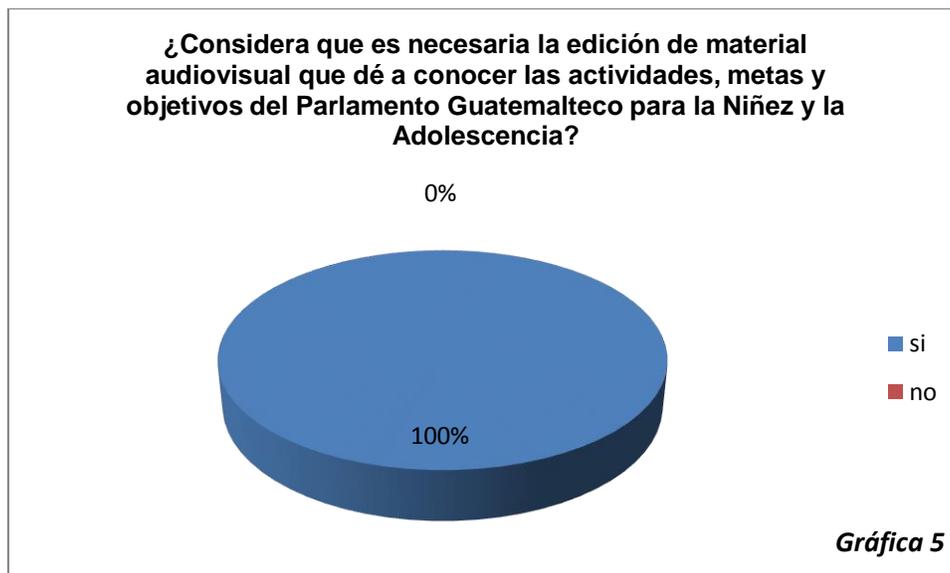


**Interpretación:** El 100% de los encuestados dice que es conveniente recopilar información a través de fotografías y documentos para complementar el diseño del material audiovisual y así dar a conocer las actividades, metas y objetivos del Parlamento Guatemalteco de la Niñez y Adolescencia. Por consiguiente, se realizó la recopilación de fotos y videos que pudieran servir para elaborar el material o de referencia.

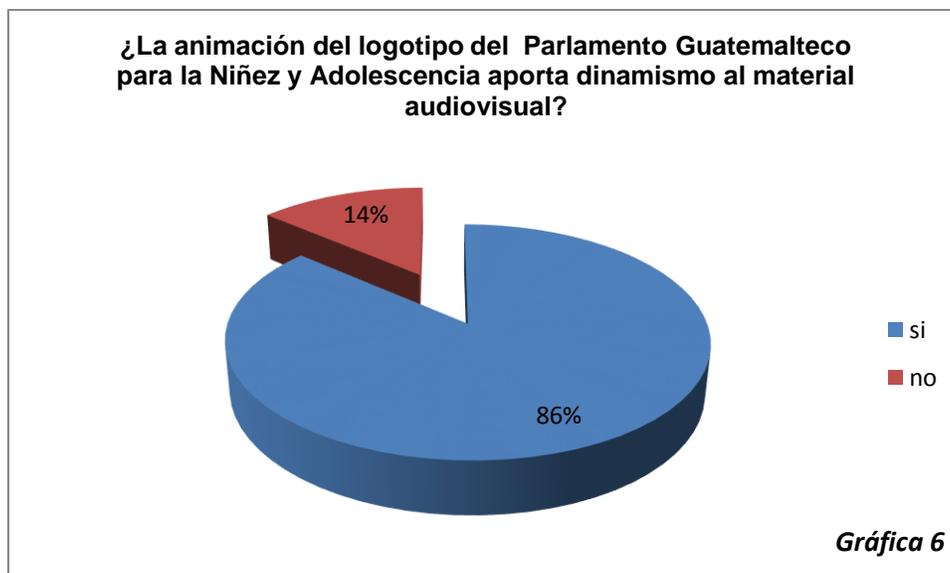


**Interpretación:** Al 95% de los encuestados les parece que se debe realizar una transición del logotipo anterior al nuevo logotipo del Parlamento Guatemalteco para la Niñez y Adolescencia, para que se comprenda la transición a una nueva imagen

gráfica del Parlamento Guatemalteco para la Niñez y Adolescencia. Por esa razón, se realizó una animación del logo anterior al nuevo logotipo.

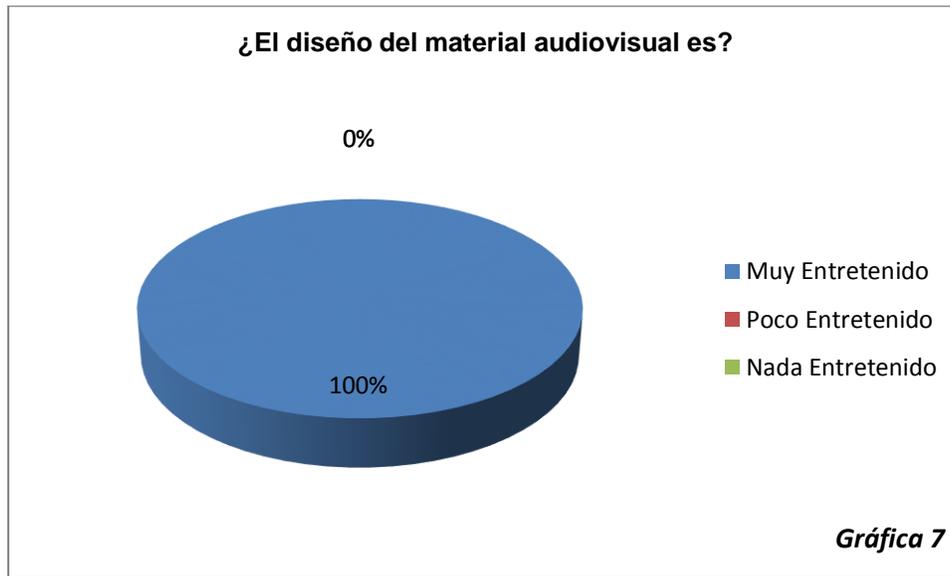


**Interpretación:** El 100% de los encuestados considera que es necesaria la edición de material audiovisual que dé a conocer las actividades, metas y objetivos del Parlamento Guatemalteco para la Niñez y la Adolescencia. Por lo tanto, posterior a la grabación se realizó la edición del material audiovisual.

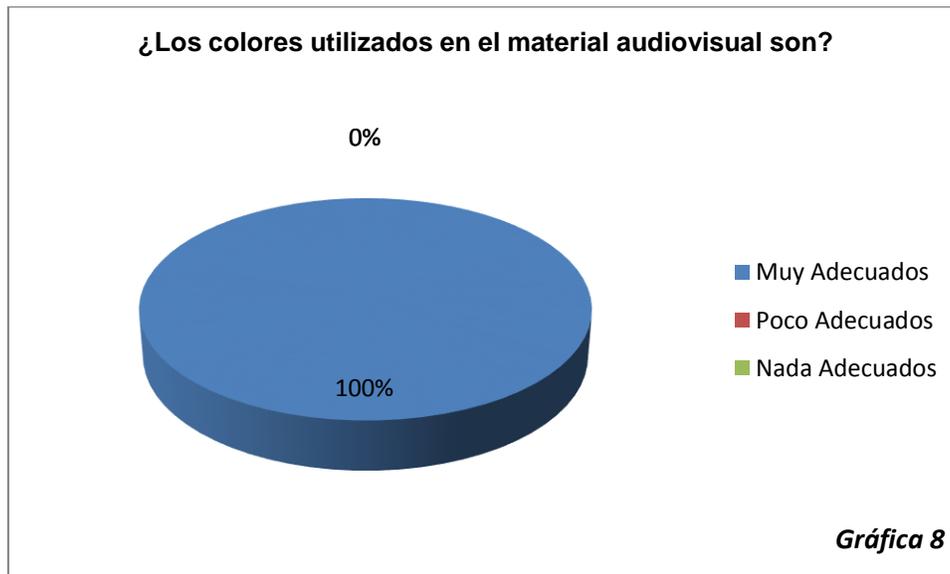


**Interpretación:** El 86% dice que la animación del logotipo del Parlamento Guatemalteco para la Niñez y Adolescencia aporta dinamismo al material audiovisual. Por lo tanto, la animación del logotipo será incluida en la versión final del material audiovisual.

## Parte Semiológica



**Interpretación:** El 100% cree que el diseño del material audiovisual es muy entretenido. Por lo tanto, se considera que será muy entretenido para el público en general.

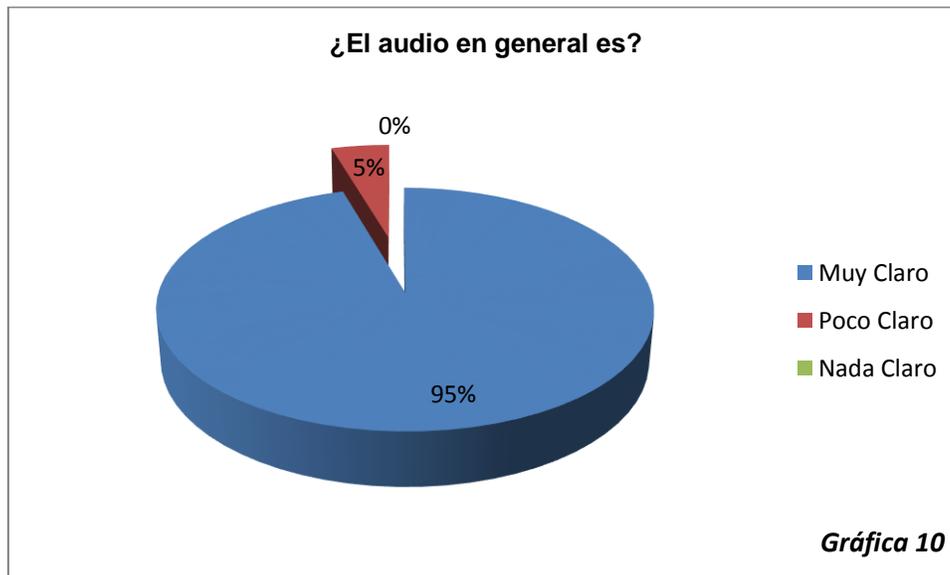


**Interpretación:** El 100% concuerda en que los colores utilizados en el material audiovisual son muy adecuados. Por lo tanto, los colores permanecerán en la versión final.

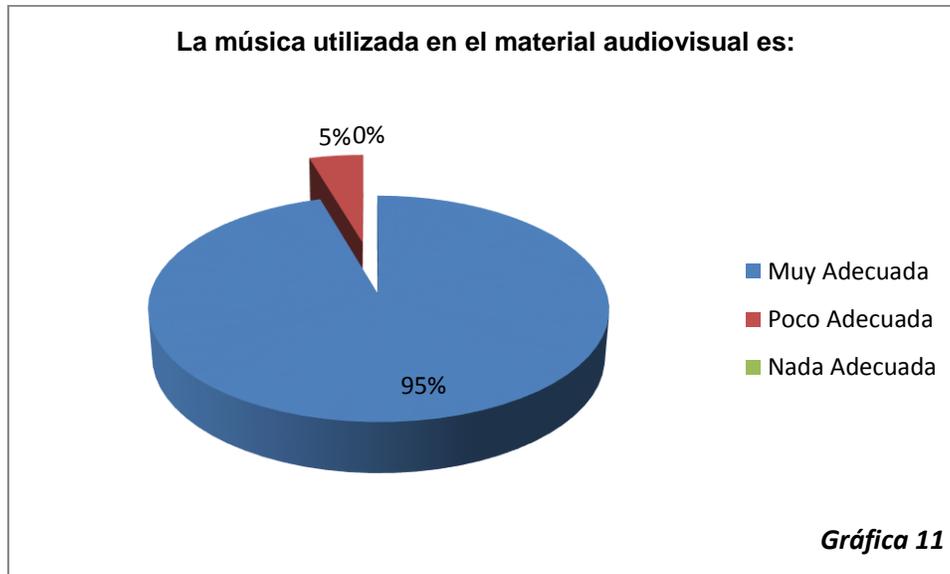
## Parte Operativa



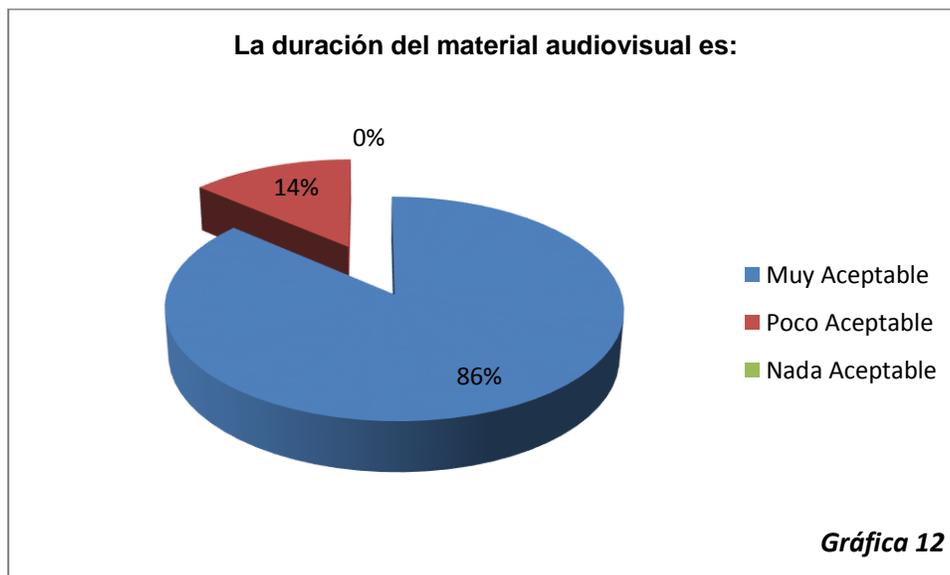
**Interpretación:** El 100% opina que la tipografía utilizada en el material audiovisual es muy legible. Por lo tanto, la tipografía actual seguirá siendo usada en el material.



**Interpretación:** El 95% cree que el audio en general es muy claro. Por lo tanto, se intentará mejorarlo utilizando un filtro del programa de edición para intentar llegar al 100%.



**Interpretación:** El 95% concuerda en que la música utilizada en el material audiovisual es muy adecuada. Por lo tanto, se continuará con la selección actual.



**Interpretación:** El 86% concuerda en que la duración del material audiovisual es muy aceptable. Por lo tanto, se considera que es aceptable el tiempo de duración.

**Observaciones/Comentarios:**

En los textos se encontraron algunas palabras que están corridas, en el caso de Adolescentes que aparece dividida y debe juntarse.

Excelente aportación para dar a conocer algo que no muchos conocíamos.

1. No crees que la transición del logo ocurre muy rápido y no se aprecia el sentido que tiene, ya que no alcancé a leer lo del parlamento. A la primera lectura no lo entendí.

2. Algo que se nota es el cambio de la intensidad del volumen, de una toma a otra.

3. En la escena del primer texto, aparte de corregir, se podría escribir lo que el niño dice, porque se saltó una parte y se pierde el sentido de la lectura.

4. Los siguientes texto pasan más rápido y no se termina de leer, ¿Crees que no se distrae la gente que lo trata de leer?

5. Veo diferentes tamaños de tipografía, algunos pocos son bastante pequeños a los otros, sería de unificar los tamaños nada más.

6. No se ve bien cuando el texto negro cae sobre la niña vice presidenta, aunque se sacrificara un poco el tamaño de la tipografía y diagramarlo de otra forma en la parte de arriba se podría utilizar ese espacio negativo.

Recomiendo dar más animación al inicio del video. Se puede lograr mejor animación del nuevo logo, más acción. (Experto)

Cronológicamente para mí hubiera sido más fácil digerir los primeros 5 minutos del vídeo con la información posterior. El audio me hizo pensar en que el vídeo está

La construcción del video permite la visualización original de las acciones que se realizan en el parlamento. Gracias

Corregir volumen al final de metodología del maíz.

Hay algunos errores de ortografía en los textos, falta una tilde en núcleo, alguna coma, alguna preposición en otro.

- En uno de los últimos textos queda una palabra entrecortada y no precisamente en la sílaba que corresponde.

Bonito video. Se pudo abreviar el tiempo de duración del video!

Muy buen material, da a conocer la importancia de las culturas y el desarrollo para una mejora en los derechos de la niñez y adolescencia en Guatemala. Además de ser un video muy interactivo, bien diseñado y preciso en cuanto al mensaje de las Actividades Culturales.

Es una producción muy objetiva, fluida y enfocada a mostrar lo que es el Parlamento Guatemalteco para la Niñez y Adolescencia. Será de gran ayuda para la comunicación externa de la organización. (Experto)

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

Video Antes	Video Después	Descripción de Cambios Realizados página 1
 <p>Hary Cacao/16 años Parlamentario-Presidente Tontem, Alta Verapaz</p>	 <p>Hary Cacao/16 años Parlamentario-Presidente Tontem, Alta Verapaz</p>	<p>Se ajustó el tamaño de letra. En general se ajustaron niveles de audio.</p>
 <p>Parlamento Guatemalteco para la Niñez y Adolescencia</p>	 <p>Parlamento Guatemalteco para la Niñez y Adolescencia</p>	<p>Se agregó animación a los textos.</p>

		
 <p data-bbox="449 786 646 818">Parlamento Guatemalteco para la Niñez y Adolescencia</p>	 <p data-bbox="1163 786 1360 818">Parlamento Guatemalteco para la Niñez y Adolescencia</p>	

Video Antes	Video Después	Descripción de Cambios Realizados página 2
 <p>Omar Herrera/12 años Explica el Núcleo Generador de la Milpa Una de la Metodologías Utilizadas para el Aprendizaje Parlamentario Tonicapán</p>	 <p>Omar Herrera Explica el Núcleo Generador de la Milpa una de la Metodologías Utilizadas para el Aprendizaje</p>	<p>Se ajustó el tamaño del texto y se redujo.</p>

Video Antes	Video Después	Descripción de Cambios Realizados página 3
 <p>Floralma López/11 años Parlamentaria-Vice Presidenta San Martín Jilotepeque, Chimaltenango</p>	 <p>Floralma López/11 años Parlamentaria-Vice Presidenta San Martín Jilotepeque, Chimaltenango</p>	<p>Se cambió el tamaño de los textos y se colocó donde no se sobrepusiera con los entrevistados.</p>



Alexander Orozco/14 años  
Parlamentario  
Aldea Mavil, San Pedro, San Marcos



Alexander Orozco/14 años  
Parlamentario  
Aldea Mavil, San Pedro, San Marcos



Hary Cacao/16 años  
Parlamentario-Presidente  
Tontem, Alta Verapaz



Hary Cacao/16 años  
Parlamentario-Presidente  
Tontem, Alta Verapaz



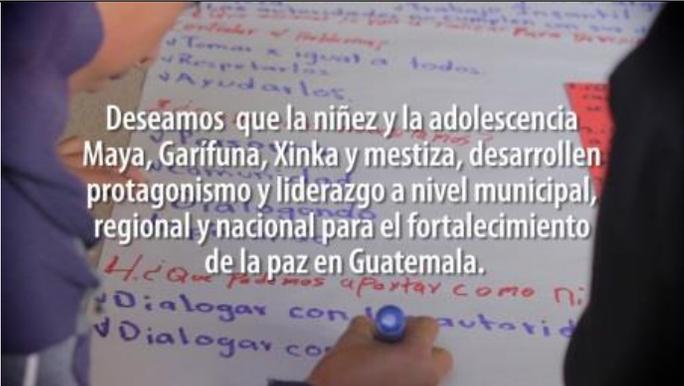
Floridalma López/11 años  
Parlamentaria-Vice Presidenta  
San Martín Jilotepeque, Chimaltenango



Floridalma López/11 años  
Parlamentaria-Vice Presidenta  
San Martín Jilotepeque, Chimaltenango

<p>En el Parlamento Guatemalteco para la Niñez y Adolescencia participamos 152 niños, niñas, y adolescentes y pertenecemos a 18 de los 22 departamentos de Guatemala.</p> <p>Nosotros buscamos que se respeten los derechos de todos los niños, niñas y adolescentes en nuestro país.</p>	<p>En el Parlamento Guatemalteco para la Niñez y Adolescencia participamos 152 niños, niñas, y adolescentes.</p> <p>Nosotros buscamos que se respeten los derechos de todos los niños, niñas y adolescentes en nuestro país.</p>	<p>Se corrigió un texto mal dividido y se ajustó a la locución.</p>
---	--	---

Video Antes	Video Después	Descripción de Cambios Realizados página 5
<p>Procuramos la creación de espacios reales de participación para el ejercicio de la ciudadanía de la niñez y adolescencia y ser sujetos derechos en políticas públicas.</p>	<p>Procuramos la creación de espacios reales de participación para el ejercicio de la ciudadanía de la niñez y adolescencia y ser sujetos derechos en políticas públicas.</p>	<p>Se ajustó la duración del texto.</p>

Video Antes	Video Después	Descripción de Cambios Realizados página 6
<p>Deseamos que la niñez y la adolescencia Maya, Garífuna, Xinka y mestiza, desarrollen protagonismo y liderazgo a nivel municipal, regional y nacional para el fortalecimiento de la paz en Guatemala.</p>	 <p>Deseamos que la niñez y la adolescencia Maya, Garífuna, Xinka y mestiza, desarrollen protagonismo y liderazgo a nivel municipal, regional y nacional para el fortalecimiento de la paz en Guatemala.</p>	<p>Se colocó el texto sobre el video para ajustarlo al tiempo de la locución.</p>
 <p>Participación e Impacto en Alcaldías de Comunidades</p>	 <p>Participación e Impacto en Alcaldías de Comunidades</p>	<p>Se ajustó el tamaño del texto.</p>



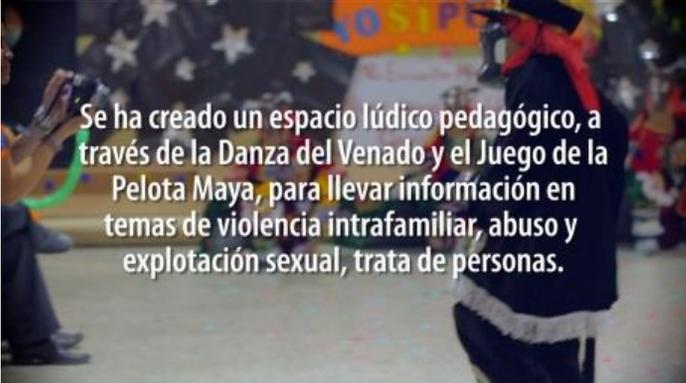
Se ajustó el tamaño del texto.



Se ajustó el tamaño del texto.

Video Antes	Video Después	Descripción de Cambios Realizados página 7
		<p>Se ajustó el tamaño del texto.</p>
		<p>Se ajustó el tamaño del texto.</p>

 <p>Promoción de Actividades Culturales <b>Feria Educativa</b></p>	 <p>Promoción de Actividades Culturales <b>Feria Educativa</b></p>	<p>Se ajustó el tamaño del texto.</p>
<p>Entre los logros del Parlamento tenemos:</p> <p>La integración de niños, niñas y adolescentes en redes de protección para aportar sobre los efectos negativos de la trata de personas, abuso y explotación sexual comercial y violencia intrafamiliar.</p> <p>Niños, niñas y adolescentes en proceso de formación, participando y actuando a favor de los derechos de la niñez en sus comunidades.</p>	<p>Entre los logros del Parlamento tenemos:</p> <p>La integración de niños, niñas y adolescentes en redes de protección para aportar sobre los efectos negativos de la trata de personas, abuso y explotación sexual comercial y violencia intrafamiliar.</p> <p>Niños, niñas y adolescentes en proceso de formación, participando y actuando a favor de los derechos de la niñez en sus comunidades.</p>	<p>Se ajustó la duración de los textos conforme a la locución.</p>

Video Antes	Video Después	Descripción de Cambios Realizados página 8
	 <p>Se ha creado un espacio lúdico pedagógico, a través de la Danza del Venado y el Juego de la Pelota Maya, para llevar información en temas de violencia intrafamiliar, abuso y explotación sexual, trata de personas.</p>	<p>Se agregó texto para reforzar la locución sobre el video.</p>
 <p>Promoción de Actividades Culturales Danza del Venado</p>	 <p>Promoción de Actividades Culturales Danza del Venado</p>	<p>Se ajustó el tamaño del texto.</p>

 <p>Promoción de Actividades Culturales Juego de la Pelota Maya</p>	 <p>Promoción de Actividades Culturales Juego de la Pelota Maya</p>	<p>Se ajustó el tamaño del texto.</p>
 <p>Promoción de Actividades Culturales Juego de la Pelota Maya</p>	 <p>Promoción de Actividades Culturales Juego de la Pelota Maya</p>	

Video Antes	Video Después	Descripción de Cambios Realizados página 9
<p data-bbox="346 479 798 576"> “El Parlamento cambia vidas...”  Dora Alonzo Quijivix  Ex-Parlamentaria/Facilitadora </p>	<p data-bbox="1071 446 1491 544"> “El Parlamento cambia vidas...”  Dora Alonzo Quijivix  Ex-Parlamentaria/Facilitadora </p>	<p data-bbox="1648 479 1932 544"> Se ajustó el tamaño del texto. </p>

**CAPÍTULO IX: PROPUESTA GRÁFICA FINAL**

Video/Animación	Audio	Descripción	Página 1
	<p>Voz en off</p>	<p>Hary habla sobre las cosas buenas al estar en el Parlamento</p>	
	<p>Inicia música para la animación del logotipo</p>	<p>Animación del logotipo anterior al nuevo logotipo.</p>	



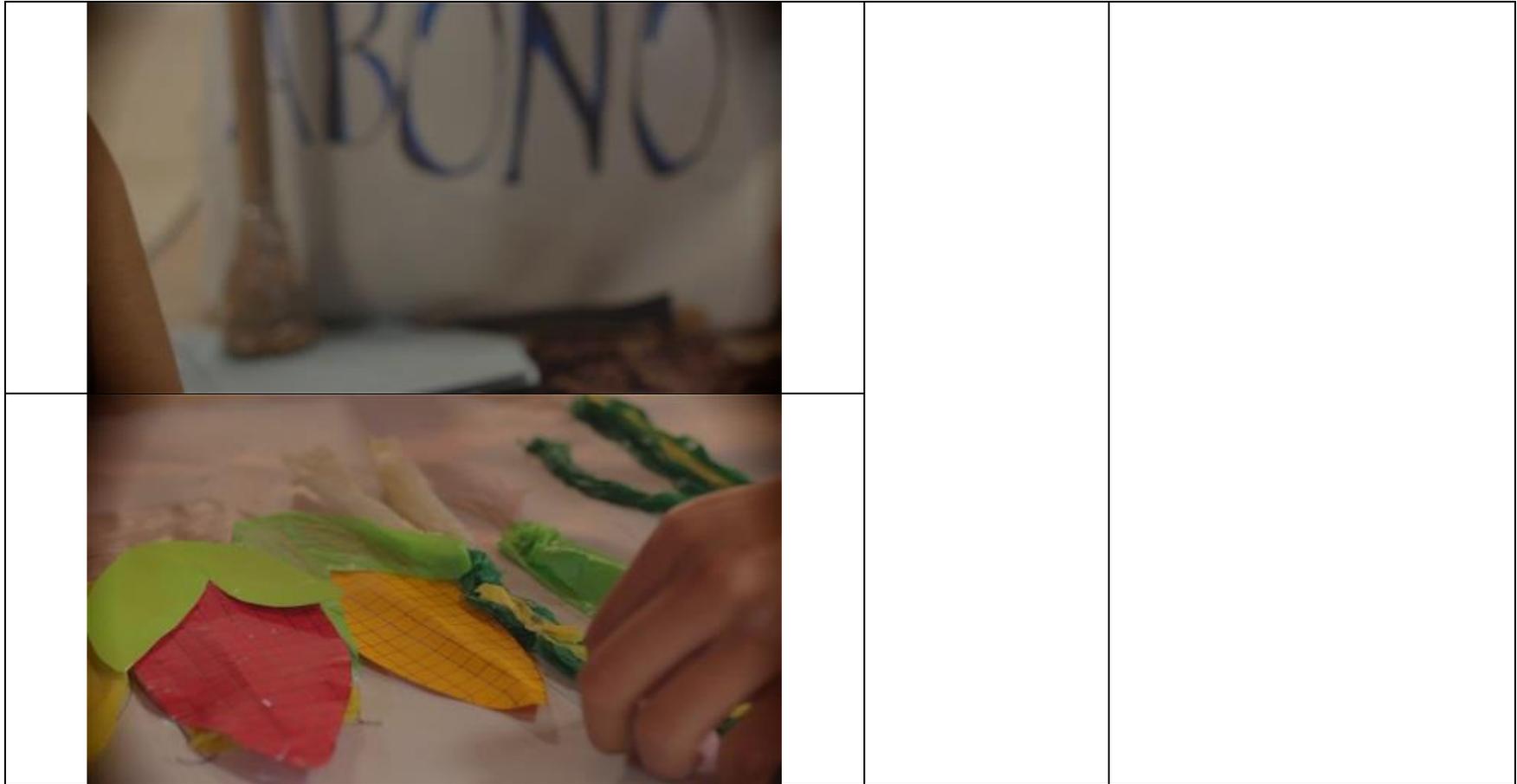
**Parlamento Guatemalteco**  
para la Niñez y Adolescencia

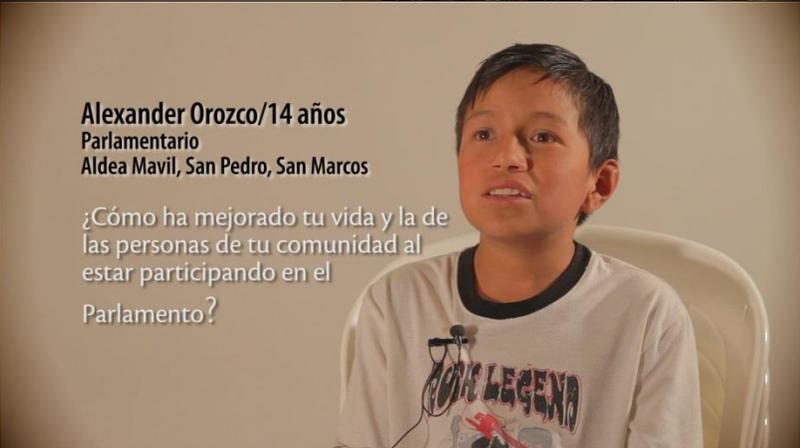
	<p>Finaliza musica para la animación del logotipo.</p>	<p>Candelas de invocación dan inicio al video.</p>
--	--	--

Video/Animación	Audio	Descripción	Página 2
	<p>Inicia música de fondo. Voz en off explicando el proceso del cultivo del maíz.</p>	<p>Niño explica cuál es el proceso para cultivar la milpa. Iniciando por las herramientas, semillas, preparación de la tierra y limpieza, abono y para finalizar el cuidado del maíz.</p>	



Se reemplazó la toma de los gusanos para colocar una con mejor enfoque.



Video/Animación	Audio	Descripción	Página 3
 <p><b>Floridalma López/11 años</b> Parlamentaria-Vice Presidenta San Martín Jilotepeque, Chimaltenango</p> <p>¿Por qué consideras que es importante el Parlamento para la niñez y adolescencia en Guatemala?</p>			
 <p><b>Alexander Orozco/14 años</b> Parlamentario Aldea Mavil, San Pedro, San Marcos</p> <p>¿Cómo ha mejorado tu vida y la de las personas de tu comunidad al estar participando en el Parlamento?</p>	<p>Continúa música de fondo. Niños relatan su experiencia en el Parlamento</p>	<p>Niños relatan su experiencia en el Parlamento durante un proceso de sistematización realizado dentro de la institución.</p> <p>Se agregó la pregunta a la que responden.</p>	

**Hary Cacao/16 años**  
Parlamentario-Presidente  
Tontem, Alta Verapaz

¿Por qué consideras que es importante el Parlamento para la niñez y adolescencia en Guatemala?



**Floralma López/11 años**  
Parlamentaria-Vice Presidenta  
San Martín Jilotepeque, Chimaltenango

¿Qué ha sido lo más importante que has encontrado en el Parlamento?



	<p>En el Parlamento Guatemalteco para la Niñez y Adolescencia participamos 152 niños, niñas, y adolescentes.</p> <p>Nosotros buscamos que se respeten los derechos de todos los niños, niñas y adolescentes en nuestro país.</p>		<p>Continúa música de fondo. Voz en off.</p> <p>Niño/niña leen los textos.</p>
--	--	--	--

	Video/Animación	Audio	Descripción	Página 4
	<p>Los niños del parlamento somos elegidos democráticamente y posteriormente trabajamos integrados en comisiones para representar a las demás niños, niñas y adolescentes.</p>	<p>Continúa música de fondo. Voz en off.</p>	<p>Niño/niña leen los textos.</p>	

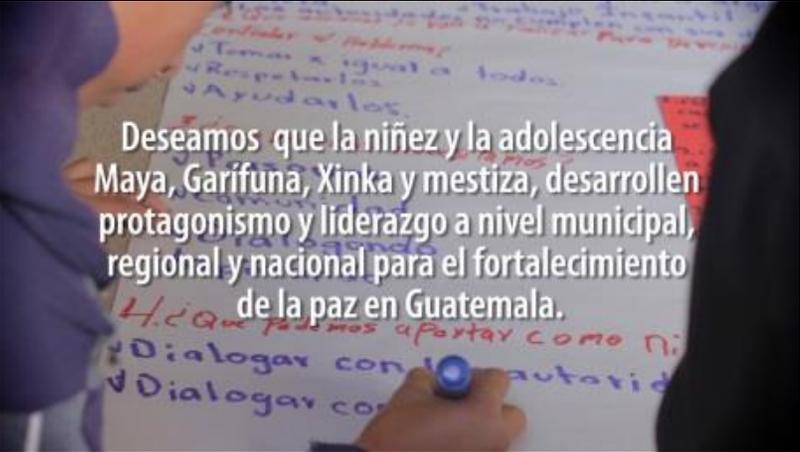
	<p>Continúa música de fondo.</p>	<p>Se muestran fotografías del proceso de elección de niños del Parlamento.</p>
<p>Buscamos que se respeten los derechos de la niñez y adolescencia de Guatemala, basados en La Convención de los Derechos del Niño.</p>	<p>Continúa música de fondo. Voz en off.</p>	<p>Niño/niña leen los textos.</p>

<p>Los niños del parlamento somos elegidos democráticamente y posteriormente trabajamos integrados en comisiones para representar a las demás niños, niñas y adolescentes.</p>		<p>Continúa música de fondo. Voz en off.</p>	<p>Niño/niña leen los textos.</p>
		<p>Continúa música de fondo.</p>	<p>Se muestran fotografías de la Feria Educativa de niños del Parlamento y otras actividades.</p> <p>Se dio más tiempo a las fotografías y se eliminaron varias transiciones.</p>

Video/Animación	Audio	Descripción	Página 5
	<p>Continúa música de fondo.</p>	<p>Se muestran fotografías de la Feria Educativa de niños del Parlamento y otras actividades.</p>	

	<p>Continúa música de fondo.</p>	<p>Se muestran fotografías de la Feria Educativa de niños del Parlamento y otras actividades.</p>
<p>Procuramos la creación de espacios reales de participación para el ejercicio de la ciudadanía de la niñez y adolescencia y ser sujetos derechos en políticas públicas.</p>	<p>Continúa música de fondo. Voz en off.</p>	<p>Niño/niña leen los textos.</p>

	<p>Continúa música de fondo.</p>	<p>Se muestran fotografías de actividades de los niños del Parlamento.</p>
	<p>Continúa música de fondo.</p>	<p>Se muestran fotografías de actividades de los niños del Parlamento.</p>

Video/Animación	Audio	Descripción	Página 6
 <p>Deseamos que la niñez y la adolescencia Maya, Garifuna, Xinka y mestiza, desarrollen protagonismo y liderazgo a nivel municipal, regional y nacional para el fortalecimiento de la paz en Guatemala.</p> <p>H.¿Que podemos aportar como Ni...      Dialogar con la autoridad      Dialogar con...</p>	<p>Continúa música de fondo.          Voz en off.</p>	<p>Niño/niña leen los textos.</p>	
 <p>Participación e Impacto en Alcaldías de Comunidades</p>	<p>Continúa música de fondo y Finaliza.</p>	<p>En video se muestran actividades de los niños que generan</p>	

	<p>Inicia música de fondo de Encuentro de Expresiones.</p>	<p>Inicia video introducción del programa infantil de televisión Encuentro de Expresiones.</p> <p>Se reemplazó la animación por una nueva versión.</p>
	<p>Continúa música de fondo de Encuentro de Expresiones.</p>	<p>Video muestra niñas en programa de televisión Encuentro de Expresiones.</p>

 <p>Incidencia en Medios de Comunicación Encuentro de Expresiones</p>		<p>Continua música de fondo de Encuentro de Expresiones, y finaliza.</p> <p>Video muestra niñas en programa de radio Encuentro de Expresiones</p>
---	--	---

Video/Animación	Audio	Descripción	Página 7
 <p>Promoción de Actividades Culturales Feria Educativa</p>	<p>Inicia música de fondo.</p>		<p>Niños, niñas y adolescentes participan en Feria Educativa.</p>



Promoción de Actividades Culturales  
Feria Educativa

Continúa música de fondo.



Promoción de Actividades Culturales  
Feria Educativa

Continúa música de fondo.

	<p>Entre los logros del Parlamento tenemos:</p> <p>La integración de niños, niñas y adolescentes en redes de protección para aportar sobre los efectos negativos de la trata de personas, abuso y explotación sexual comercial y violencia intrafamiliar.</p>		<p>Continúa música de fondo. Voz en off.</p>	<p>Niño/niña leen los textos.</p>
	<p>Niños, niñas y adolescentes en proceso de formación, participando y actuando a favor de los derechos de la niñez en sus comunidades.</p>		<p>Continúa música de fondo. Voz en off.</p>	<p>Niño/niña leen los textos.</p>

Video/Animación	Audio	Descripción	Página 8
<p>Niñez y adolescencia plantean agenda con pertinencia cultural a portadores de obligaciones, en 18 departamentos, principalmente en temas de violencia intrafamiliar, abuso y explotación sexual, trata de personas y adolescentes en diseño de estrategias.</p>	<p>Finaliza música de fondo. Voz en off.</p>	<p>Niño/niña leen los textos.</p>	
<p>Se ha creado un espacio lúdico pedagógico a través de la Danza del Venado y el Juego de la Pelota Maya para llevar información en temas de violencia intrafamiliar, abuso, explotación sexual y trata de personas.</p>		<p>Niño lee los textos. Después inicia Danza del Venado.</p>	

 <p>Promoción de Actividades Culturales Danza del Venado</p>		<p>Finaliza música de fondo "Danza del Venado"</p>	
 <p>Promoción de Actividades Culturales Juego de la Pelota Maya</p>		<p>Inicia música de fondo.</p>	<p>Se muestra la introducción al juego de Pelota Maya.</p>

 <p>Promoción de Actividades Culturales Juego de la Pelota Maya</p>		<p>Finaliza música de fondo.</p>
---	--	----------------------------------

Video/Animación	Audio	Descripción	Página 9
 <p>“El Parlamento cambia vidas...” Dora Alonzo Quijivix Ex-Parlamentaria/Facilitadora</p>	<p>Continúa música de fondo.</p>	<p>Texto “El Parlamento cambia vidas” por Dora Alonzo Quijivix. Exparlamentaria/ Facilitadora</p>	

<p><i>¡Llama ya!</i>  <i>Apoya a la niñez y adolescencia de Guatemala</i></p> <p><i>Nuestros Telefonos son:</i>  +502 7761-4919  +502 7765-8613  +502 7761-9212</p>		<p>Con música de fondo.</p>	<p>Se invita a apoyar el proyecto.</p>
 <p>Parlamento Guatemalteco  para la Niñez y Adolescencia</p>		<p>Finaliza música de fondo.</p>	<p>Cierra el video con el logotipo del Parlamento.</p>

	<p><b>Producción, Grabación y Edición</b> Rubén A. González Rosito</p> <p><b>Locución</b> Gilda Menchú, Totonicapán, 12 años. Omar Herrera, Totonicapán, 12 años.</p>	No hay audio.	Inicial créditos de abajo hacia arriba.
--	---	---------------	---

## CAPÍTULO X: PRODUCCIÓN, REPRODUCCIÓN Y DISTRIBUCIÓN.

### 10.1 Plan de costos de elaboración.

Total de semanas trabajadas: 12  
Total de días trabajados: 60 (5 días por semana)  
Total de horas de trabajo: 480 (8 horas/diarias)

Tomando en cuenta que la hora tiene un valor de Q25.00  
Precio total por horas: 480 horas x Q25.00 = Q12,000

### 10.2 Plan de costos de producción.

Total de semanas trabajadas: 12  
Total de días trabajados: 60 (5 días por semana)  
Total de horas de trabajo: 480 (8 horas/diarias)

Tomando en cuenta que la hora tiene un valor de Q25.00  
Precio total por horas: 480 horas x Q25.00 = Q12,000

### 10.3 Plan de costos de reproducción.

Asociación de Investigación, desarrollo y educación integral se encargará de reproducir el material cuando sea necesario, de lo contrario utilizará solamente el material digital ya proporcionado y que puede ser visto en celulares, internet y computadoras.

### 10.4 Plan de costos de distribución.

Asociación de investigación, desarrollo y educación integral se encargará de utilizar los espacios televisivos que el Parlamento Guatemalteco para la Niñez y Adolescencia ya cuenta, y que no tienen costo alguno para difundir el material.

### 10.5 Cuadro resumen.

Costos de Elaboración	Q.12,000.00
Costos de Producción	Q.12,000.00
Costos de Reproducción	Q.0.00
Costos de Distribución	Q.0.00
Fee 15%	Q.3,600.00
<b>Total</b>	<b>Q27,600.00</b>

## **CAPÍTULO XI: CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.**

### **11.1 Conclusiones.**

Se realizó el diseño de un material audiovisual para dar a conocer las actividades metas y objetivos del Parlamento Guatemalteco para la Niñez y la Adolescencia.

Se investigó acerca de la temática relacionada con la comunicación audiovisual para fundamentar de la propuesta de diseño del material audiovisual, para dar a conocer las actividades, metas y objetivos del Parlamento Guatemalteco de la Niñez y Adolescencia.

Se recopiló información a través de fotografías y documentos para complementar el diseño de material audiovisual y así dar a conocer las actividades metas, y objetivos del Parlamento Guatemalteco de la Niñez y Adolescencia.

Se realizó una transición del logotipo anterior al nuevo logotipo del Parlamento Guatemalteco para la Niñez y Adolescencia, para que se comprenda la transición a una nueva imagen del Parlamento Guatemalteco para la Niñez y Adolescencia.

Se editó el material audiovisual que dé a conocer las actividades, metas y objetivos del Parlamento Guatemalteco para la Niñez y la Adolescencia.

### **11.2 Recomendaciones.**

La traducción del material audiovisual a idioma inglés e idiomas mayas se considera importante debido al contacto que se tiene constantemente con donantes y gente de diferentes regiones del país.

Colocar subtítulos en idioma español, inglés e idiomas mayas. Es de relevancia para apoyar, en caso el audio sea insuficiente por motivos ambientales para la exposición del material.

La comunicación se encuentra en constante evolución, por lo tanto, es importante revisar las nuevas tendencias que están presentes en el material audiovisual y, en caso sea posible, añadir o modificar el audiovisual con el que ya se cuenta.

Ya que un proyecto no se puede dar como finalizado hasta que se deja de trabajar el material audiovisual que se elaboró, podría ser mejorado continuamente con nuevas experiencias, metodologías y áreas de trabajo, las que el PGNA aborde a futuro enriqueciendo el material AV y la temática relacionada con la comunicación.

Gracias a la evolución de la tecnología se recomienda adquirir una cuenta en animoto.com, donde permite subir fotos, videos para crear animaciones de hasta 20 minutos en alta resolución con musicalización y textos, para utilizar nuevos materiales fotográficos y audiovisuales que el PGNA pueda capturar y sin conocimiento en el área audiovisual tengan la capacidad de realizar materiales que cautive a sus donantes y a la población con la que trabajan.

De contar en el futuro con experto en animaciones, se podría mejorar la animación del logotipo al inicio del material AV.

Si se tuvieran los recursos podría realizarse un nuevo material que se enfoque en explicar el origen del logotipo e introducir al parlamento desde ese punto de vista el entrevistar a los niños del grupo Luz y Vida.

Gracias a que el PGNA cuenta con los materiales editables, es posible modificar el material en un futuro, si este quedara obsoleto o se diera un nuevo giro a sus actividades.

Se presenta la oportunidad de extraer fragmentos del material AV editado para profundizar en ciertos temas, los que por razones de tiempo y recursos sean muy importante y en esta versión no se hayan profundizado.

## **CAPÍTULO XII: CONOCIMIENTO GENERAL.**

Para poder concretar este proyecto de comunicación se hizo necesario hacer uso de los conocimientos, habilidades y destrezas adquiridas durante los años de estudio, de tal manera que:

Para la elaboración del material audiovisual para dar a conocer las actividades, metas y objetivos del Parlamento Guatemalteco para la Niñez y Adolescencia son necesarios los conocimientos de comunicación para utilizar la función informativa y educativa. De esta forma se da a conocer las actividades, metas y objetivos del Parlamento Guatemalteco para la Niñez y Adolescencia de manera objetiva y entretenida. La especialización en el área audiovisual es clave para dar a conocer las actividades, metas y objetivos del Parlamento Guatemalteco para la Niñez y Adolescencia y que la gente pueda conocer los proyectos relacionados a la niñez y adolescencia, en especial aquellos posibles donantes o personas con deseos de colaborar en estas actividades.

Entre los medios tecnológicos utilizados se consideran el software que incluye: Sistema operativo, edición de imágenes, edición de video, edición de audio, entre otros. En el hardware podemos mencionar: La computadora, la cámara con capacidad de grabar video, el micrófono para capturar audio y un trípode como equipo mínimo.

Se hizo uso de las habilidades de visualización para la representación de objetos y/o sujetos por medio de conceptos básicos de la fotografía para componer la imagen utilizada en el audiovisual.

Además las técnicas de investigación para la obtención de información sobre la historia del ferrocarril y la semiología para la composición audiovisual, entiéndase las imágenes, colores y el sonido del material, cada uno por separado y a la vez en conjunto.

Las relaciones públicas resultan útiles para el apropiado desarrollo del proyecto de comunicación ya que permite la obtención de permisos para las grabaciones y posteriormente la exhibición del material terminado a los visitantes del museo.

Las técnicas de redacción se implementan para dar a conocer las actividades, metas y objetivos del Parlamento Guatemalteco para la Niñez y Adolescencia.

### **CAPÍTULO XIII: REFERENCIAS.**

*intef Instituto Nacional de Tecnologías Educativas y de Formación del Profesorado.* (27 de Julio de 2007). Recuperado el 19 de Mayo de 2013, de intef Instituto Nacional de Tecnologías Educativas y de Formación del Profesorado: [http://recursos.cnice.mec.es/lengua/profesores/eso1/t1/teoria\\_1.htm](http://recursos.cnice.mec.es/lengua/profesores/eso1/t1/teoria_1.htm)

*KOLORES.blogspot.com patología prodiseñística.* (16 de Abril de 2007). Obtenido de [KOLORES.blogspot.com](http://kolores.blogspot.com) patología prodiseñística: <http://kolores.blogspot.com/2007/04/quien-es-jorge-frascara.html>

*teoriaimagenremington.blogspot.com.* (20 de Noviembre de 2008). Obtenido de [teoriaimagenremington.blogspot.com](http://teoriaimagenremington.blogspot.com): <http://teoriaimagenremington.blogspot.com/2008/11/unidad-iii-psicologia-del-color.html>

*Scribd.* (10 de 12 de 2009). Obtenido de Scribd: <http://www.scribd.com/doc/20928796/2%C2%BA-Psicologia-de-la-Comunicacion-Y-RRII->

*Adobe.* (27 de Mayo de 2013). Obtenido de Adobe: <http://www.adobe.com/la/products/encore.html>

*centro cultural Valle Oriente.* (01 de Junio de 2013). Obtenido de centro cultural Valle Oriente: <http://www.arte-musica-y-cultura.com/cine.html>

*Ciberaula.* (27 de Mayo de 2013). Obtenido de Ciberaula: [http://www.ciberaula.com/curso/adobe\\_premiere\\_pro/](http://www.ciberaula.com/curso/adobe_premiere_pro/)

*Climate Alliance.* (19 de Mayo de 2013). Recuperado el 19 de Mayo de 2013, de Climate Alliance: <http://www.indigene.de/38.html?&L=2>

*Comunicación Humana.* (26 de Mayo de 2013). Obtenido de Comunicación Humana: <http://www.lacomunicacionhumana.com/articulos/que-es-comunicacion-humana.htm>

*Confederación Nacional de Organizaciones Campesinas, Indígenas y Negras.* (19 de mayo de 2013). Recuperado el 19 de mayo de 2013, de FENOCIN: <http://www.fenocin.org/interculturalidad.html>

*deconceptos.com.* (19 de mayo de 2013). Recuperado el 19 de mayo de 2013, de [deconceptos.com](http://deconceptos.com): <http://deconceptos.com/ciencias-juridicas/donacion>

*deconceptos.com.* (19 de mayo de 2013). Recuperado el 19 de mayo de 2013, de [deconceptos.com](http://deconceptos.com): <http://deconceptos.com/index.php?s=donante&x=-1098&y=-116>

*definicion.de.* (19 de mayo de 2013). Recuperado el 19 de mayo de 2013, de [definicion.de](http://definicion.de): <http://definicion.de/disenio/>

*definicion.de.* (19 de mayo de 2013). Recuperado el 19 de mayo de 2013, de *definicion.de*: <http://definicion.de/material/>

*definicion.de.* (19 de mayo de 2013). Recuperado el 19 de mayo de 2013, de *definicion.de*: <http://definicion.de/audiovisual/>

*definicion.de.* (19 de mayo de 2013). Recuperado el 19 de mayo de 2013, de *definicion.de*: <http://definicion.de/meta/>

*definicion.de.* (19 de mayo de 2013). Recuperado el 19 de mayo de 2013, de *definicion.de*: <http://definicion.de/objetivo/>

*definicion.de.* (19 de mayo de 2013). Recuperado el 19 de mayo de 2013, de *definicion.de*: <http://definicion.de/nino/>

*definicion.de.* (19 de mayo de 2013). Recuperado el 19 de mayo de 2013, de *definicion.de*: <http://definicion.de/adolescencia/>

*definicion.de.* (19 de mayo de 2013). Recuperado el 19 de mayo de 2013, de *definicion.de*: <http://definicion.de/transferencia/>

*definicion.de.* (19 de Mayo de 2013). Recuperado el 19 de Mayo de 2013, de *definicion.de*: <http://definicion.de/audiovisual/>

*definicion.org.* (19 de mayo de 2013). Recuperado el 19 de mayo de 2013, de *definicion.org*: <http://www.definicion.org/objetivo>

*fotonostra.* (25 de Mayo de 2013). Obtenido de *fotonostra*: <http://www.fotonostra.com/grafico/teoriacolor.htm>

*fotonostra.* (26 de Mayo de 2013). Obtenido de *fotonostra*: <http://www.fotonostra.com/grafico/tecnicascompos.htm>

*fotonostra.* (27 de Mayo de 2013). Obtenido de *fotonostra*: <http://www.fotonostra.com/grafico/semiologia.htm>

*I.E.S. J.M. BLECUA, Gobierno de Aragon.* (27 de Mayo de 2013). Obtenido de *I.E.S. J.M. BLECUA, Gobierno de Aragon*: <http://iesjmbza.educa.aragon.es/Documentos/Distancia/minimos%20tema1.pdf>

*Informes sobre Desarrollo Humano.* (19 de Mayo de 2013). Recuperado el 19 de Mayo de 2013, de *Informes sobre Desarrollo Humano*: <http://hdr.undp.org/es/desarrollohumano/>

*IWGIA Grupo Internacional de Trabajo sobre Asuntos Indígenas.* (19 de Mayo de 2013). Recuperado el 19 de Mayo de 2013, de *IWGIA Grupo Internacional de Trabajo sobre Asuntos Indígenas*: <http://www.iwgia.org/cultura-e-identidad/identificacion>

*Mandat International*. (19 de Mayo de 2013). Recuperado el 19 de Mayo de 2013, de Mandat International: <http://www.mandint.org/es/guide-ngos>

*Materias Artísticas Escuela Normal de Paraná*. (26 de Mayo de 2013). Obtenido de Materias Artísticas Escuela Normal de Paraná: <http://escuelanormalparana.com.ar/PROYECTO%20PAG%20WEB/Materias/cultimage/Doc/El%20lenguaje%20audiovisual.pdf>

*Organización Mundial de la Salud*. (19 de Mayo de 2013). Recuperado el 19 de Mayo de 2013, de Organización Mundial de la Salud: [http://www.who.int/topics/hiv\\_aids/es/](http://www.who.int/topics/hiv_aids/es/)

*Parlamento Guatemalteco para la Niñez y Adolescencia*. (25 de 05 de 2013). Obtenido de Parlamento Guatemalteco para la Niñez y Adolescencia: [http://www.parlamentoninez.org/spanish/index.php?option=com\\_content&task=view&id=1&Itemid=5](http://www.parlamentoninez.org/spanish/index.php?option=com_content&task=view&id=1&Itemid=5)

*PEAPT Sí! a la Tecnología, Plataforma Estatal de Asociaciones del Profesorado de Tecnología*. (27 de Mayo de 2013). Obtenido de PEAPT Sí! a la Tecnología, Plataforma Estatal de Asociaciones del Profesorado de Tecnología: <http://peapt.blogspot.com/p/que-es-la-tecnologia.html>

*PIDAASSA*. (19 de Mayo de 2013). Recuperado el 19 de Mayo de 2013, de PIDAASSA: [http://www.pidaassa.org/temas/incidencia\\_politica/Que\\_es\\_Incidencia\\_Politica.pdf](http://www.pidaassa.org/temas/incidencia_politica/Que_es_Incidencia_Politica.pdf)

*Procurador de los Derechos Humanos*. (19 de Mayo de 2013). Recuperado el 19 de Mayo de 2013, de Procurador de los Derechos Humanos: <http://www.pdh.org.gt/derechos-humanos/que-son-los-derechos-humanos>

*REAL ACADEMIA ESPAÑOLA*. (19 de Mayo de 2013). Recuperado el 19 de Mayo de 2013, de REAL ACADEMIA ESPAÑOLA: <http://lema.rae.es/drae/?val=comunidad>

*repositoral.cuaed.unam.mx*. (28 de Mayo de 2013). Obtenido de reposital.cuaed.unam.mx: <http://repositoral.cuaed.unam.mx:8080/jspui/bitstream/123456789/1901/1/teoria-del-color.pdf>

*Super8-Spain*. (01 de Junio de 2013). Obtenido de Super8-Spain: <http://www.super8-spain.com/losformatosdecine.htm>

*Universidad de Antioquia Vicerrectoría de Docencia*. (27 de Mayo de 2013). Obtenido de Universidad de Antioquia Vicerrectoría de Docencia: <http://docencia.udea.edu.co/edufisica/motricidadycontextos/lasemiologia.pdf>

Aragón, K. M. (09 de Abril de 2010). *slideshare*. Recuperado el 19 de Mayo de 2013, de slideshare: <http://es.slideshare.net/mar238/comunicacion-audiovisual-3672126>

- Bloom, P. (03 de Mayo de 2003). *Philip Bloom*. Obtenido de Philip Bloom: <http://philipbloom.net/2013/05/03/10-steps/>
- Capriotti, D. P. (Agosto de 1999). COMUNICACIÓN CORPORATIVA, Una estrategia de éxito a corto plazo. *Reporte C&D – Capacitación y Desarrollo*(13), 30-33. Obtenido de Bidireccional: [http://bidireccional.net/Blog/Comunicacion\\_Corporativa\\_1.pdf](http://bidireccional.net/Blog/Comunicacion_Corporativa_1.pdf)
- Caribe, F. I. (19 de Mayo de 2013). *fondoindigena.org*. Recuperado el 19 de Mayo de 2013, de fondoindigena.org: [http://www.fondoindigena.org/apc-aa-files/documentos/monitoreo/Definiciones/Definicion%20Dominios/1\\_1\\_Cultura\\_def.pdf](http://www.fondoindigena.org/apc-aa-files/documentos/monitoreo/Definiciones/Definicion%20Dominios/1_1_Cultura_def.pdf)
- Chacón, L. A. (26 de Mayo de 2013). *Tipsplan.com*. Obtenido de Tipsplan.com: <http://www.tipsplan.com/que-es-una-meta>
- Crespo, R. (05 de Enero de 2012). *cisolog ciencia sociológica*. Obtenido de cisolog ciencia sociológica: <http://cisolog.com/sociologia/que-es-la-sociologia/>
- Frascara, J. (25 de 05 de 2013). *Centro de Estudios Superiores*. Obtenido de Centro de Estudios Superiores: [http://www.cesfelipesegundo.com/titulaciones/bellasartes/temarios/Diseno\\_Grafico\\_1/Qu%E9%20es%20el%20dise%F1o.pdf](http://www.cesfelipesegundo.com/titulaciones/bellasartes/temarios/Diseno_Grafico_1/Qu%E9%20es%20el%20dise%F1o.pdf)
- Freixas, D. (01 de Febrero de 2012). *Universidad de Palermo*. Recuperado el 19 de Mayo de 2013, de Universidad de Palermo: [http://www.palermo.edu/dyc/opendc/opendc2010\\_2/apuntes/EI%20video%20institucional069.pdf](http://www.palermo.edu/dyc/opendc/opendc2010_2/apuntes/EI%20video%20institucional069.pdf)
- Gordon, J. (Julio de 2012). *Revista de la Universidad de México*. Obtenido de Revista de la Universidad de México: <http://www.revistadelauniversidad.unam.mx/0112/gordon/01gordon.html>
- Guerrero, L. (19 de Mayo de 2013). *About.com*. Recuperado el 19 de Mayo de 2013, de About.com: <http://vidaverde.about.com/od/Vida-Verde101/g/Que-Significa-Sustentabilidad.htm>
- Lawrence, G. (26 de Mayo de 2013). *Geoff Lawrence.com*. Obtenido de Geoff Lawrence.com: [http://www.geofflawrence.com/esp/leccion\\_de\\_fotografia\\_exposicion.php](http://www.geofflawrence.com/esp/leccion_de_fotografia_exposicion.php)
- León, J. (30 de Enero de 2008). *Xatakafoto*. Obtenido de Xatakafoto: <http://www.xatakafoto.com/curso-de-fotografia/curso-de-fotografia-22-el-encuadre>
- Lita, D. L. (25 de Mayo de 2013). *Propuesta de Modelo de Análisis de la Imagen*. Obtenido de Propuesta de Modelo de Análisis de la Imagen: <http://www.analisisfotografia.uji.es/root/analisis/metod/10c.htm>

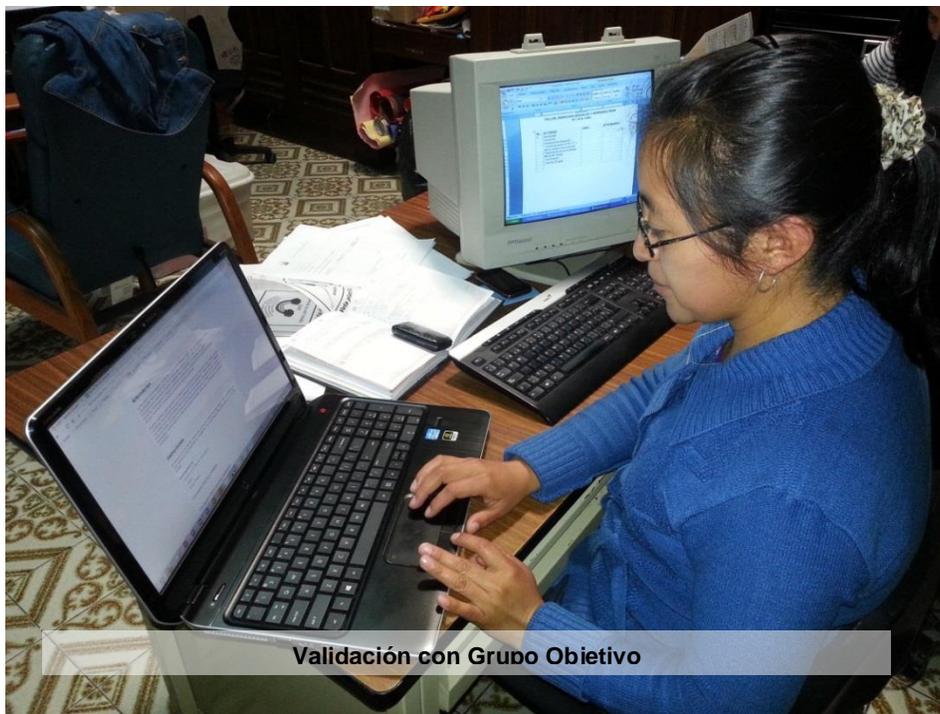
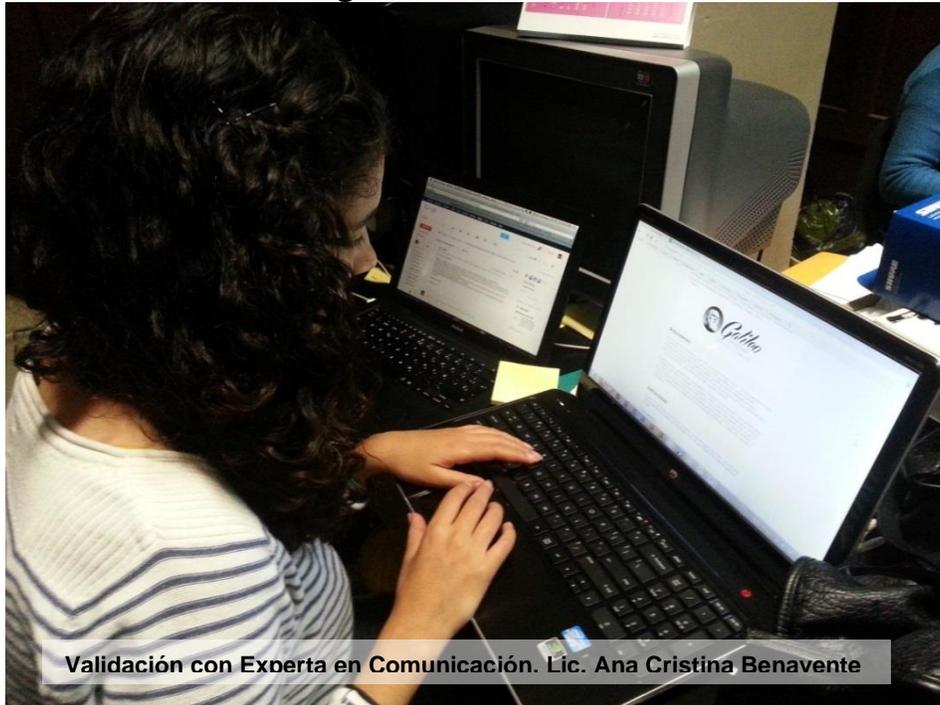
- Maldonado, L. E. (23 de Febrero de 2013). *PRIMERAHORA.COM*. Obtenido de PRIMERAHORA.COM: <http://www.primerahora.com/tecnologia/nota/nuevastendenciasparainformaratravesdelosmoviles-792381/>
- OSKO. (23 de Septiembre de 2009). *BA-K*. Obtenido de BA-K: <http://ba-k.com/threads/642220-Adobe-Encore-CS3-en-espa%C3%B1ol>
- Pacheco, E. (02 de Junio de 2013). *enriquepacheco.com*. Obtenido de enriquepacheco.com: <http://www.enriquepacheco.com/10-tips-for-shooting-with-hdslr?lang=es>
- Paredes, L. R. (31 de enero de 2007). *Red Escolar*. Obtenido de Red Escolar: [http://redescolar.ilce.edu.mx/redescolar/act\\_permanentes/luces\\_de\\_la\\_ciudad/Memorias/fotografia/fotografia.htm](http://redescolar.ilce.edu.mx/redescolar/act_permanentes/luces_de_la_ciudad/Memorias/fotografia/fotografia.htm)
- Patedeciervo. (27 de Marzo de 2009). *scribd.com*. Obtenido de scribd.com: <http://www.scribd.com/doc/24670235/Formatos-de-cine-y-video>
- PÉREZ, L. (11 de Noviembre de 2012). *FOROALFA*. Recuperado el 19 de mayo de 2013, de FOROALFA: <http://foroalfa.org/articulos/como-desarrollar-la-creatividad>
- Polo, J. (23 de Noviembre de 2009). *Xataka*. Obtenido de Xataka: <http://www.xataka.com/fotografia/camaras-de-foto-que-graban-video-ventajas-e-inconvenientes-especial-video-iii>
- Ramos, R. (20 de Marzo de 2003). *Asociación de Usuarios GNU/Linux en Cantabria linuca.org*. Obtenido de Asociación de Usuarios GNU/Linux en Cantabria linuca.org: <http://www.linuca.org/body.phtml?nIdNoticia=148>
- Rodriguez, N. (26 de Mayo de 2013). *Comunidad en la Red*. Obtenido de Comunidad en la Red: <http://www.comunidadenlared.com/about/que-es-una-comunidad/>
- Sánchez, E. M. (01 de Junio de 2013). *Universidad de Huelva*. Obtenido de Universidad de Huelva: <http://www.uhu.es/cine.educacion/cineyeducacion/lenguajecine.htm>
- Sánchez, E. M. (01 de Junio de 2013). *Universidad de Huelva*. Obtenido de Universidad de Huelva: <http://www.uhu.es/cine.educacion/cineyeducacion/encuadre.htm>
- Sánchez, E. M. (01 de Junio de 2013). *Universidad de Huelva*. Obtenido de Universidad de Huelva: <http://www.uhu.es/cine.educacion/cineyeducacion/fundidos.htm>
- Sánchez, E. M. (01 de Junio de 2013). *Universidad de Huelva*. Obtenido de Universidad de Huelva: <http://www.uhu.es/cine.educacion/cineyeducacion/tiempocine.htm>

- Sánchez, E. M. (01 de Junio de 2013). *Universidad de Huelva*. Obtenido de Universidad de Huelva:  
<http://www.uhu.es/cine.educacion/cineyeducacion/tiposdeplano.htm>
- Sánchez, E. M. (01 de Junio de 2013). *Universidad de Huelva*. Obtenido de Universidad de Huelva:  
<http://www.uhu.es/cine.educacion/cineyeducacion/montajecine.htm>
- Sánchez, E. M. (01 de Junio de 2013). *Universidad de Huelva*. Obtenido de Universidad de Huelva:  
<http://www.uhu.es/cine.educacion/cineyeducacion/colorcine.htm>
- Sánchez, E. M. (01 de Junio de 2013). *Universidad de Huelva*. Obtenido de Universidad de Huelva:  
<http://www.uhu.es/cine.educacion/cineyeducacion/sonidocine.htm>
- Sánchez, E. M. (01 de Junio de 2013). *Universidad de Huelva*. Obtenido de Universidad de Huelva:  
<http://www.uhu.es/cine.educacion/cineyeducacion/balbucesos.htm>
- Sureda, C. (27 de Mayo de 2013). *mercabá*. Obtenido de mercabá:  
<http://mercaba.org/DicPC/P/pedagogia.htm>
- Susan Botello, S. Botello Productions™/Mobile Film School. (05 de Septiembre de 2012). *merchantcircle.com*. Obtenido de merchantcircle.com:  
<http://www.merchantcircle.com/blogs/Mobil.Film.Festival.by.SBP.866-570-0181/2012/9/New-First-Cell-Phone-Film-School-in-San-Diego/951428>
- Ugarriza, J. (25 de Junio de 2009). *finalcutpro.es*. Obtenido de finalcutpro.es:  
<http://www.finalcutpro.es/2009/06/plug-in-magic-bullet-looks-guia-rapida/>

## CAPÍTULO XIV: ANEXOS

En este capítulo se presenta la información relevante que aporó al proyecto.

### Fotografías de la Validación







## Cotizaciones



Guatemala, 15 de mayo de 2014

Sres.  
Parlamento Guatemalteco para la Niñez y Adolescencia

Estimado Sres:  
A continuación detallamos la cotización requerida:

Vídeo Documental de 10 minutos en español  
Grabación en vídeo digital Full HD 16.9\*  
Grabación digital de audio independiente

**US\$.2,500.00**

El costo incluye:

- 4 días de producción con viáticos incluidos,
- entrevistas y grabaciones en Quetzaltenango.

La producción se realizará con cámara digital de vídeo,  
equipo didital de audio, iluminación según se requiera.

Todo el material se entregará en DVD`s para su transporte

En espera de sus noticias.

Atentamente,

Cesar A. Sosa  
40542858  
cesarsosa77@gmail.com

Cesar Sosa



1ra. Calle 7-64 Zona 1 EDIFICIO PEÑA

Tels: (502)2289-5955

jvnews@itelgua.com

jvnewstv@yahoo.com



**Guatemala, Mayo de 2014**

**Sres.**

**Parlamento Guatemalteco para la Niñez y Adolescencia**

Estimado Sres:

A continuación presentamos para su consideración la cotización requerida a nuestra organización, detallada de la siguiente manera.

Producción de 1 vídeo documental nacional, producido en formato digital profesional, en idioma español, con una duración de 10 minutos. (el costo incluye gastos de preproducción y logística para grabaciones en Quetzaltenango, 3 días de realización y la edición final del material).

3 copias en DVD

**Q 15,000**

Se requiere un anticipo del 50 % del costo.

Agradecemos de antemano el tomar en cuenta nuestra oferta de servicios, garantizando la calidad de los mismos y quedando de ustedes, atentamente.

**JOSE VASQUEZ**  
PRODUCTOR TECNICO



ZIOR DISCOTHEQUE  
JUST BEST 4 YOU

Guatemala, 05 Junio de 2014

**Estimados Señores  
Parlamento Guatemalteco para la Niñez y Adolescencia**

Según lo solicitado con anterioridad por correo electrónico le envío a continuación la cotización de nuestro servicio de video profesional, a continuación los detalles:

Pre-Producción, Producción y Post Producción de 1 video documental institucional, producido en formato digital HD 1920x1080 progresivo a realizarse en Quetzaltenango, Guatemala, en idioma español, con una duración máxima de 10 minutos.

Se entregará un video documental institucional, una copia en formato digital, mp4, HD 1920x1080 y 2 Copias en formato DVD NTSC.

**Por un Total de Q 12,500.00**

Para realizar el trabajo es necesario firmar un contrato en el cual se encuentren los detalles del producto, fechas de realización y la cancelación del 100% de la producción. Esta cotización es válida por 15 días.

Esperando la información brindada sea correcta y suficiente nos ponemos a sus órdenes.

Atentamente,

Gerardo Roiz  
Zior Representaciones  
Gerente General  
[ziornet@hotmail.com](mailto:ziornet@hotmail.com)  
+50253067513

## Cronograma del Proyecto

<b>Febrero</b>				
Lunes	Martes	Miércoles	Jueves	Viernes
3	4	5	6	7
10	11	12	13	14
17	18	19	20	21
24	25	26	27	28
Guión	Bocetos	Producción	Edición	