

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

PRODUCCIÓN DE MATERIAL AUDIOVISUAL PARA DAR A CONOCER A  
CLIENTES REALES Y POTENCIALES EL PROCESO DE ELABORACIÓN Y  
PRODUCCIÓN DE BOLSAS ARTESANALES QUE REALIZA LA EMPRESA  
MARÍA'S BAG, GUATEMALA 2014

### **PROYECTO DE GRADUACIÓN**

Presentado a la Facultad de Ciencias de la Comunicación

Guatemala, C.A.

#### **ELABORADO POR:**

Luis Fernando Díaz Milián

No. de Carné: 09001944

#### **Para optar al título de:**

**LICENCIATURA EN COMUNICACIÓN Y DISEÑO**

Nueva Guatemala de la Asunción, 2015

Guatemala 05 de junio de 2014

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

Estimado Licenciado Kachler:

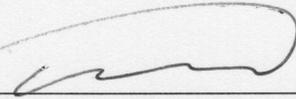
Solicito la aprobación del tema de proyecto de Graduación titulado:  
**PRODUCCIÓN DE MATERIAL AUDIOVISUAL PARA DAR A CONOCER A  
CLIENTES REALES Y POTENCIALES EL PROCESO DE ELABORACIÓN Y  
PRODUCCIÓN DE BOLSAS ARTESANALES QUE REALIZA LA EMPRESA  
MARÍA S BAG GUATEMALA, GUATEMALA 2015**, así mismo solicito que el Lic.  
Arnulfo Guzmán, sea quién me asesore en la elaboración del mismo.

Atentamente,



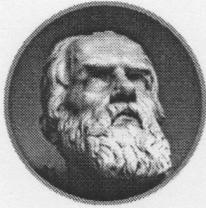
---

**Luis Fernando Díaz Milian**  
09001944



---

**Lic. Arnulfo Guzmán**  
Asesor



**Galileo**  
UNIVERSIDAD  
La Revolución en la Educación

**FACOM**

Facultad de Ciencias  
de la Comunicación

Guatemala 09 de julio de 2014

**Señor:**  
**Luis Fernando Díaz Milian**  
**Presente**

Estimado Señor Díaz:

De acuerdo al proceso de titulación profesional de esta Facultad, se aprueba el proyecto titulado: **PRODUCCIÓN DE MATERIAL AUDIOVISUAL PARA DAR A CONOCER A CLIENTES REALES Y POTENCIALES EL PROCESO DE ELABORACIÓN Y PRODUCCIÓN DE BOLSAS ARTESANALES QUE REALIZA LA EMPRESA MARÍA S BAG GUATEMALA, GUATEMALA 2015**, así mismo, se aprueba al Lic. Arnulfo Guzmán, como asesor de su proyecto.

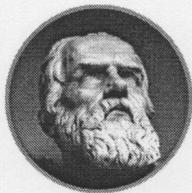
Sin otro particular, me suscribo de usted.

Atentamente,

**Lic. Leizer Kachler**

**Decano**

**Facultad de Ciencias de la Comunicación**



**Galileo**  
UNIVERSIDAD  
La Revolución en la Educación

**FACOM** Facultad de Ciencias  
de la Comunicación

Guatemala, 11 de marzo de 2015

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

Estimado Licenciado Kachler:

Por medio de la presente, informo a usted que el proyecto de graduación titulado: **PRODUCCIÓN DE MATERIAL AUDIOVISUAL PARA DAR A CONOCER A CLIENTES REALES Y POTENCIALES EL PROCESO DE ELABORACIÓN Y PRODUCCIÓN DE BOLSAS ARTESANALES QUE REALIZA LA EMPRESA MARÍA S BAG GUATEMALA, GUATEMALA 2015**, Presentado por el estudiante: Luis Fernando Díaz Milian, con número de carné: 09001944, está concluido a mi entera satisfacción, por lo que se extiende la presente aprobación para continuar así el proceso de titulación profesional.

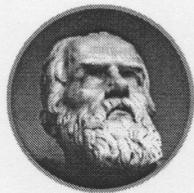
Sin otro particular, me suscribo de usted.

Atentamente,



---

**Lic. Arnulfo Guzmán**  
Asesor



**Galileo**  
UNIVERSIDAD  
La Revolución en la Educación

**FACOM** Facultad de Ciencias  
de la Comunicación

Guatemala, 30 de enero de 2015

**Señor  
Luis Fernando Díaz Milian  
Presente**

Estimado Señor Díaz:

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

Sin otro particular, me suscribo de usted.

Atentamente,

---

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

Ciudad de Guatemala, 22 de enero de 2016.

Licenciado

Leizer Kachler

Decano FACOM

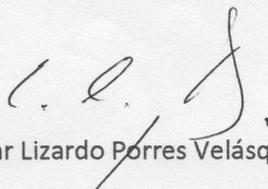
Universidad Galileo

Presente

Señor Decano:

Le informo que la tesis: **PRODUCCIÓN DE MATERIAL AUDIOVISUAL PARA DAR A CONOCER A CLIENTES REALES Y POTENCIALES EL PROCESO DE ELABORACIÓN Y PRODUCCIÓN DE BOLSAS ARTESANALES QUE REALIZA LA EMPRESA MARÍA S BAG GUATEMALA, GUATEMALA 2015**, del estudiante Luis Fernando Díaz Millán, ha sido objeto de revisión gramatical y estilística, por lo que puede continuar con el trámite de graduación.

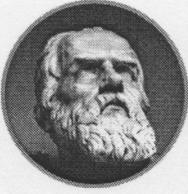
Atentamente.



Lic. Edgar Lizardo Porres Velásquez

Asesor Lingüístico

Universidad Galileo



**Galileo**  
UNIVERSIDAD  
La Revolución en la Educación

**FACOM**

Facultad de Ciencias  
de la Comunicación

Guatemala, 05 de febrero de 2016

**Señor  
Luis Fernando Díaz Milian  
Presente**

Estimado Señor Díaz:

De acuerdo al dictamen rendido por la terna examinadora del proyecto de graduación titulado: **PRODUCCIÓN DE MATERIAL AUDIOVISUAL PARA DAR A CONOCER A CLIENTES REALES Y POTENCIALES EL PROCESO DE ELABORACIÓN Y PRODUCCIÓN DE BOLSAS ARTESANALES QUE REALIZA LA EMPRESA MARÍA S BAG GUATEMALA, GUATEMALA 2015**, presentado por el estudiante: Luis Fernando Díaz Milian, 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**

## **AUTORIDADES DE UNIVERSIDAD GALILEO**

**Dr. José Eduardo Suger Cofiño**

Rector

**Dra. Mayra Roldán de Ramírez**

Vicerrectora

**Lic. Jean Paul Suger Castillo**

Vicerrector Administrativo

**Lic. Jorge Francisco Retolaza**

Secretario

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

**Lic. Leizer Kachler**

Decano

**Lic. Rualdo Anzueto**

Vicedecano

## RESUMEN

María's Bag carece de material audiovisual que dé a conocer a clientes reales y potenciales, el proceso de elaboración y producción de bolsas artesanales que realiza la empresa, que ayude a informar de forma masiva y con impacto efectivo al mercado.

Por lo que se planteó el siguiente objetivo: Producir un material audiovisual para dar a conocer a clientes reales y potenciales el proceso de elaboración y producción de bolsas artesanales que realiza la empresa María's Bag.

Se utilizó la técnica de encuesta como herramienta de validación, para conocer la percepción del grupo objetivo clientes y expertos en las áreas de comunicación y diseño.

La metodología seleccionada y utilizada para la realización del siguiente material audiovisual ha sido la principal fuente de ideas para dar a conocer el principal objetivo planteado. Se destaca la investigación de numerosas fuentes de recursos audiovisuales, entre los mencionados hay videos que la empresa tiene a su disposición creada en años anteriores y que sirvieron para dar un parámetro exacto de lo que realmente necesita la empresa para tener un buen mercadeo. Además, cabe mencionar la técnica "inspira video" provista por la fuente [www.neuronilla.com](http://www.neuronilla.com), como referencia principal para la elaboración del trabajo. Esta técnica ayuda en el área audiovisual a tomar distintas fuentes visuales para conceptualizar una idea de lo que pide la empresa.

El resultado obtenido fue la creación del material audiovisual que obtuvo resultados positivos dentro de la empresa, el cliente y su grupo objetivo, ya que dicha empresa posee una nueva herramienta que podrá utilizar como medio de comunicación en beneficio de la empresa y de los que quieren conocer a cerca de este mercado. Esta propuesta de material audiovisual fue creada para personas con interés en los accesorios elaborados con huipiles específicamente, y que tienen actitud de identificación con el país.

Como recomendaciones se espera que el material audiovisual sea utilizado durante el tiempo que este pueda ser funcional en presentaciones organizadas por la misma Empresa. Asimismo, puede ser utilizado para apoyar su promoción y publicidad.

**Para efectos legales únicamente el autor es responsable del contenido de este proyecto.**

## ÍNDICE GENERAL

<b>CAPÍTULO I</b>	
1. Introducción	1
<b>CAPÍTULO II</b>	
2. Problemática	3
2.1 Contexto	3
2.2 Requerimiento de Comunicación y Diseño	4
2.3 Justificación	4
<b>CAPÍTULO III</b>	
3. Objetivos del Diseño	8
3.1 Objetivo General	8
3.2 Objetivos Específicos	8
<b>CAPÍTULO IV</b>	
4. Marco de Referencia	10
4.1 Información General del Cliente	10
<b>CAPÍTULO V</b>	
5. Definición el grupo objetivo	19
5.1 Perfil Geográfico	19
5.2 Perfil Demográfico	19
5.3 Perfil Psicográfico	20
5.4 Perfil Conductual	20
<b>CAPÍTULO VI</b>	
6. Marco Teórico	22
6.1 Conceptos fundamentales relacionados con el producto o servicio:	22
6.2 Conceptos Fundamentales relacionados con la comunicación y el diseño	29
6.3 Ciencias Auxiliares Artes, Teorías y Tendencias	34
<b>CAPÍTULO VII</b>	
7. Proceso de diseño y propuesta preliminar	39
7.1 Aplicación de la información del marco teórico	39
7.2 Conceptualización	43
7.3 Principio de Bocetaje	45
7.4 Propuesta Preliminar y Final del Material Audiovisual	52
7.5 Propuesta de escenas	55
<b>CAPÍTULO VIII</b>	
8. Población y Muestreo	57
8.1 Método e Instrumentos	58
8.2 Resultados e Interpretación de resultados	61
8.3 Cambios en base a resultados y Análisis de Resultados	64
8.4 Comprobación de Proyecto y Factibilidad	64

<b>CAPÍTULO IX</b>	
9.1 Presentación Material Audiovisual Final	66
9.2 Justificación de Presentación de la Propuesta Gráfica Final	71
<b>CAPÍTULO X</b>	
10. Producción, Reproducción y Distribución	73
10.1 Plan de costos de Elaboración	73
10.2 Plan de costos de Producción	74
<b>CAPÍTULO XI</b>	
11.1 Conclusiones	77
11.2 Recomendaciones	77
<b>CAPÍTULO XII</b>	
12. Conocimiento general	79
12.1 Demuestra	79
<b>CAPÍTULO XIII</b>	
13. Referencias	81
<b>CAPÍTULO XIV</b>	
14. Anexos	84
14.1 Cotizaciones a Empresas Externas	84
14.2 Fotografías	85

# **CAPÍTULO I**

## **1. Introducción**

La empresa Maria's Bag, fundada en el año 2007 por Alida Bóer, posee hoy gracias al trabajo conjunto con el diseño gráfico y la comunicación, una valiosa herramienta para crecer en el mercado: Un material audiovisual para dar a conocer a clientes reales y potenciales el proceso de elaboración y producción de bolsas artesanales.

Con este proyecto se pretende solucionar por medio de un material audiovisual que contiene la historia y la pasión que refleja la cultura maya, en la creación del Huipil, que es una prenda de gran valor para las raíces guatemaltecas y dar a conocer un producto nuevo en el mercado actual.

Estos productos destacan, ya que son únicos y de gran aceptación por el mercado guatemalteco actual. Este material se puede implementar de forma trascendental en beneficio de la empresa y dar a conocer esta nueva tendencia en el mercado local.

El proyecto se desarrolla en la capital, específicamente por la cantidad de personas que se concentran como grupo objetivo quienes han mostrado gran interés por la identificación de sus raíces culturales. También la oportunidad de seguir aplicando un legado a las futuras generaciones, en donde se muestre los orígenes de la historia que cuentan cada uno de los tejidos y textiles que son elaborados.

Es importante resaltar el trabajo en el área de comunicación y diseño en el siguiente material audiovisual, pues se puede observar con detalle la utilización de las herramientas audiovisuales y digitales que ayudan a la buena ejecución del proyecto. Como parte de la validación de los objetivos planteados, fue de principal ayuda redactar una serie de preguntas en una encuesta en donde se plantearon los principales objetivos para el material audiovisual. Esta encuesta consta de 3 áreas en donde se puede evaluar la parte objetiva, semiológica y operativa, en función de las metas del material audiovisual realizado a la empresa.

Se investigaron los términos, los recursos de información a través de referencias bibliográficas y fuentes audiovisuales como vídeos de referencia, para justificar la realización del proyecto de graduación. Se recopiló el material audiovisual, los procesos de elaboración con la materia prima y la información acerca de las personas y miembros que están involucrados en la creación de Marias Bag.

## **CAPÍTULO II**

## **2. Problemática**

El problema que se identificó dentro de la Empresa María's Bag es la falta de material audiovisual que pueda mostrar la historia detrás de un único producto. Elaborar así un material de tipo video documental en donde se muestre al mercado principal y grupo objetivo del país, ya que este producto es el reflejo de una Guatemala multiétnica y pluricultural. Para que pueda apreciar el diseño y confección de una bolsa María's Bag que no son únicamente la muestra del talento de mujeres y sus manos, sino que también representa la originalidad artística que nos define como nación.

La empresa María's Bag tiene desarrollado un material audiovisual para dar a conocer el trabajo artesanal de textiles típicos y la realización de las bolsas, que está dirigido al grupo objetivo extranjero y no es utilizable en Guatemala. Por lo que es necesaria la realización de este mismo material enfocado siempre al trabajo artesanal de textiles típicos y la realización de sus bolsas, dirigido al mercado local por medio de una versión del video en español.

### *2.1 Contexto*

Con el fin de llevar este arte a la industria de accesorios actual en los mercados alrededor del país, se venden productos de moda con elementos artesanales. Sin embargo, por muchos años se han ofrecido los mismos productos al seguir el mismo patrón sin ningún cambio.

María's Bag representa el trabajo y sueños de mujeres guatemaltecas que, a pesar de llevar vidas ocupadas como madres y esposas, tienen el espíritu emprendedor y quieren superarse en el área laboral, comunicando el pasado y legado maya, que ellas mismas representan, a través de cada puntada que hacen de estas bolsas, obras irrepetibles. El anhelo ha sido contribuir con el desarrollo de las comunidades guatemaltecas, donde residen mujeres con grandes talentos para la costura y confección.

Al visitar diferentes lugares en donde uno puede comprar accesorios con detalles típicos, se encuentran los mismos diseños en los locales, gracias al crecimiento del interés de las personas en Guatemala el sentimiento y movimiento de identificación con el país, las personas buscan productos que contengan elementos que los identifique como guatemaltecos de la mano con diseños actuales, conforme a las tendencias que se ven en tiendas y medios de comunicación. Por lo tanto, la falta de diseños únicos y nuevos es un fenómeno presente en la situación de productos y accesorios para vestir con tejidos artesanales de Guatemala.

Cabe mencionar ciertos aspectos y variables dentro de la realización del material audiovisual, que fueron aspectos influyentes en el proyecto final. El factor tiempo, uno de los más importantes a tomar en cuenta para las fechas de entrega establecidas, que gracias al diseño gráfico y la comunicación se pudo organizar el proyecto en diferentes etapas para

definir cada uno de los objetivos planteados. Con ayuda del diseño gráfico, también se menciona la idea de la creación de una portada única y especial para la presentación del material final que da un detalle para que la empresa tenga un trabajo único y pueda ser utilizado de manera complementaria en su estrategia de mercadeo del presente año.

## *2.2 Requerimiento de Comunicación y Diseño*

María's Bag carece de material audiovisual que dé a conocer a clientes reales y potenciales el proceso de elaboración y producción de bolsas artesanales que realiza la empresa María's Bag y que ayude a informar de forma masiva y con impacto efectivo al mercado, con lo cual se puede dar a conocer el proceso de elaboración y producción de bolsas artesanales que realiza la empresa María's Bag en Guatemala.

## *2.3 Justificación*

Para sustentar las razones por las cuales se consideró importante el problema y la intervención del diseñador – comunicador, se justifica la propuesta a partir de cuatro variables: a) magnitud; b) trascendencia; c) vulnerabilidad; y d) factibilidad.

### *2.3.1 Magnitud*

Principalmente quien obtendrá el mayor beneficio con la realización de este proyecto es la empresa María's Bag, que está establecida en la Ciudad Capital de Guatemala.

Según el Instituto Nacional de Estadística de la república de Guatemala (INE), la República de Guatemala tiene una proyección total de la población de 14, 713,763, el sexo masculino abarca 7, 173,996 y el sexo femenino 7, 539,798. La concentración máxima de personas y del mercado principal de compra de María's Bag se encuentra en la ciudad Capital que representan 2, 541,581 personas.



### *2.3.2 Vulnerabilidad*

El tema es de suma importancia para la Empresa María's Bag en el área de la ciudad Capital Guatemala, ya que por primera vez se lleva a cabo un proyecto de creación de material audiovisual para dar a conocer el proceso de elaboración y producción de bolsas artesanales. Este proyecto proporciona soluciones de manera efectiva contra las carencias de información sobre el origen de creación y su historia, como el de la empresa y quiénes son las personas que están involucradas. Con el desarrollo del proyecto y la ejecución del mismo, el diseñador gráfico aporta los conocimientos y la experiencia adquirida durante los cinco años de carrera al poner en práctica la comunicación visual.

Con el material audiovisual se espera que las personas conozcan más de esta nueva tendencia de creación de accesorios y productos por medio de tejidos típicos. Parte vital del material al realizar es mostrar que al comprar una bolsa María's Bag, no sólo ayuda a mejorar la calidad de vida de familias involucradas en el proyecto, también lleva consigo una historia que comienza en el taller y cobra vida con el uso que le dé la mujer que la porta.

### *2.3.3 Trascendencia*

La trascendencia que este tema pueda dar al mercado es grande, ya que puede incentivar a más personas a querer tener consigo una parte de la historia de Guatemala, con esta acción la cantidad y las probabilidades de tener más personas interesadas sobre esta nueva tendencia.

#### *2.3.4 Factibilidad*

El material audiovisual es factible de realizar porque da a conocer la pasión por crear productos innovadores en el mercado. Por lo tanto se ha decidido realizar una versión enfocada al mercado local, que ayude a apoyar como parte de la estrategia de venta de Marias bag. La realización de este material audiovisual representa gran parte de la imagen de la empresa, por lo que se requieren diversos recursos que a continuación se describen:

##### *2.3.4.1 Recursos Humanos*

El proceso de elaboración y producción de bolsas artesanales que realiza la empresa Marias Bag es efectuado en su mayoría por el autor del presente proyecto.

##### *2.3.4.2 Recursos Organizacionales*

Se cuenta con el total apoyo logístico de la empresa Maria's Bag, que ayudará a realizar las visitas respectivas a los lugares en donde se necesite grabar material para el video documental, así como en la organización de entrevistas con personas específicas.

##### *2.3.4.3 Recursos Económicos*

El presupuesto total para poder realizar el material audiovisual es de Q.1,000.00. El proyecto es cubierto por la empresa María's Bag, en su mayoría serán las visitas al interior del país, en lugares específicos donde se necesite documentar el trabajo, ya que el equipo que se utiliza para la realización, producción y edición de este proyecto es propiamente del autor.

##### *2.3.4.4 Recursos Tecnológicos*

El factor principal para la buena realización de este proyecto, proviene de recursos tecnológicos, los equipos de grabación forman parte fundamental e importante, así como equipo de iluminación y edición que ayudan a la realización y alta calidad del proyecto.

## **CAPÍTULO III**

### **3. Objetivos del Diseño**

#### *3.1 Objetivo General*

Producir un material audiovisual para dar a conocer a clientes reales y potenciales el proceso de elaboración y producción de bolsas artesanales que realiza la empresa María's Bag.

#### *3.2 Objetivos Específicos*

**3.2.1** Investigar términos, recursos de información a través de referencias bibliográficas relacionados con la producción audiovisual, para la realización de éste proyecto.

**3.2.2** Recopilar material audiovisual, procesos de elaboración con la materia prima e información acerca de las personas y/o miembros que están involucradas en la creación de una María's Bag, para la realización del material audiovisual.

**3.2.3** Ilustrar el Storyboard del material audiovisual como herramienta de apoyo en la grabación desde el inicio y llevar un orden cronológico el cual sirve como guía principal del material audiovisual.

**3.2.4** Realizar grabaciones digitales, entrevistas de personas que han formado parte de la empresa Maria's Bag para la realización de un material audiovisual y que sirva como apoyo para la promoción del mercadeo de la empresa.

## **CAPÍTULO IV**

## 4. Marco de Referencia

### 4.1 Información General del Cliente

#### 4.1.1 Datos Generales de la Empresa:

- Nombre empresa: MARIA'S BAG
- Año de Fundación: 2007
- Tipo de organización: Sociedad Anónima
- Personas Encargadas:

Alida Bóer – Gerente General

Augusto Castillo – Socio

#### 4.1.2 Brief Maria's Bag Guatemala

Descripción de la actividad de la empresa:

Es una empresa dedicada a trabajar de cerca con las comunidades del interior del país, dando la oportunidad de dar a conocer a las mujeres que tienen como pasión la elaboración del textil típico de la región.

Es así como se complementa con la creación de bolsas artesanales y accesorios únicos la innovación dentro del mundo del mercado de los accesorios y las tendencias actuales de querer tener objetos que identifiquen una cultura. Cada una de estas áreas contiene una gama amplia y cada vez más compleja que va de la mano con las exigencias y necesidades de nuestros clientes.

#### 4.1.3 Reseña Histórica

Son carteras para mujeres que se lucen con los tejidos típicos guatemaltecos bajo el nombre de María's Bag. Nació hace 3 años con el sueño de Alida Bóer, ex modelo Miss Guatemala 2007, quien decidió impulsar los telares en un producto que se pudiera usar a diario. Esta marca emplea a mujeres de bajos recursos para la fabricación de sus bolsas. La iniciativa de esta empresa es ofrecer una calidad de vida diferente en donde pueden desarrollar su creatividad. Una de las principales fábricas de la compañía María's Bag se encuentra en Pastores, Sacatepéquez, donde 23 personas laboran en el ensamblaje, pero son 200 mujeres en los diferentes rincones del país las que producen los tejidos que se utilizan en este producto.

El producto final que crea y vende María's Bag son bolsas elaboradas con huipiles que representan las diferentes regiones de Guatemala. La importancia de la mejora en la vida de las mujeres y sus familias fue una de las razones principales por la que se decidió fundar esta empresa.

En Guatemala para la empresa María's Bag estar presente en un mercado competitivo, es de vital importancia, ya que desarrollar un material audiovisual que sirva para mostrar la historia del tejido típico de una región por medio de un accesorio único, y se pueda hacer crecer la popularidad de este producto.

Los textiles y tejidos de Guatemala son la muestra de la cultura maya que aún vive; con fuertes colores y creatividad describen fantásticos paisajes y relatos, uniendo los hilos del pasado con los del presente en obras de increíble detalle.

Como obra de estos tejidos tenemos al huipil que originalmente cubría el torso de las mujeres de la élite maya y que era utilizado únicamente en ceremonias y ocasiones especiales, es por ello, que el huipil es motivo de orgullo y satisfacción de sus portadoras. El huipil permite identificar el municipio o región a la que pertenece su portadora, ya que a través de los años el huipil ha generado un sentido de pertenencia a su lugar de origen, mismo que ha sido transmitido de generación en generación. Formas geométricas, animales, paisajes o flores finamente bordados en esta prenda relatan cuentos, mitos o leyendas y las costumbres más antiguas reflejando la relación que el pueblo Maya tiene con la naturaleza, su espiritualidad, el respeto y devoción por el entorno, lo más venerado por este pueblo. María's Bag lleva en ellas mismas, la historia de la herencia de una cultura fuerte que honra a la mujer como representante de la naturaleza y la vida, dándole un nuevo uso a los huipiles.

#### *4.1.4 Filosofía de la empresa*

##### Misión

Ser conocidos y reconocidos por el liderazgo a través de mostrar al mercado una nueva forma de productos de altos estándares. Prestar un servicio de calidad, buscando ideas innovadoras que satisfagan las necesidades de nuestros clientes.

##### Visión

Es nuestro propósito y nuestra razón de existir como empresa 100% guatemalteca la creación de nuestros productos a través del manejo con altos estándares de calidad y servicio a nivel nacional e internacional.

#### *4.1.5 Políticas de calidad*

- Trabajar con materia prima calificada.
- Responsabilidad en los procesos.
- Satisfacción de los empleados.
- Puntualidad con el cliente.
- Superar las expectativas de los clientes.
- Mejora continua
- Innovación

#### *4.1.6 Línea de Productos*

##### Productos Elaborados



#### *4.1.7 Tendencia del mercado*

El mercado de la moda es muy amplio y abarca muchas áreas, como ya hemos descrito con anterioridad. Durante todo el año la demanda de productos relacionados con esta área es aceptable.

#### *4.1.8 Posición en el mercado*

Maria's Bag es una empresa prácticamente nueva que se está dando a conocer, y debido a la gran competencia que existe en esta área, solo nuestro trabajo y la satisfacción del cliente podrá posicionarnos de manera competitiva en el mercado.

#### 4.1.9 Logotipo



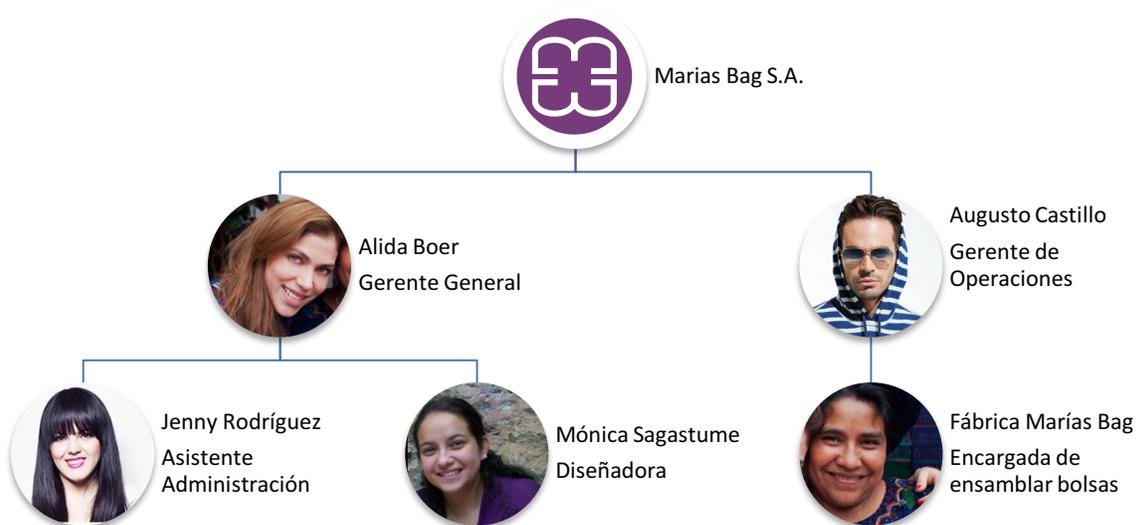
#### 4.1.10 Objetivos

Objetivo General: Posicionar a la empresa dentro del nivel competitivo de otras empresas, igualar y en lo posible mejorar.

Objetivos Específicos:

- Posicionar a la empresa a nivel regional y posteriormente a nivel nacional.
- Dar a conocer todos los productos que la empresa produce.
- Realizar varias campañas durante el año.

#### 4.1.11 Organigrama de la empresa



#### 4.1.12 Página Web:

[WWW.MARIASBAG.COM](http://WWW.MARIASBAG.COM)



#### 4.1.13 Datos Oficinas y/o Tiendas en Guatemala

##### **SHOWROOM**

11calle 12-56 zona 10  
Condominio Oakland  
info@mariasbag.com  
Tel: (+502) 2363 6248

##### **MUSEO IXCHEL**

Calle Manuel F. Ayáu 6 calle final, zona 10.  
Centro Cultural Francisco Marroquín.

##### **GIVE**

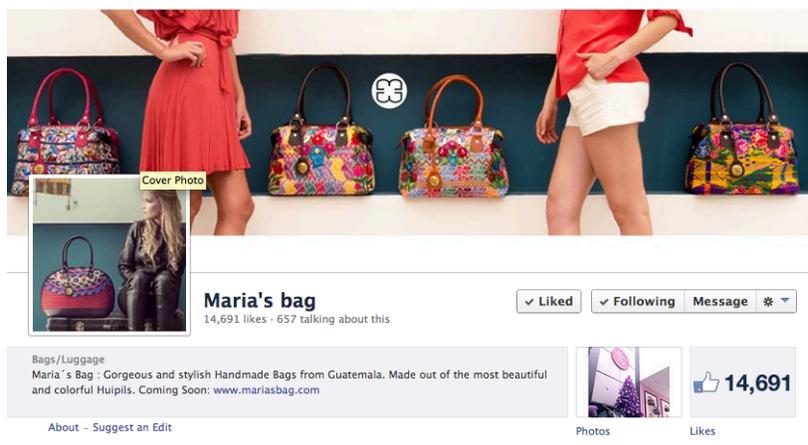
Local J3-103 Comercial Paseo Cayalá.

#### 4.1.14 Redes Sociales de la empresa

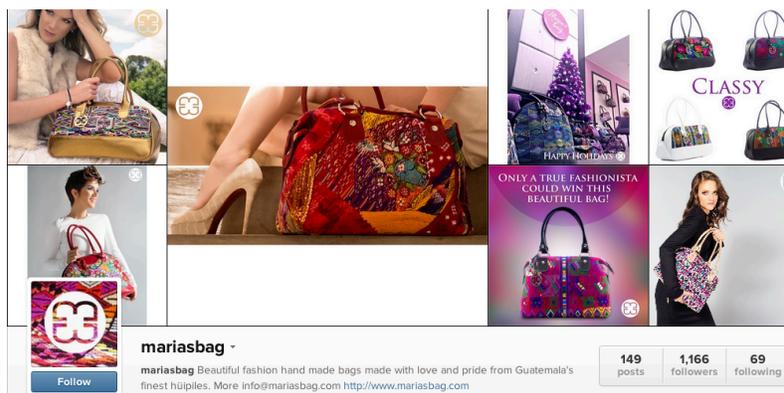
##### Perfil de Maria's Bag en Red Social Twitter



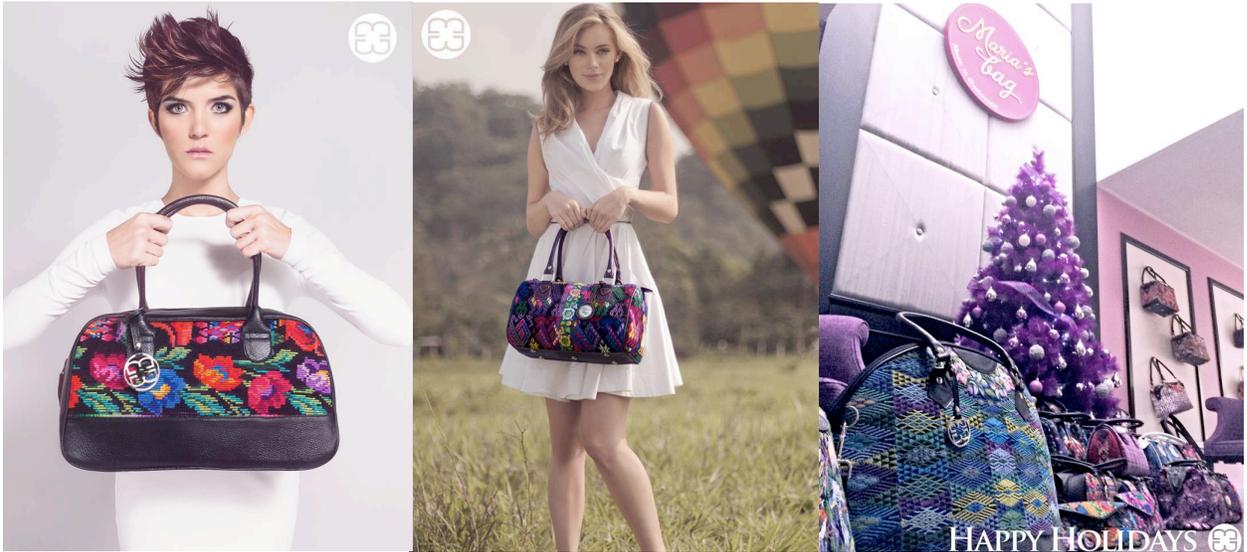
##### Perfil de Maria's Bag en Facebook



##### Perfil de Maria's Bag en Instagram



4.1.15 Campañas y Material Publicitario



#### 4.1.16 FODA

<b>Fortalezas</b>	<b>Oportunidades</b>
<ul style="list-style-type: none"><li>• Posicionamiento y reconocimiento no sólo a nivel nacional, sino a nivel internacional</li><li>• Producto 100% nacional</li><li>• Prestigio como marca</li><li>• Diseños únicos y diferentes</li><li>• Especialización en productos de alta calidad</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Es un producto fácil de comercializar ya que por ser innovador es aceptado en cualquier mercado.</li><li>• Atención personalizada</li><li>• Tendencias cambiantes</li><li>• Nuevos canales de venta</li><li>• Apertura nuevas plazas de empleo</li></ul>
<b>Debilidades</b>	<b>Amenazas</b>
<ul style="list-style-type: none"><li>• No posee tienda propia</li><li>• Cartera de productos limitada</li><li>• Falta de diversificación</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Competencia agresiva</li><li>• Amenaza de nuevos competidores</li><li>• Oportunidad de copia de productos.</li></ul>

# **CAPÍTULO V**

## 5. Definición el grupo objetivo

### 5.1 Perfil Geográfico

La República de Guatemala se encuentra localizada en la parte norte del istmo centroamericano, limita al norte y oeste con la República de México, al sur con el Océano Pacífico, y al este con el Océano Atlántico, y las repúblicas de Belice, Honduras y El Salvador.

Se halla comprendida entre los paralelos 13° 44' a 18° 30' latitud norte y entre los meridianos 87° 24' a 92° 14' longitud oeste. Su extensión territorial es de aproximadamente 108,889 kilómetros cuadrados. Presenta dos estaciones al año, invierno y verano, su clima es variado de acuerdo a su topografía, por lo tanto puede ir de cálido a templado y muy frío.

Guatemala está dividida en ocho regiones, cada región abarca uno o más departamentos que poseen características geográficas, culturales y económicas parecidas. Cada uno de sus departamentos se divide en municipios y los municipios en aldeas y caseríos. Actualmente existen 22 departamentos y 336 municipios. El proyecto, está principalmente lanzado a la ciudad de Guatemala y sus alrededores. La capital del país es donde se concentra el poder político, económico y social.

Es en el departamento de Guatemala donde vive la mayoría de personas cuyo poder económico les permite comprar las bolsas que vende Marias Bag. Cabe mencionar que también es en la capital donde viven la mayoría de individuos con el perfil conductual, psicológico, social y económico, y forman el grupo objetivo principal.

### 5.2 Perfil Demográfico

El proyecto va dirigido principalmente a mujeres con edades comprendidas entre los 24 a los 35 años de edad. con un nivel socioeconómico A y B.

- **Edad:** La edad del público objetivo es de 24 a 35 años de edad.
- **Género:** Femenino.
- **Ciclo de vida:** El grupo objetivo comprende mujeres solteras, así también un segmento de estado civil casada y empezando su vida familiar.
- **Clases socioeconómicas:** El nivel socio económico del los potenciales compradores se encuentra entre un nivel mínimo B a un nivel máximo A.
- **Ocupación:** Los potenciales compradores son en su mayoría mujeres de casa y que en su mayoría no laboran o bien algunas con trabajos flexibles.

- **Educación:** En su mayoría mujeres con educación superior, licenciatura hasta maestría.
- **Nacionalidad:** La nacionalidad es principalmente guatemalteca, aunque si existe un grupo de mercado extranjero.

La información utilizada como referencia: <http://desarrollohumano.org.gt/>, <http://www.ine.gob.gt/np/>

### *5.3 Perfil Psicográfico*

#### Estilo de vida

Son mujeres con múltiples actividades, muchas de ellas involucradas en una o varias. Mujeres con gran influencia de compra de accesorios y productos nuevos e innovadores.

#### Personalidad

La personalidad de las mujeres del público objetivo es: entusiasta y emprendedora, suelen ser mujeres dinámicas, creativas, divertidas

#### Hobbies

Son personas con gustos por la alta moda, muchas de ellas conocen y se mantienen informadas sobre eventos de alta sociedad que involucra figuras públicas, debido a su gran conocimiento en el mundo de la moda.

#### Actividades

Salir con los amigos, practicar deporte, comunicarse por medio de redes sociales, salir de compras con bastante frecuencia, leer, ver televisión, por lo general entre sus principales actividades involucran familia y amigos.

### *5.4 Perfil Conductual*

Las personas y grupo objetivo de la compra del producto presentan un status aspirante potencial, también un status de lealtad alto a la marca, y una actitud hacia impulsar un producto nacional muy positivo.

Los beneficios que busca Marías Bag, como empresa, es el de ser mejores ciudadanos y personas a través de un producto que pueda impulsar el desarrollo de familias involucradas y así dar a conocer la historia que se cuenta detrás de un textil típico de Guatemala.

# **CAPÍTULO VI**

## 6. Marco Teórico

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

#### Tejidos y Textiles Típicos

**Céspedes Moreno, Alexandra. "Textiles y Tipos de Tejidos", 2008, <http://textilytiposdetejidos.blogspot.com/2008/02/textiles-y-tipos-de-tejidos.html>**

Expresan la identidad cultural de una región o período de tiempo específico mediante la vestimenta. Sin embargo, puede indicar la condición social, marital, económica o religiosa en la que se encuentre la persona. Estos trajes a menudo se presentan en dos tipos, uno para uso cotidiano y otros para utilizar en ocasiones de festivales o eventos formales.

Generalmente, los trajes típicos representantes de una región son usados por minorías étnicas en sus regiones natales, muchas veces en zonas rurales, para distinguirse de la población urbana y mantener viva su cultura y tradiciones.

#### María

**MCMXCI, Significados del Nombre MMXV <http://www.diccionario.reverso.net/ingles-definiciones/maria->**

María es nombre propio femenino de origen hebreo. Es un nombre extendido por todo el planeta, sobre todo en los países de credo cristiano por haber sido el nombre de la madre de Jesucristo. Actualmente las personas que han contribuido al crecimiento de esta empresa se llaman María y por eso es que la marca se creó con esta idea.

#### Mujeres

**Yanosky García – 2008 Venemedia, <http://www.conceptodefinicion.de/mujer/>**

Es la persona del sexo femenino. Mujer también remite a distinciones de género de carácter cultural y social que se le atribuyen así como a las diferencias sexuales y biológicas de la hembra en la especie humana frente al macho.

## Cultura Maya

**Luis Portillo – “UNESCO” 2010, <http://www.historialuniversal.com/2010/10/civilizacion-cultura-maya.html>**

La civilización maya habitó gran parte de la región denominada Mesoamérica, en los territorios actuales de Guatemala, Belice, Honduras, El Salvador y en el comprendido por cinco estados del sureste de México con una historia de aproximadamente 3000 años.

## Tejido

**Artesanías y Manualidades – <http://www.artesaniasymanualidades.com/tejidos>**

El tejido como producto textil es el resultado de tejer hilos, filamentos o fibras.

## Herrajes

**Construmática- 2001 - Sant Cugat del Vallès (Barcelona)  
<http://www.construmatica.com/construpedia/Herrajes>**

Conjunto de piezas de hierro o acero con las que se adorna o refuerza un objeto.

## Cuero

**Diseño Industrial – Córdoba, Argentina 2008, [http://concepto-industrial.blogspot.com/2008/04/materiales-cuero\\_10.html](http://concepto-industrial.blogspot.com/2008/04/materiales-cuero_10.html)**

Proviene de una capa de tejido que recubre a los animales y que tiene propiedades de resistencia y flexibilidad bastante apropiadas para su posterior manipulación..

## Fábrica

**Álvaro Sagastume – 2005, De Conceptos - <http://deconceptos.com/ciencias-sociales/fabrica>**

Es un lugar físico o virtual donde se produce algún objeto, material o servicio. Se asocia con un lugar físico donde se procesan materias primas, pero en la economía moderna también se extiende el concepto a los lugares virtuales donde se generan servicios, por extensión del proceso de transformación de ideas en servicios útiles, como software o capacitación.

## Telares

***“Evolución del telar” Pilar Borrego***

***[http://geiic.com/files/Publicaciones/Evolucion\\_de\\_telares\\_y\\_ligamentos.pdf](http://geiic.com/files/Publicaciones/Evolucion_de_telares_y_ligamentos.pdf)***

El telar es una máquina para tejer, construido con madera o metal, en el que se colocan unos hilos paralelos, denominados urdimbres, que deben sujetarse a ambos lados para tensarlos y mediante un mecanismo, estos hilos son elevados individualmente o en grupos, formando una abertura denominada calada, a través de la cual pasa la trama.

Puede ser artesanal o industrial. Los telares artesanales se clasifican en tres grandes familias: bastidores, verticales y horizontales. Los telares industriales se clasifican según el tipo de tejido que producen.

## Moda

***¿Qué es la Moda?, María Rosa Noda. <http://arvo.net/una-nueva-moda/capitulo-i-que-es-la-moda/gmx-niv388-con10665.htm>***

Son aquellas tendencias repetitivas, ya sea de ropa, accesorios, estilos de vida y maneras de comportarse, que marcan o modifican la conducta de las personas. La moda en términos de ropa, se define como aquellas tendencias y géneros en masa que la gente adopta o deja de usar. La moda se refiere a las costumbres que marcan alguna época o lugar específicos, en especial aquellas relacionadas con el vestir o adornar.

## Accesorios

***Paola Catalina Uribe 2015, Accesorios de Moda <http://selvv.com/accesorios-de-moda-solo-moda/>***

Se suele llamar accesorio a aquellos elementos que pueden hacer parte de la comodidad de un sistema, máquina o persona pero que complementan en un todo.

## Carteras

***Marta Risco – Semana Económica 2012. <http://semanaeconomica.com/tu-imagen-habla/2012/10/10/lo-que-dice-tu-cartera-mujer-ejecutiva/>***

Su función principal es la de transportar un número reducido de objetos de uso frecuente, tales como billeteras, monederos, llaves, documentos o similares, utensilios de belleza femenina y masculina maquillaje, pintalabios, peines, cigarrillos, etc.

## Comunidades

**Educación Popular 2012 – web master J-P <http://www.alfasepa.net/guawebste/comunidades.html>**

Es un grupo o conjunto de individuos, seres humanos, o de animales o de cualquier otro tipo de vida que comparten elementos en común, tales como un idioma, costumbres, valores, tareas, visión del mundo, edad, ubicación geográfica, estatus social y roles. Por lo general en una comunidad se crea una identidad común.

## Familia

**“El Significado de la Familia” – Proyecto editorial009 -  
[http://www.albany.edu/faculty/mw908/aspn301z/primavera99/familia/significado\\_familia.htm](http://www.albany.edu/faculty/mw908/aspn301z/primavera99/familia/significado_familia.htm)**

Es el elemento natural, universal y fundamental de la sociedad, tiene derecho a la protección de la sociedad y del Estado. la familia tiene su origen en el establecimiento de una alianza entre dos o más grupos de descendencia a través del enlace matrimonial entre dos de sus miembros. La familia está constituida por los parientes, es decir, aquellas personas que por cuestiones de consanguinidad, afinidad, adopción u otras razones diversas, hayan sido acogidas como miembros de esa colectividad.

## Artesano

**“Artesanos Manos a la Obra” Editor Word Press  
2013.<https://eet651produccionartesanalm.wordpress.com/definicion-y-conceptos-de-artesanas/>**

Se llama artista a aquella persona que es capaz, mediante el arte, de evocar sentimientos en aquellos que contemplan su obra.

## Talento

**Débora, Mayo2005, “Ser Humano, El Talento Heredado”. <http://significado.net/talento/>**

El talento se puede considerar como un potencial. Lo es en el sentido de que una persona dispone de una serie de características o aptitudes que pueden llegar a desarrollarse en función de diversas variables que se pueda encontrar en su desempeño.

## Creatividad

**Ann Jifrem, UPSOLO 2011. “Creative world,” <http://www.upsocl.com/sobre-nosotros/>**

Es la generación de nuevas ideas o conceptos, o de nuevas asociaciones entre ideas y conceptos conocidos, que habitualmente producen soluciones originales.

## Municipio de Pastores, Departamento de Sacatepéquez

***DisquisDeGuate Blog – “Historia de Pastores, Sacatepéquez,  
<http://www.deguate.com/municipios/pages/sacatepequez/pastores/historia.php>***

Es un municipio del departamento de Sacatepéquez de la región central de la República de Guatemala. El municipio de Pastores tiene una extensión territorial de 19 kilómetros cuadrados. Se encuentra a una corta distancia de 7 km de la cabecera departamental Antigua Guatemala.

Pastores contaba con un total de 13,902 habitantes según el Censo de Población realizado en el año 2008. La población se divide en las dos áreas que conforman el municipio, urbana y rural, contando con 73.75% el área rural y el 26.25% le pertenece al área urbana. Pastores es conocido por la fabricación de botas, artesanías en barro, madera y producción de café.

## Costura

***Nastes de Kendach, “Conceptos Básicos de Costura  
2011”[http://perso.wanadoo.es/baya\\_de\\_oro/conceptos/conceptos\\_costura.htm](http://perso.wanadoo.es/baya_de_oro/conceptos/conceptos_costura.htm)***

Es un arte usado principalmente para producir ropa y artículos para la casa. La mayoría de las costuras en el mundo industrial son hechas con máquinas de coser. También puede usarse para unir pieles, lona u otros materiales flexibles.

## Bordado

***“Facilísimo Interactivo S.L.” <http://www.facilísimo.com/buscar/?q=bordado>***

El bordado es un arte que consiste en la ornamentación por medio de hebras textiles, de una superficie flexible.

## Diseñador

***Ozestudi “Diseñador 2013” <http://www.xn--diseadorindustrial-q0b.es/index.php?/rd/68-diseño/>***

Es un profesional que ejerce la profesión del diseño. Puede dedicarse o especializarse en una gran variedad de objetos o áreas del diseño. Los diseñadores son responsables del desarrollo proyectual de un objeto, producto o concepto.

## Color

**Sara Lasso "Color, Luz y Pigmento" – Glosario de arte - <http://arte.about.com/od/Diccionario-De-Arte/ss/Que-es-color.htm>**

Es una percepción visual que se genera en el cerebelo de los humanos y otros animales al interpretar las señales nerviosas que le envían los foto receptores en la retina del ojo, que a su vez interpretan y distinguen las distintas longitudes que captan de la parte visible del espectro electromagnético.

## Telas

**Diccionario de material mercantil, industrial y Agrícola, José Oriol Ronquillo. 1857  
<http://textilesmoda-textiles.blogspot.com/2011/08/definiciones-de-telas.html>**

Es una estructura laminar flexible, resultante de la unión de hilos o fibras de manera coherente al entrelazarlos o al unirlos por otros medios.

## Pluralismo Cultural

**Guía del Mundo, Pluralismo Cultural Conceptos y Relación, Global Net.  
<http://www.gloobal.net/iepala/gloobal/fichas/ficha.php?entidad=Terminos&id=678>**

Es un término utilizado para describir el mantenimiento de las identidades culturales únicas de grupos pequeños dentro de una sociedad más grande.

## Elite Maya

**Boletín Las Elites Maya y Cultura y El estado de Guatemala, Marta Elena Cruz, 2009. [http://www.afehc-historia-centroamericana.org/?action=fi\\_aff&id=2182](http://www.afehc-historia-centroamericana.org/?action=fi_aff&id=2182)**

La antigua sociedad maya era similar a otras sociedades en lo que respecta a las clases sociales. Las dos categorías principales de la sociedad eran la elite y la clase plebeya. Las élites tenían control sobre la política y la religión de cada ciudad.

## Huipil

**Editor Artículos El Huipil Expresión de Guatemala, José Adán Velázquez [www.IxchelTextiles.com](http://www.IxchelTextiles.com)**

Es una blusa o vestido adornado con motivos coloridos que suelen estar bordados es la vestimenta propia de los indígenas dentro de la región Guatemalteca.

## Bolsa

**"Así Hablamos". Libro de Vistas, 2004. <http://www.asihablamos.com/significado/palabra/bolsa>**

Su función principal es transportar objetos de uso frecuente que una persona pueda necesitar en el momento.

## Bolsa Artesanal

***"Aprender Bolsas artesanal y accesorios", Beatriz Piocesan.***

***<http://www.bolsademulher.com/artesanato/1314/bolsa-artesanal-aprenda-como-fazer>***

Bolso que incluye una tira de tela u otro material de un extremo al otro y que se lleva colgada del cuerpo de forma transversal, pasando la cinta pecho y espalda, desde un hombro hasta la cadera contraria. Se puede encontrar en diferentes tamaños y colores, este objeto en especial representa muchas veces detalles de una cultura o lugar donde se creó.

## Producir

***"¿Qué es Producir?", David A. Agris. 2011. <http://deisyeconomia.blogspot.com/2011/01/que-es-producir.html>***

Se le conoce como la fabricación en cadena que es aquella en la que se manufacturan bienes a partir de una cadena de montaje o línea de ensamblado.

## Elaborar

***"Elaboración Pancho López", Ernesto Pinto Lagarriegue. 2010***

***<http://pancholopezfactoriacreativa.blogspot.com/2010/06/elaboracion-definicion-es-la-capacidad.html>***

Preparar o transformar un producto mediante el tratamiento adecuado.

## Artesanía

***"Definición de Artesanía" Web2005-2008 - <http://definicion.de/artesania/>***

Se refiere tanto al trabajo del artesano realizado de forma manual por una persona sin el auxilio de maquinaria o automatizaciones. La artesanía como actividad material se suele diferenciar del trabajo en serie o industrial.

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

### La Comunicación

***“profesorenlinea.cl” - Registro N° 188.540.***

***<http://www.profesorenlinea.cl/castellano/Comunicacion.htm>***

Es el proceso mediante el que se puede transmitir información de una persona a otra. Tradicionalmente, la comunicación se ha definido como “el intercambio de sentimientos, opiniones, o cualquier otro tipo de información mediante habla, escritura u otro tipo de señales.

### Comunicación Audiovisual

***PERE MARQUÉS: “Teoría de la comunicación”,***

***<http://dl.dropbox.com/u/20875810/personal/avmulti.htm>***

Rama de la comunicación que se especializa en la comprensión de la transmisión de un mensaje a través de medios de comunicación masiva como la televisión, el cine o la internet. La comunicación audiovisual ha cobrado relevancia debido al rápido crecimiento de los medios, así como del uso masivo de computadoras personales, tablets, teléfonos inteligentes y video juegos. En la actualidad cualquier empresa, institución o persona públicas que quiera enviar un mensaje publicitario, debe tener en cuenta que la comunicación audio visual es la herramienta de más crecimiento que ha relegado a la radio y a los periódicos.

### Diseño gráfico

***“¿QUE ES DISEÑO GRÁFICO? DEFINICIÓN DE DISEÑO GRÁFICO”, Arte Dinámico 2013.***

***[http://www.artedinamico.com/portal/sitio/articulos\\_mo\\_comentarios.php?mit=718](http://www.artedinamico.com/portal/sitio/articulos_mo_comentarios.php?mit=718)***

Es una profesión cuya actividad es la acción de concebir, programar, proyectar y realizar comunicaciones visuales, producidas en general por medios industriales y destinados a transmitir mensajes específicos a grupos sociales determinados. Esta es la actividad que posibilita comunicar gráficamente ideas, hechos y valores procesados y sintetizados en términos de forma y comunicación, factores sociales, culturales, económicos, estéticos y tecnológicos.

## Documental

***“Cine y Educación”, Raúl Beceyro, en Cine Documental.***  
***<http://www.uhu.es/cine.educacion/cineyeducacion/cinedocumental.htm>***

El objetivo máximo de un documental es revelar una problemática con hechos y testimonios reales, este acerca a su realizador con el entorno que decidió filmar. En este aspecto el documental crea lazos más profundos con la audiencia que el cine convencional, debido a que observan la crudeza de la realidad.

## Filmación

***“Capítulo. 16. Filmar. Beatriz Colindres Nore. 2001, <http://lexicon.org/es/filmar>***

Acción de registrar en una película cinematográfica, imágenes de sucesos reales o ficticios. Filmar a diferencia de rodar, es que filmar registra acontecimientos preparados.

## Grabación

***“Corporación Digital”, Formatos de Grabación 2011.***  
***<http://colombiadigital.net/actualidad/noticias/item/1139-formatos-de-grabaci%C3%B3n.html>***

Acción y resultado de capturar el sonido o la imagen en cinta magnética, tarjeta SD, disco duro etc. Por medio de grabadoras de sonido o video cámaras.

## Guion

***ITunes U-UV, Guión Para Videos 2012.***  
***<http://www.uv.mx/itunesu/files/2012/08/guionVideo.pdf>***

Texto completo que formará parte del film objeto de la realización. El guión tiene como objetivo exponer los pormenores de una cinta cinematográfica para su realización.

## Storyboard o Guión Gráfico

***Taller de Cine y Animación, “Teoría del Video y Cine Story Board. 2008.***  
***<http://www.nosvemosigual.com.ar/storyboard/>***

Es un conjunto de ilustraciones mostradas en secuencia con el objetivo de servir de guía para entender una historia, pre visualizar una animación o seguir la estructura de una película antes de realizarse o filmarse.

### Cronograma de grabación

***Pasos para La preproducción, "Preliminar de Grabación." Carlos Manuel Ortega, 2001. <http://productiontv.pbworks.com/w/page/18735959/La%20Pre-producci%C3%B3n>***

Lista ordenada de aspectos relevantes de una filmación, colocados en orden cronológico. En un cronograma se detallan los responsables de cada grabación, los horarios, locaciones, así como la lista de tomas o escenas que se realizarán.

### Cámara de cine

***La Evolución de la Cámara Cinematográfica, Pablo LF. 2000. <http://www.tiki-toki.com/timeline/entry/101594/La-evolucion-de-la-cmara-cinematogrifica/#vars!>***

Es un tipo de cámara fotográfica que toma una secuencia de fotografías en rápida sucesión en una cinta de película fotográfica que, una vez revelada, puede ser proyectada reproduciendo el movimiento original, cuyo resultado es una película de cine.

### Cámara Digital

***Digital Foto Red, "Cámara Digital y sus características, 2005. <http://www.digitalfotored.com/imagendigital/camaradigital.htm>***

A diferencia de las tradicionales cámaras analógicas que convierten las intensidades de luz en señales infinitamente variables, las cámaras digitales convierten las intensidades de luz en números discretos.

### El video digital

***Cine y definición. "¿Qué es el video y características digitales?" Traducción al español. 2003 <http://searchmobilecomputing.techtarget.com/definition/camcorder>.***

La frecuencia necesaria para mostrar un video en bytes por segundo equivale al tamaño de la imagen multiplicado por el número de imágenes por segundo.

### NTSC

***Alegsa, "Diccionario de Informática y Tecnología. <http://www.alegsa.com.ar/Dic/ntsc.php>***

La norma NTSC utilizada en los Estados Unidos y Japón, la norma NTSC muestra un formato de imagen de 4:3, la resolución que se muestra en realidad es de 640 x 480.

### Alta definición

**SonyStreaming “Alta Definición HD”. 2003. <http://www.sonystreaming.com/video-hd-alta-definicion/>**

Alta definición más conocida como HD por sus siglas en inglés, sistema de video con cuatro veces más resolución al sistema estándar. Los tamaños que utiliza la alta definición son 1920 x 1080 y 1280 x 720.

### Plano Cercano o Close up

**Fotografía de Expertos. Guía de Edición 2011.**

**<https://fotografiaprincipiantes.wordpress.com/2011/10/31/close-up/>**

Plano que comprende los hombros y la cabeza del sujeto, la intención es la de capturar la expresión.

### Plano entero

**Educación Artística, Plantilla Wáter, 2009. <http://nashlyvegapantoja.blogspot.com/p/plano-entero-generalmente-muestra-un.html>**

Es un plano más próximo que puede tener como límites de la pantalla la cabeza y los pies del personaje principal, que por lo tanto se ve entero. Aporta sobretodo un valor narrativo, ya que muestra perfectamente la acción que desarrollan los personajes. El plano entero también puede tener cierto valor descriptivo, ya que permite apreciar las características físicas generales del personaje.

### Plano americano

**El Plano Largo, Stanley Kubrick, 2001. [http://www.solosequenosenada.com/misc/tipos-de-planos-cine/105\\_plano\\_americano.php](http://www.solosequenosenada.com/misc/tipos-de-planos-cine/105_plano_americano.php)**

Es un plano medio ampliado que muestra los personajes desde la cabeza hasta las rodillas. En este plano lo que interesa sobre todo es mostrar la cara y las manos de los protagonistas; por lo tanto tiene un valor narrativo y también un valor expresivo. El plano americano se utiliza mucho en las escenas donde salen personajes hablando y en las películas “westerns” ya que permite mostrar a la vez la pistola y la cara de los personajes.

## Plano inserto

**Guía de clasificación de estilo de tomas, 2004. <http://www.xtec.cat/~xripollTerminosdecinematografia9glosario.htm>**

Plano creado durante el proceso de edición para reemplazar una imagen con otra, mientras el audio se mantiene el mismo este ilustra el audio o la música.

## Plano medio

**UnoDosTres Acción. "La Vida del Cine", Carles Paul. 2009. <https://undostresd.wordpress.com/2009/04/24/plano-medio-y-plano-americano/>**

Presenta el personaje de cintura para arriba. La cámara está bastante cerca de él. Aporta sobretodo un valor narrativo, ya que presenta la acción que desenvuelve el personaje. En cambio, el ambiente que le rodea ya no queda reflejado. El plano medio también tiene un valor expresivo, ya que la proximidad de la cámara permite apreciar un poco las emociones del personaje.

## Primer Plano

**"En busca del Encuadre Perfecto", Espacio dedicado al Video. <http://www.dzoom.org.es/noticia-1406.html>**

Muestra un objeto o una parte del objeto o personaje. La cámara está situada prácticamente sobre los elementos que registra. Su valor depende del contexto. Puede aportar un valor descriptivo, un valor narrativo o un valor expresivo. Los planos de detalle suelen tener también una corta duración y se intercalan con otros planos que aportan más información sobre lo que hace el personaje y sobre el entorno que le rodea. Al igual que en los otros tipos de plano, hay que evitar cortar a las personas por sus uniones naturales.

## Vector

**"Gráficas Pixelares y Vectoriales" Definiendo el Diseño Gráfico", 2007. <http://pablopagura.blogspot.com/2007/08/definicin-pixeles-y-vectores.html>**

Una imagen vectorial es una imagen digital formada por objetos geométricos independientes cada uno de ellos definido por distintos atributos matemáticos de forma, de posición y de color.

## Ilustración

***“Dibujo de Ilustraciones”, U. Im Hof, La Europa de la Ilustración, Barcelona, Crítica, 1993, cap I.***  
**<http://www.abcpedia.com/artes-dibujo/dibujo-ilustraciones>**

Se describe al dibujo o imagen que adorna o documenta el texto de un libro.

## Portada

***“Portadas, Página y Diseño de Libros”. Jack Ori, 2005***  
**[http://www.ehowenespanol.com/pagina-portada-libro-sobre\\_325016/](http://www.ehowenespanol.com/pagina-portada-libro-sobre_325016/)**

La portada es la primera plana o la cubierta delantera, donde aparecen el título de la obra y el nombre del autor, y en muchos casos se acompaña de una ilustración relacionada con el contenido.

## Cintillos

**Maestros del Web, “Producción y Edición del Video, Estefany Falla, 2011.**  
**<http://www.maestrosdelweb.com/produccion-y-edicion-de-video-en-internet/>**

En el diseño y la publicidad son los que aparecen durante un programa y sale en la parte inferior una barra franja con la información sin necesidad de hacer pausa para presentar los videos.

### *6.3 Ciencias Auxiliares Artes, Teorías y Tendencias*

#### *6.3.1 Ciencias*

### **Sociología “Emile Durkheim y Max Weber”**

Los fenómenos producidos por la actividad social de los seres humanos, dentro del contexto histórico-cultural en el que se encuentran inmersos.

En la sociología se utilizan múltiples técnicas de investigación interdisciplinarias para analizar e interpretar desde diversas perspectivas teóricas las causas, significados e influencias culturales que motivan la aparición de diversas tendencias de comportamiento en el ser humano especialmente cuando se encuentra en convivencia social y dentro de un hábitat o "espacio-temporal" compartido.

### **Tecnología “Tim Berners-Lee”**

Es el conjunto de conocimientos técnicos, ordenados científicamente, que permiten diseñar y crear bienes y servicios que facilitan la adaptación al medio ambiente y satisfacer tanto las necesidades esenciales como los deseos de la humanidad.

### **Semiología de la Imagen “Umberto Eco”**

Estudia fenómenos significantes, objetos de sentidos, sistemas de significación, lenguajes, discursos y los procesos asociados.

### **Ciencias de la Comunicación “Lic. Walter Saldaña Manche”**

Es el proceso mediante el que se puede transmitir información de un canal a otro. Los procesos de comunicación son interacciones mediadas por signos entre al menos dos agentes que comparten un mismo repertorio de los signos y tienen unas reglas semióticas comunes.

### **Psicología de la Comunicación “Ubaldo Cuesta”**

Estudia principalmente el comportamiento del ser humano y su estrecha relación que tiene con la mente.

### **Psicología del consumidor “Alejandro Moila”**

Define un proceso de creación de los mensajes publicitarios. Al dar a conocer el aprendizaje por el comportamiento según El fisiólogo I. P. Pavlov, el objetivo principal de la psicología del consumidor es pensar que a mayor interés una persona pueda tener por un elemento publicitario mas éxito será este mismo. El instinto de identificación con una marca puede jugar un papel importante dentro de la comunicación por medio de este mismo se puede crear el producto y necesidad para cubrir una demanda.

### **Comunicación Educativa “José Pablo Urquiza”**

Es la disciplina en el área de la comunicación que se encarga de analizar las características de los medios de comunicación y sus efectos en un entorno educativo.

### **Antropología “Javier San Martín”**

Establece ciertos parámetros en las condiciones del entorno en donde un ser humano se desempeña, así también como toda su capacidad para desarrollarse.

### **Semiología del Discurso “Edith Aristizabal”**

La semiología del discurso en la comunicación es útil para descubrir todo aquello que nosotros percibimos en el universo. Cualquier elemento que elegimos tendrá un punto de vista para analizarlo, y lo que encontremos de este análisis será la significación que tenemos de la percepción.

### **Psicología del Color “Eva Heller”**

Esta ciencia aborda la relación de los colores con nuestros sentimientos y demuestra cómo ambos no se combinan de manera accidental, pues sus asociaciones no son meras cuestiones de gusto, sino experiencias universales que están profundamente enraizadas en nuestro lenguaje y en nuestro pensamiento.

#### *6.3.2 Artes*

### **Música**

El arte de organizar una combinación coherente de sonidos y silencios utilizando los principios fundamentales de la melodía, la armonía y el ritmo, Desde hace varias décadas se ha vuelto más compleja la definición de qué es la música. La música, como toda manifestación artística, es un producto cultural. El fin de este arte es suscitar una experiencia estética en el oyente, y expresar sentimientos, circunstancias, pensamientos o ideas.

### **Locución**

Arte de hablar de un individuo o un grupo de personas, ante un micrófono o sin él, ante una audiencia presente o distante, su principal función es relatar un texto para complementar de manera significativa una historia, esta locución puede servir como ayuda a una producción audiovisual para resaltar detalles específicos y que ayuden a dar a entender mejor el mensaje.

### **Cinematografía**

Es la creación de imágenes en movimiento. Puede incluir el uso de la película o las imágenes digitales, normalmente con una cámara de vídeo. Está muy relacionado con el arte de la fotografía.

### *6.3.3 Teorías*

#### **Teoría de la Comunicación**

Estudia realmente la capacidad que poseen algunos seres de relacionarse con otros, intercambiando información. Es una combinación científica relativamente nueva, que se basa en el estudio específico de la comunicación como base una acción que viene desde mucho tiempo atrás.

#### **Técnicas de Investigación**

Son los procedimientos e instrumentos que utilizamos para acceder al conocimiento. Encuestas, entrevistas, observaciones y todo lo que se deriva de ellas. Los pasos de la investigación. Son de vital importancia pues en sus diferentes etapas se puede lograr abarcar un área específica del tema que es planteado.

### *6.3.4 Tendencias*

#### **YouTube**

Es un sitio web para compartir videos, creado por tres antiguos empleados de PayPal en febrero de 2005 y es propiedad de Google desde finales de 2006, en la que los usuarios pueden subir, ver y compartir vídeos. La compañía tiene su sede en San Bruno, California.

Utilizan diferentes plataformas para mostrar una amplia variedad de contenido de video generado por los usuarios, incluyendo clips de vídeo, clips de televisión y videos musicales, y contenidos no profesionales como blogs de video, videos cortos originales y videos educativos.

#### **Stop Motion**

También conocido como animación foto a foto o cuadro por cuadro es una técnica de animación que consiste en aparentar el movimiento de objetos estáticos por medio de una serie de imágenes fijas sucesivas.

#### **Timelapse**

Es una técnica fotográfica muy popular usada en cinematografía y fotografía, para mostrar diferentes motivos o sucesos que por lo general suceden a velocidades muy lentas e imperceptibles al ojo humano. El efecto visual que se logra en el time-lapse consiste en que todo lo que se haya capturado se mueva muy rápidamente, como puede ser el movimiento de las nubes, la apertura de una flor, una puesta de sol, etc.

## **CAPÍTULO VII**

## **7. Proceso de diseño y propuesta preliminar**

Se refiere a fundamentación, el proceso y la elaboración acerca del desarrollo del material audiovisual, así como una propuesta preliminar del mismo. También Los primeros bocetos sobre la idea.

### *7.1 Aplicación de la información del marco teórico*

#### Ciencias de la comunicación

Son ideas que dan a conocer diversos conocimientos básicos para el documental. La comunicación cómo ciencia nos ayuda a analizar cómo enviar un mensaje a un grupo receptor y que sea una idea entendible.

#### Diseño gráfico

Es la parte requerida para formar en conjunto las ideas principales y convertirlas la documentación final. La idea de utilizar el diseño gráfico como parte del marco teórico de esta tesis, ayuda a que todo lo relacionado con la creación de un material audiovisual cobre vida y que por medio de grabación y de uso de software de edición se presente un video documental a la empresa Maria's Bag.

#### Semiología

El conocimiento de los significantes y de los significados es importante para la edición adecuada del video documental.

#### Sociología

Es la que más respalda conocimiento a este proyecto ya que ayuda a comprender el papel de la empresa como fuente de trabajo y de desarrollo social de las personas que involucra este proyecto Por la tanto, la sociología en el desarrollo del material audiovisual forma un papel importante.

#### Cinematografía

Ya que el proyecto principal de esta tesis es un video documental, es importante el conocimiento sobre las técnicas, planos, encuadres y equipos que se necesita al momento de realizar un video documental.

#### Comunicación

Significa "compartir, participar en algo, poner en común". A través de la comunicación, podemos utilizarla como base para transmitir los mensajes por el que se planteó el objetivo principal de este proyecto.

### Comunicación audiovisual

La comunicación audiovisual se especializa en tratar de comunicar un mensaje a través de medios de comunicación masivos. Gracias al rápido avance de la tecnología, la comunicación de forma audiovisual ha cobrado gran importancia dentro del mundo actual. Por medio de la comunicación audiovisual se logra realizar esta propuesta de material audiovisual.

### Documental

El objetivo básico es documentar aquello que se considera importante para que se guarde un testimonio sobre la historia de Marias Bag y de la elaboración de las bolsas y accesorios con base de los huipiles típicos de Guatemala.

### Filmación

Dentro de la propuesta final planteada fue la actividad de tomar escenas, ya sea de paisajes, de personas o de cualquier otra cosa en movimiento. Para la filmación del material audiovisual es de vital importancia lograr capturar las escenas que transmiten el mensaje apropiado en el video.

### Grabación

Como resultado de capturar el sonido o la imagen se quiere editar para la propuesta final que es un material audiovisual.

### Guión

Texto completo que formará parte del material audiovisual. El guión de este material audiovisual tiene como objetivo exponer los principales argumentos sobre cada parte de la historia.

### Storyboard

Es un conjunto de ilustraciones mostradas en secuencia con el objetivo de servir de guía para entender la historia, pre visualizar las animaciones o seguir la estructura del material audiovisual antes de realizarse o filmarse.

### Cronograma de grabación

En el cronograma de la tesis se detallan los responsables de cada grabación, los horarios, locaciones, así como la lista de tomas o escenas que se realizarán para la realización del material audiovisual.

### Cámara Digital

A diferencia de las tradicionales cámaras analógicas, este proyecto de Tesis esta la utilización de una cámara híbrida, es decir una cámara digital que con ayuda de un adaptador puede ser utilizada una gama muy amplia de lentes de cámaras análogas para jugar con

diferentes campos de profundidad, para darle al material audiovisual un look más cinematográfico.

#### Alta definición

Todo el proyecto de la realización del material audiovisual se pensó en función de trabajar con la más alta definición o bien conocida como HD por sus siglas en inglés. Este formato de video tiene más resolución que un formato estándar y permite mostrar una calidad de imagen muy profesional y a la vez dar a la empresa un excelente producto final.

#### Encuadre

Todos los encuadres de cámara del material audiovisual fueron ordenados para dar el sentimiento y la idea de lo que está sucediendo de manera correcta e indicada en lo que se está observando.

#### Plano cercano o close up

La intención al realizar este tipo de encuadre es la de capturar la expresión. Dentro de las entrevistas realizadas este fue el plano utilizado principalmente.

#### Plano entero

El plano entero dentro de las tomas del material audiovisual se utilizó específicamente para mostrar áreas generales de trabajo, tales como la fábrica de ensamblaje y las tiendas en donde se pretendía mostrar espacios amplios.

#### Sociología

Como ciencia principal durante el desarrollo de este proyecto, gracias a la sociología se puede fundamentar el impacto que tiene la empresa Marías Bag dentro de un grupo de personas que, gracias al trabajo que realizan hay un beneficio en sus familias y en crear oportunidades de una mejor vida.

#### Tecnología

Como herramienta, la tecnología juega un papel fundamental dentro del desarrollo del material audiovisual, ya que gran parte de la propuesta final no puede ser ejecutada sin herramientas de tecnología que sirvan para realizar este proyecto.

#### Semiología de la Imagen

El estudio de los signos es indispensable para este proyecto, la necesidad de expresión e interpretación de los mensajes de nuestro entorno, ya que vivimos en un mundo de signos, por ello la Semiología es fundamental para establecer dentro de la propuesta del material audiovisual los correctos significados de cada término utilizado en este proyecto.

### Psicología de la Comunicación

En el área dentro del desarrollo de un material audiovisual como propuesta final, la psicología tiene un papel importante dentro de lo que pueda percibir la gente al ver un video en donde se trate de impactar a una sociedad por medio de una historia.

### Psicología del consumidor

El objetivo principal de la psicología del consumidor es pensar en el impacto y el interés que una persona pueda tener por un elemento publicitario. Lograr que con una marca se pueda descubrir las necesidades y las demandas de un grupo objetivo, da como resultado la propuesta de un material audiovisual exitoso.

### Antropología

Podemos tomar como ejemplo las condiciones del entorno en donde las familias desarrollan su trabajo, y pueden mejorar así sus condiciones. También ayuda a identificar las capacidades que tienen las mujeres para aprovechar los recursos y los que hacen para crear los accesorios Marías bag.

### Semiología del Discurso

La semiología del discurso y su aplicación en una propuesta de un material audiovisual, es útil para descubrir todo aquello que nosotros percibimos. Cualquier elemento que elegimos tendrá un punto de vista para analizarlo, y lo que encontremos de este análisis será la significación que tenemos de la percepción.

### Psicología del Color

Esta ciencia muestra la relación que tienen cada uno de los colores con nuestros sentimientos y cómo se interpretan en un producto final y así transmitir un mensaje o un significado a partir de la combinación de los mismos hacia las personas.

### Música

Utilizando los principios fundamentales de la melodía, la armonía y el ritmo, como propuesta final de un material audiovisual para dar a conocer el desarrollo de las bolsas que realiza Marías bag, fue fundamental que tanto la parte visual como el audio fueran una composición y un complemento, dentro de las opciones que se utilizaron fue música sin mucho protagonismo pero a la vez que sirviera para dar la calidad y la distinción de la marca.

### Locución

Se describe como el arte de hablar de una persona, su principal función dentro de el material audiovisual es relatar un texto para complementar de manera significativa la historia que se está contando.

## 7.2 Conceptualización

Durante la conceptualización del video documental se utilizaron distintas técnicas para generar el concepto de diseño y el nombre del video documental, las que se presentan a continuación.

La idea de tener un nombre para el desarrollo del material audiovisual es de gran importancia, es la identidad del material lo que se quiere transmitir y va a impactar en el grupo objetivo, para que se entienda una idea concreta y pueda ser ejecutada con eficacia.

### 7.2.1 Método: *Inspira video* ([www.neuronilla.com](http://www.neuronilla.com))

Una potente técnica de creatividad creada por Neuronilla para generar ideas tomando videos al azar como provocación.

El principio básico de esta técnica es el mismo que otras muchas, proveernos de un estímulo al azar que nos sirva de provocación para encarar nuestro objetivo creativo desde otro punto de vista y generar nuevas ideas superando las conexiones neuronales previsibles para ese objetivo.

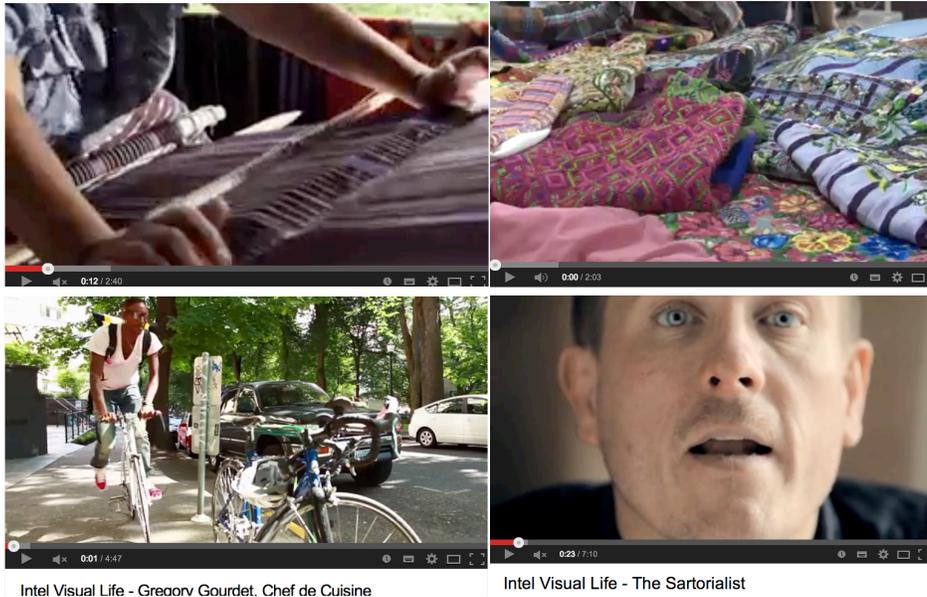
¿Para qué? El usar una herramienta audiovisual para generar ideas puede ser un estímulo muy inspirador. Como no sabemos qué video puede aparecer, nos puede causar sorpresa, curiosidad, intriga, quizá miedo..., todos ellos nos harán sentir distintas emociones que servirán de impulso para aportar muchas y valiosas ideas.

Además, es un estímulo que aporta novedad a equipos que están acostumbrados a trabajar con otras técnicas de creatividad.

### 7.2.2 Definición del concepto del video documental:

Cada bolsa nos cuenta una historia y retrata la herencia milenaria de una sabia e inspiradora cultura, los Mayas.

Videos utilizados como referencia



### 7.2.3 Ideas para nombres al Material Audiovisual

“Huipiles y Marías”

“El Alma de María”

“La Historia detrás de Marías”

“Tejidos Milenarios”

**“La Historia detrás de un Huipil”**

#### 7.2.3.1 Justificación

Se justifica el video con este nombre porque da a conocer concretamente la historia del proceso y la elaboración de las bolsas artesanales que realiza la empresa Marías Bag.

### *7.3 Principio de Bocetaje*

#### *7.3.1 Primer Nivel de Bocetaje para el Guión Técnico*

Esta es la etapa en donde se elabora el modelo. Debe ser amena y de nivel creativo Para ello se elaboró un Guión técnico y un Storyboard que contiene los elementos gráficos descriptivos suficientes que ayudan a mantener una idea de forma ordenada y al desarrollo y ejecución correcto de esta misma.

El Guión Técnico contiene los datos y las descripciones suficientes para crear el material audiovisual de forma cronológica, en cuanto a la idea que se tiene de su desarrollo. El video documental inicia con la aparición logotipos de las entidades de la empresa Marias Bag.

Seguidamente el documental hace una entrada con la animación serie de bolsas para la introducción y se rompe la escena con la entrada de tomas en close de cómo se elabora un huipil de forma resumida y con transiciones. Así dar inicio a la historia principal y desarrollo del material.

Se muestra un material audiovisual con distintos ángulos, tomas, movimientos de cámara y efectos de edición en cuanto a su velocidad. Se muestra parte del trabajo elaborado por las mujeres que realizan el tejido típico y como es el procedimiento en la elaboración de las bolsas.

En un plano medio y en tomas generales como en detalle, se presenta de forma breve una entrevista de la persona principal dentro de la empresa Marías bag quien cuenta de forma natural cómo fue el inicio de esta empresa

Cambio de tomas con un efecto de transición de izquierda a derecha mostrando lugares que han sido parte de esta empresa acompañadas con la voz del locutor dando el mensaje final.

Créditos en letra de color negro con fondo blanco y logotipos la empresa universidad y firma del estudiante quien realizó este material audiovisual.

### 7.3.2 Tabla de Requisitos

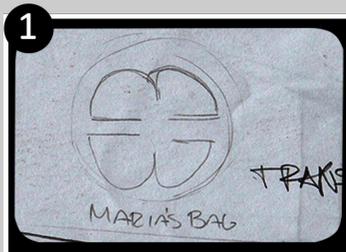
Elemento Gráfico	PROPÓSITO	TÉCNICA	EMOCIÓN
VIDEO	CREAR UN MATERIAL AUDIOVISUAL PARA DAR A CONOCER EL PRODUCTO DE MARIAS BAG	CÁMARA Y PROGRAMAS DE EDICIÓN DE VIDEO	CREATIVIDAD
COLOR	UTILIZAR EL COLOR QUE MANEJA LA EMPRESA PARA DAR EL SENTIDO ORIGINAL DE LA EMPRESA	PHOTOSHOP GAMA DE COLORES MARIAS BAG	IDENTIDAD
TIPOGRAFÍA	IDENTIFICAR LA ESENCIA DE MARIAS BAG CON LA TIPOGRAFÍA EMPRESARIAL UTILIZADA ACTUALMENTE	ILUSTRADOR TIPOGRAFÍA PARA CINTILLOS TRAJAN PRO	ESTABILIDAD

### 7.3.3 Storyboard

El inicio de este proceso de bocetaje ha comenzado con una serie de ideas básicas que a través del curso de tesis han ido formando parte clave de este proceso de desarrollo de la idea principal. Es por eso que una de las técnicas más apropiadas para la representación del material audiovisual es por medio de dibujos que representen y simplifiquen la idea de este material.

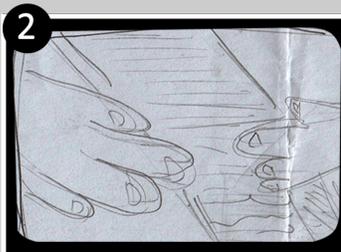
Como se puede apreciar en la propuesta de primer nivel de bocetaje, el storyboard o guión técnico es una representación gráfica de las escenas audiovisuales que se desarrollarán en el material audiovisual y de esta manera generar una secuencia lógica del mismo. Cada escena contiene detalles visuales y apuntes que sirven como referencia para cada cuadro, para proporcionar una idea de lo que se verá en cada toma del material audiovisual.

Cliente: Marias Bag  
Producto: La Historia detrás de un Huipil.  
Medio: Material Audiovisual  
Duración: 00:03:40seg.  
Fecha: Guatemala 2014  
Hoja: 1/3



**Acción**  
Aparece logo corporativo de empresa con transición de entrada y salida

**Audio**  
Música inicia con fade in en secuencia de video.



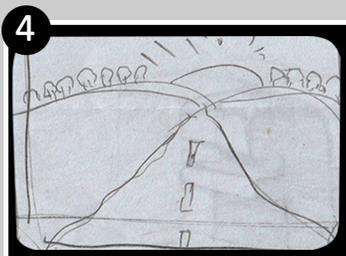
**Acción**  
Tomas de secuencia B-roll

**Audio**  
Pista de música único audio



**Acción**  
Primer plano de mujeres trabajando en huipiles

**Audio**  
Música baja de nivel para inicio de voice en off



**Acción**  
imágenes del camino de carretera hacia Sacatepéquez

**Audio**  
Pista de música único audio



**Acción**  
Aparece toma de entrada a pastores, Sacatepéquez

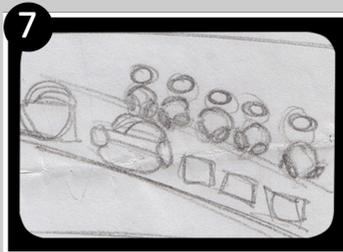
**Audio**  
Voice en off narración con música de fondo



**Acción**  
Entrevista plano medio con cintillo de persona

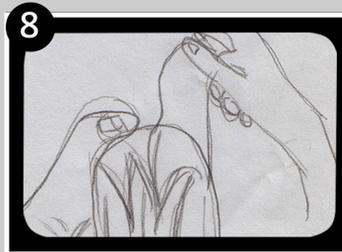
**Audio**  
Audio de entrevista directo a cámara con solapa

Cliente: Marias Bag  
Producto: La Historia detrás de un Huipil.  
Medio: Material Audiovisual  
Duración: 00:03:40seg.  
Fecha: Guatemala 2014  
Hoja: 2/3



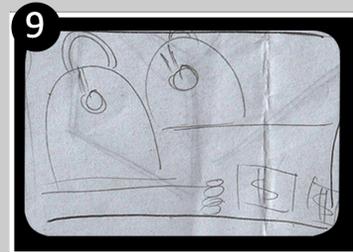
**Acción**  
personas trabajando bolsas en fábrica

**Audio**  
Música con voice off para secuencia de tomas



**Acción**  
Primeros planos de detalles de huipiles tejidos

**Audio**  
Pista de música único audio



**Acción**  
tiendas y venta de accesorios elaborados de huipiles

**Audio**  
Música baja de nivel para inicio de voice en off



**Acción**  
Close up de todos los productos Marias Bag

**Audio**  
Pista de música único audio



**Acción**  
Tomas de las tiendas en donde se venden las bolsas y accesorios

**Audio**  
Voice en off narración con música de fondo



**Acción**  
collage de logo y fotos para dar fin al video

**Audio**  
Pista y locución finalizan con fades out.

## Storyboard con especificaciones Técnicas

Escena No. 1	Duración 00:00:10	Escena No. 2	Duración 00:00:30	Escena No. 3	Duración 00:00:40	Escena No. 4	Duración 00:00:10	Escena No. 5	Duración 00:00:10
Referencia		Referencia		Referencia		Referencia		Referencia	
Acción	intro video de collage de bolsas típicas con logo	Acción	tomas de secuencia b-roll	Acción	tomas de secuencia b-roll	Acción	tomas de secuencia b-roll	Acción	tomas de secuencia b-roll
Audio	Música de fondo, crossfade al inicio	Audio	Música de fondo,	Audio	Música de fondo,	Audio	Música de fondo, y comienza locución	Audio	Música de fondo,
Transición	múltiples transiciones de opacidad	Transición	cortes con crossfade	Transición	cortes con crossfade	Transición	cortes con crossfade	Transición	cortes con crossfade
Escena No. 6	Duración 00:00:10	Escena No. 7	Duración 00:00:30	Escena No. 8	Duración 00:00:20	Escena No. 9	Duración 00:00:10	Escena No.10	Duración 00:00:30
Referencia		Referencia		Referencia		Referencia		Referencia	
Acción	tomas de secuencia b-roll	Acción	tomas de secuencia b-roll	Acción	tomas de secuencia b-roll	Acción	tomas de secuencia b-roll	Acción	Entrevista plano medio
Audio	Música de fondo, locución de entrevista	Audio	Música de fondo, locución de entrevista	Audio	Música de fondo,	Audio	Música de fondo,	Audio	Música de fondo, locución de entrevista
Transición	cortes con crossfade	Transición	cortes con crossfade	Transición	cortes con crossfade	Transición	cortes con crossfade	Transición	fade in, fade out
Escena No.11	Duración 00:00:10	Escena No.12	Duración 00:00:30	Escena No.13	Duración 00:00:40	Escena No.14	Duración 00:00:10	Escena No.15	Duración 00:00:10
Referencia		Referencia		Referencia		Referencia		Referencia	
Acción	Continuación de entrevista plano medio	Acción	tomas de secuencia b-roll	Acción	tomas de secuencia b-roll	Acción	tomas de secuencia b-roll	Acción	tomas de secuencia b-roll
Audio	Música de fondo, Audio directo a solapa	Audio	Música de fondo,	Audio	Música de fondo,	Audio	Música de fondo, locución	Audio	Música de fondo, locución
Transición	fade in, fade out	Transición	cortes con crossfade	Transición	cortes con crossfade	Transición	cortes con crossfade	Transición	cortes con crossfade
Escena No.16	Duración 00:00:10	Escena No.17	Duración 00:00:20	Escena No.18	Duración 00:00:10	<p><b>Cliente: Marias Bag</b>  <b>Producto: La Historia detrás de un Huipil.</b>  <b>Medio: Material Audiovisual</b>  <b>Duración: 00:03:40seg.</b>  <b>Fecha: Guatemala 2014</b>  <b>Hoja: 3/3</b></p>			
Referencia		Referencia		Referencia					
Acción	tomas de secuencia b-roll	Acción	tomas de secuencia b-roll	Acción	Logotipo da finalización a material audiovisual				
Audio	Música de fondo, locución de entrevista	Audio	Música de fondo, finaliza locución	Audio	Música de fondo, fade out para final				
Transición	cortes con crossfade	Transición	cortes con crossfade	Transición	última transición de opacidad a negro				

### 7.3.4 Selección de tipografía

Dentro de la amplia gama de Tipografías y estilos de letras se toma en consideración este estilo en específico, pues es la tipografía utilizada por la empresa en toda su imagen:

Trajan Pro



Este estilo es seleccionado por sus características en cuanto a forma, estilo, legibilidad y fundamentalmente por su integración visual en el video documental, como en la elaboración de material gráfico en apoyo del mismo.

Por lo que se eligió el estilo tipográfico TRAJAN PRO debido a su uso dentro de la creación de otros artes, los que son estéticamente bien integrados. El grosor y su legibilidad dentro de la pantalla es aceptable e incrementa el estilo moderno que se pretende realizar en el documental como en las otras piezas gráficas.

El tamaño de esta fuente se manejará entre 72pti como mínimo y con expansión de la misma no calculada, ya que será sujeta a animaciones en donde se requiere de su incremento en cuanto a tamaño de forma proporcional.

La tipografía en fondo blanco: transmite nobleza y elegancia. Este color es importante, ya que es imposible no ser visible dentro de fondos claros que ayuda a dar sobriedad y equilibrio visual en el documental.

Ejemplo de encuadre de texto



### 7.3.5 Especificaciones Técnicas de imagen

Para mejoras del vídeo se utilizó para el color de la imagen original, técnicas de colorización, para ayudar a resaltar la imagen aportando una textura al material audiovisual más profesional

Toma Original

Primera Propuesta

Propuesta Final



### 7.3.6 Especificaciones Técnicas de Sonido

El sonido cumple con normas aceptables que hacen comprensible lo que se quiere decir, cuidando con esto la dicción, por parte del narrador.

Imagen de musicalización para propuesta de Material Audiovisual



Va acompañado con música de creación y composición de la canción original Steve Gibbs - Bokeh, aunque el estilo es instrumental sin letra no genera problema con la mezcla de la narración.

Imagen de álbum de canción a utilizar



### 7.3.7 Especificaciones Técnicas de Edición

Para conservar la calidad en cuanto a tecnología, el video documental será trabajado en un programa de edición profesional llamado Final Cut Pro X, recomendado para producción de material audiovisual.

Imagen de edición para propuesta de Material Audiovisual



### 7.4 Propuesta Preliminar y Final del Material Audiovisual

En base a las especificaciones que se dieron por parte de la empresa Marias bag. Se estableció una propuesta preliminar en donde se mostrará un material audiovisual para dar a conocer el proceso de elaboración de las bolsas que realiza la empresa Marias bag y con este mismo, lanzar una campaña de marketing para el año 2014.

## Imagen de Edición para propuesta de Material Audiovisual

Escena No. 1	Duración: 00:00:10		<b>Audio</b> Música inicia con fade in en secuencia de video.
Escena No. 2	Duración: 00:00:05		<b>Audio</b> Pista de musica único audio
Escena No. 3	Duración: 00:00:10		<b>Audio</b> Música baja de nivel para inicio de voice en off
Escena No. 4	Duración: 00:00:05		<b>Audio</b> Voice en off narración con música de fondo
Escena No. 5	Duración: 00:00:03		<b>Audio</b> Voice en off narración con música de fondo
Escena No. 6	Duración: 00:00:20		<b>Audio</b> Audio de entrevista directo a cámara con solapa
Escena No. 7	Duración: 00:00:05		<b>Audio</b> Pista de música único audio
Escena No. 8	Duración: 00:00:03		<b>Audio</b> Voice en off narración con música de fondo
Escena No. 9	Duración: 00:00:03		<b>Audio</b> Pista de música único audio
Escena No.10	Duración: 00:00:02		<b>Audio</b> Pista de música único audio
Escena No. 11	Duración: 00:00:10		<b>Audio</b> Voice en off narración con música de fondo
Escena No. 12	Duración: 00:00:05		<b>Audio</b> Pista de música y locución
Escena No. 13	Duración: 00:00:03		<b>Audio</b> Pista de música y locución
Escena No. 14	Duración: 00:00:05		<b>Audio</b> Pista de música único audio
Escena No. 15	Duración: 00:00:10		<b>Audio</b> Pista de música único audio
Escena No. 16	Duración: 00:00:10		<b>Audio</b> Pista de música único audio

Cliente: Marías Bag  
 Producto: La Historia detrás de un Huijil.  
 Medio: Material Audiovisual  
 Duración: 00:03:40seg.  
 Fecha: Guatemala 2014  
 Hoja: 1/3

Escena No. 17	Duración: 00:00:05		<b>Audio</b> Pista de música único audio
Escena No. 18	Duración: 00:00:03		<b>Audio</b> Pista de música único audio
Escena No. 19	Duración: 00:00:05		<b>Audio</b> Voice en off narración con música de fondo
Escena No. 20	Duración: 00:00:20		<b>Audio</b> Audio de entrevista directo a cámara con solapa
Escena No. 21	Duración: 00:00:10		<b>Audio</b> Voice en off narración con música de fondo
Escena No. 22	Duración: 00:00:02		<b>Audio</b> Pista de música único audio
Escena No. 23	Duración: 00:00:05		<b>Audio</b> Pista de música único audio
Escena No. 24	Duración: 00:00:03		<b>Audio</b> Voice en off narración con música de fondo
Escena No. 25	Duración: 00:00:10		<b>Audio</b> Pista de música único audio
Escena No. 26	Duración: 00:00:20		<b>Audio</b> Pista de música único audio
Escena No. 27	Duración: 00:00:05		<b>Audio</b> Voice en off narración con música de fondo
Escena No. 28	Duración: 00:00:03		<b>Audio</b> Pista de música y locución
Escena No. 29	Duración: 00:00:05		<b>Audio</b> Pista de música y locución
Escena No. 30	Duración: 00:00:10		<b>Audio</b> Pista de música único audio
Escena No. 31	Duración: 00:00:10		<b>Audio</b> Pista de música único audio

Cliente: Marías Bag  
 Producto: La Historia detrás de un Huipil.  
 Medio: Material Audiovisual  
 Duración: 00:03:40seg.  
 Fecha: Guatemala 2014  
 Hoja: 2/3

Escena No. 32	Duración: 00:00:05		<b>Audio</b> Voice en off narración con música de fondo
<b>Acción</b> Huipiles típicos y el mercado en Guatemala			
Escena No. 33	Duración: 00:00:05		<b>Audio</b> Pista de música único audio
<b>Acción</b> Detalles de productos a base de textiles típicos			
Escena No. 34	Duración: 00:00:10		<b>Audio</b> Voice en off narración con música de fondo
<b>Acción</b> Tiendas en donde se venden producto Marías			
Escena No. 35	Duración: 00:00:03		<b>Audio</b> Voice en off narración con música de fondo
<b>Acción</b> Mercado y tendencias actuales			
Escena No. 36	Duración: 00:00:10		<b>Audio</b> Voice en off narración con música de fondo
<b>Acción</b> Huipiles típicos y mujeres que los realizan			
Escena No. 37	Duración: 00:00:03		<b>Audio</b> Voice en off narración termina
<b>Acción</b> Grupo objetivo que compra producto			
Escena No. 38	Duración: 00:00:05		<b>Audio</b> Pista de música único audio
<b>Acción</b> Toma de close up de bolsas para final			
Escena No. 39	Duración: 00:00:010		<b>Audio</b> Pista de música único audio
<b>Acción</b> Final aparece logo de Marías Bag			
Escena No. 40	Duración: 00:00:10		<b>Audio</b> Pista de música termina con fade out
<b>Acción</b> Créditos de producción			

Cliente: Marías Bag  
 Producto: La Historia detrás de un Huipil.  
 Medio: Material Audiovisual  
 Duración: 00:03:40seg.  
 Fecha: Guatemala 2014  
 Hoja: 3/3

*7.5 Propuesta de escenas, tomas finales de encuadre, colorización y masterización de audio*

- **Cliente:** Marías Bag
- **Medio de Presentación:** Audiovisual
- **Resolución y Formato del Material :** 1920 x 1080 Full HD 24frps QuickTime Movie y versiones. compatibles
- **Duración:** 00:03:10seg.

## **CAPÍTULO VIII**

## **8. Población y Muestreo**

Para lograr el impacto deseado es necesario tomar en cuenta muchos de los puntos encontrados en el desarrollo de la investigación y el trabajo de campo, en la problemática, de personas que están de acuerdo con el tema en cuestión y las que no. también los objetivos generales y específicos y el comportamiento y los gustos de nuestro cliente. Con esta información se realizó un material audiovisual, el que incluye una presentación con animación en la parte introductoria del proyecto, también la historia de la empresa.

El método a utilizar en la validación es la encuesta, se tomaron muestras de tres distintos grupos, el primero fue el del grupo objetivo, directamente con la finalidad de obtener respuestas que indicarán un pronóstico verídico ante la realización y transmisión del proyecto. Para ello se tomó una muestra de un porcentaje total de 20 personas que equivalen a 100% en las encuestas. El otro grupo seleccionado para las encuestas fue el de expertos de comunicación y diseñadores gráficos, con la finalidad de tener datos de diversos puntos de vista profesionales en la misma rama multimedia. La muestra se tomó de 3 personas que equivalen al 100% en los datos de la encuesta. Y por último la empresa Marias Bag Guatemala, quien en este caso fue Alida Bóer que es la creadora de la misma.

Las encuestas se realizaron con una estructura de 11 preguntas. Estas se enfocaron de manera Objetiva, Operativa y Semiológica. Redactadas de forma que nuestro grupo objetivo pudiera entenderlas sin problemas, para ello se identificó que el objetivo principal de estas encuestas y el resultado de las mismas era el de proporcionar datos que ayudaran a resolver ciertas dudas en cuanto a diseño del video documental, entre las que se encontraban la claridad del sonido, la imagen, la animación de las piezas gráficas, el color y la tipografía, y específicamente la preocupación más grande al momento de realizar un proyecto de esta magnitud es el grado de atención que puedan tener o perder al momento de su transmisión, debido a su duración.

Las preguntas de la encuesta fueron redactas de forma que al momento de dar una respuesta, fuera dentro de un parámetro de respuestas cerradas, por lo que se dio en su mayoría tres tipos de opciones, lo cual transforma a esta encuesta en un cuestionario con preguntas cerradas. Esto ayuda a medir el porcentaje

## 8.1 Método e Instrumentos



Universidad Galileo de Guatemala

Facultad de Comunicación

Licenciatura en Comunicación y Diseño Grafico

Proyecto de Tesis

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

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

Género: F: \_\_\_ M: \_\_\_ Experto: \_\_\_ Grupo Objetivo: \_\_\_

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

### Encuesta de Validación de Proyecto de Tesis

**DESARROLLO DE MATERIAL AUDIOVISUAL PARA DAR A CONOCER A CLIENTES REALES Y POTENCIALES EL PROCESO DE ELABORACION Y PRODUCCION DE BOLSAS ARTESANALES QUE REALIZA LA EMPRESA MARIA'S BAG, GUATEMALA 2014**

---

#### Antecedentes

María's Bag representa el trabajo y sueños de mujeres que tienen el espíritu emprendedor y quieren superarse en el área laboral, comunicando el pasado y legado maya, que ellas mismas representan. El anhelo ha sido contribuir con el desarrollo de las comunidades guatemaltecas, donde residen mujeres con grandes talentos para la costura y confección.

Con el material audiovisual se espera que las personas conozcan más de esta nueva tendencia de creación de accesorios y productos por medio de tejidos típicos. Parte vital del material a realizar es mostrar una historia que comienza en el taller de producción, y la ayuda para mejorar la calidad de vida de familias involucradas en el proyecto.

## Parte Objetiva

1. Considera necesario desarrollar un material audiovisual para dar a conocer a clientes reales y potenciales el proceso de elaboración y producción de bolsas artesanales que realiza la empresa María's Bag.

Sí\_\_\_ No\_\_\_

2. ¿Es importante recopilar información, conceptos, fotografías y material que ayude a la elaboración de un adecuado material audiovisual?

Sí\_\_\_ No\_\_\_

3. ¿Considera que es importante entrevistar a las personas y/o miembros que están involucradas en el proceso de creación de una Maria's Bag?

Sí\_\_\_ No\_\_\_

## Parte Semiológica

4. ¿Considera que el material audiovisual es?

Muy aburrido\_\_\_ Poco aburrido\_\_\_ Nada\_\_\_

5. ¿Las tomas realizadas para el material audiovisual le parecen?

Muy adecuadas\_\_\_ Poco adecuadas\_\_\_ Nada adecuadas\_\_\_

6. ¿Considera que el sonido que se maneja en el material audiovisual es?

Bueno\_\_\_ Regular\_\_\_ Malo\_\_\_

7. ¿La música utilizada en el material audiovisual le pareció?

Buena\_\_\_ Regular\_\_\_ Mala\_\_\_

### **Parte Objetiva**

8. ¿La integración de texto, logotipos y línea grafica en el video le pareció?

Muy apropiada\_\_\_ Poco apropiada\_\_\_ Nada apropiada\_\_\_

9. ¿Comprendió todo lo que se habló en material audiovisual?

Sí\_\_\_ No\_\_\_

10.¿Cómo califica el material audiovisual?

Muy bueno\_\_\_ Regular\_\_\_ Malo\_\_\_

11.¿Considera que la duración del material audiovisual es?

Apropiada\_\_\_ Poco apropiada\_\_\_ Nada apropiada\_\_\_

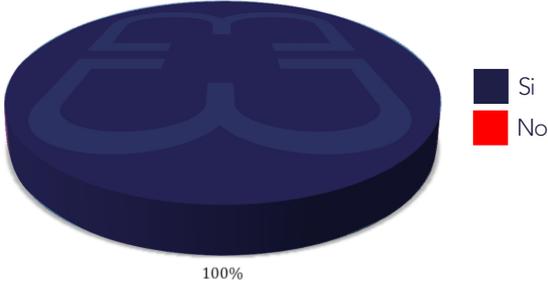
Observaciones:

---

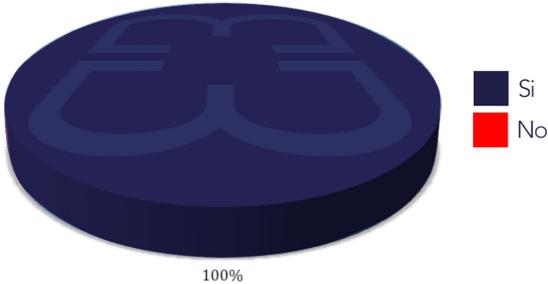
---

8.2 Resultados e Interpretación de resultados

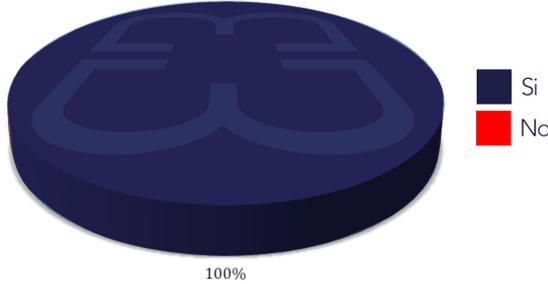
1. Considera necesario desarrollar un material audiovisual para dar a conocer a clientes reales y potenciales el proceso de elaboración y producción de bolsas artesanales que realiza la empresa Maria's Bag?



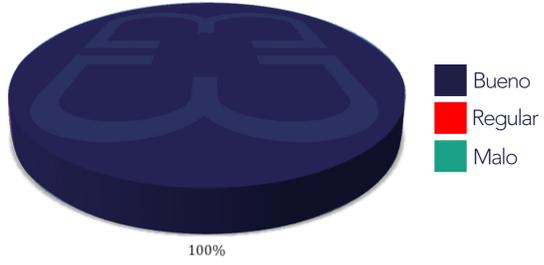
2. ¿Es importante recopilar información, conceptos, fotografías y material que ayude a la elaboración de un adecuado material audiovisual?



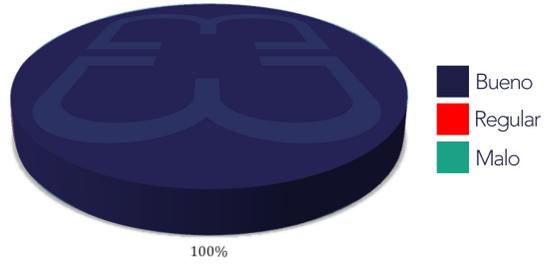
3. ¿Considera que es importante entrevistar a las personas y/o miembros que están involucradas en el proceso de creación de una Maria's Bag?



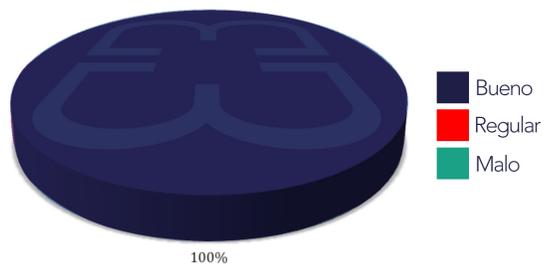
6. ¿Considera que el sonido que se maneja en el material audiovisual es?



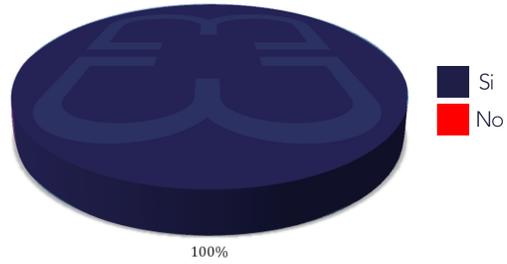
7 ¿La música en el material audiovisual le parece?



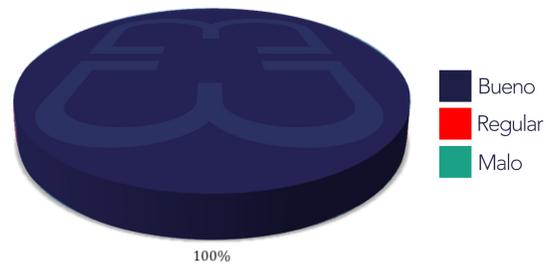
8. ¿La musica utilizada en el material audiovisual le pareció?



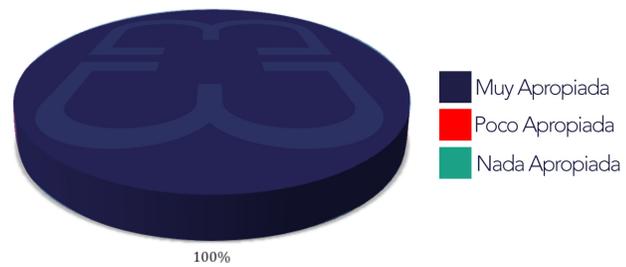
9. ¿Comprendió todo lo que se habló en el material audiovisual?



10. ¿Cómo califica el material audiovisual?



11. ¿Considera que la duracion del material audiovisual es?



### *8.3 Cambios en base a resultados y Análisis de Resultados*

Los resultados de las encuestas hechas a nuestros grupos objetivos dan como muestra que el 100% de las personas que vieron el video documental están en total acuerdo, que el trabajo realizado en su mayoría es de su agrado, por lo que el porcentaje total de las respuestas la encuesta fue positiva.

Para obtener los resultados en las encuestas, fue necesario presentar el video al grupo objetivo y luego la entrega de la encuesta al final del material audiovisual. Con esto se aseguró que las personas lograrán mantener la atención al material audiovisual.

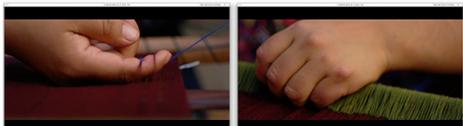
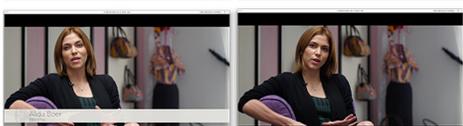
Por otra parte al no presentar encuestas negativas por parte de cada uno de los encuestados, grupo objetivo, expertos y clientes, la propuesta final que es presentada es la que sirve para entregar como final a las personas interesadas.

### *8.4 Comprobación de Proyecto y Factibilidad*

La factibilidad del proyecto a desarrollar se debe tomar en cuenta que según la investigación previa y el análisis de la misma, como la búsqueda para resolver la problemática que solicitaba la empresa Marías Bag, que era la falta de material gráfico y/o audiovisual que sirviera de herramienta. Se creó un material audiovisual empresarial que pudiera ser utilizado para promover el producto, en este caso los accesorios creados y su historia. Haciendo uso de materiales audiovisuales y gráficos, éste cumple con los objetivos trazados.

# **CAPÍTULO IX**

## 9.1 Presentación Material Audiovisual Final

Escena No. 1	Duración: 00:00:10		<b>Audio</b> Música inicia con fade in en secuencia de video.
Escena No. 2	Duración: 00:00:05		<b>Audio</b> Pista de música único audio
Escena No. 3	Duración: 00:00:10		<b>Audio</b> Música baja de nivel para inicio de voice en off
Escena No. 4	Duración: 00:00:05		<b>Audio</b> Voice en off narración con música de fondo
Escena No. 5	Duración: 00:00:03		<b>Audio</b> Voice en off narración con música de fondo
Escena No. 6	Duración: 00:00:20		<b>Audio</b> Audio de entrevista directo a cámara con solapa
Escena No. 7	Duración: 00:00:05		<b>Audio</b> Pista de música único audio
Escena No. 8	Duración: 00:00:03		<b>Audio</b> Voice en off narración con música de fondo

Cliente: Marías Bag  
 Producto: La Historia detrás de un Huipil.  
 Medio: Material Audiovisual  
 Duración: 00:03:40seg.  
 Fecha: Guatemala 2014  
 Hoja: 1

Escena No. 9 Duración: 00:00:03

**Acción**  
Tomas de secuencia B-roll, primer plano de mujeres trabajando en huipiles



**Audio**  
Pista de música único audio

Escena No.10 Duración: 00:00:02

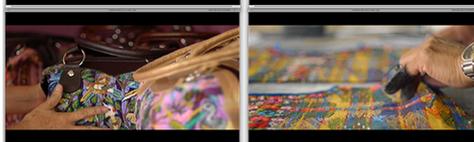
**Acción**  
Tomas de secuencia B-roll, primer plano de mujeres trabajando en huipiles



**Audio**  
Pista de música único audio

Escena No. 11 Duración: 00:00:10

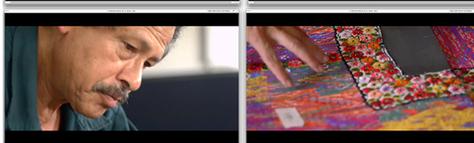
**Acción**  
Personas trabajando bolsas en fábrica



**Audio**  
Voice en off narración con música de fondo

Escena No. 12 Duración: 00:00:05

**Acción**  
Primeros planos de detalles de huipiles tejidos



**Audio**  
Pista de música y locución

Escena No. 13 Duración: 00:00:03

**Acción**  
Personas trabajando bolsas en fábrica



**Audio**  
Pista de música y locución

Escena No. 14 Duración: 00:00:05

**Acción**  
Personas trabajando bolsas en fábrica



**Audio**  
Pista de música único audio

Escena No. 15 Duración: 00:00:10

**Acción**  
Personas trabajando bolsas en fábrica



**Audio**  
Pista de música único audio

Escena No. 16 Duración: 00:00:10

**Acción**  
Personas trabajando bolsas en fábrica



**Audio**  
Pista de música único audio

Cliente: Marías Bag  
Producto: La Historia detrás de un Huipil.  
Medio: Material Audiovisual  
Duración: 00:03:40seg.  
Fecha: Guatemala 2014  
Hoja: 2

Escena No. 17 Duración: 00:00:05

**Acción**  
Huipiles típicos y mujeres que los realizan



**Audio**  
Pista de música único audio

Escena No. 18 Duración: 00:00:03

**Acción**  
Close up de telares, colores de hilos y diseños



**Audio**  
Pista de música único audio

Escena No. 19 Duración: 00:00:05

**Acción**  
Aparecen tomas de detalle de distintas regiones de huipiles



**Audio**  
Voice en off narración con música de fondo

Escena No. 20 Duración: 00:00:20

**Acción**  
Continuación de entrevista en plano medio



**Audio**  
Audio de entrevista directo a cámara con solapa

Escena No. 21 Duración: 00:00:10

**Acción**  
Familias de mujeres que trabajan con tejidos típicos



**Audio**  
Voice en off narración con música de fondo

Escena No. 22 Duración: 00:00:02

**Acción**  
Aparece productos de bolsas Marías bag detalles y colores resaltan



**Audio**  
Pista de música único audio

Escena No. 23 Duración: 00:00:05

**Acción**  
Aparece productos de bolsas Marías bag



**Audio**  
Pista de música único audio

Escena No. 24 Duración: 00:00:03

**Acción**  
Planos generales del interior de Guatemala



**Audio**  
Voice en off narración con música de fondo

Cliente: Marías Bag  
Producto: La Historia detrás de un Huipil.  
Medio: Material Audiovisual  
Duración: 00:03:40seg.  
Fecha: Guatemala 2014  
Hoja: 3

Escena No. 25 Duración: 00:00:10

**Acción**  
Planos medios de familias beneficiadas que trabajan en huipiles típicos



**Audio**  
Pista de música único audio

Escena No. 26 Duración: 00:00:20

**Acción**  
Timelapse de llegada a Pastores, Sacatepéquez



**Audio**  
Pista de música único audio

Escena No. 27 Duración: 00:00:05

**Acción**  
Aparece productos de bolsas Marías bag ensamblados



**Audio**  
Voice en off narración con música de fondo

Escena No. 28 Duración: 00:00:03

**Acción**  
Niños de familias que estudian en colegio Cambiando Vidas



**Audio**  
Pista de música y locución

Escena No. 29 Duración: 00:00:05

**Acción**  
Instalaciones del Colegio



**Audio**  
Pista de música y locución

Escena No. 30 Duración: 00:00:10

**Acción**  
Aparece personas que compran productos realizados de huipiles típicos



**Audio**  
Pista de música único audio

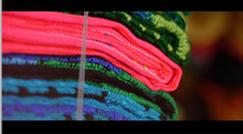
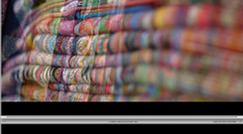
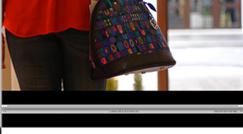
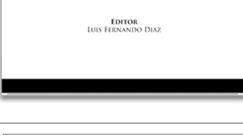
Escena No. 31 Duración: 00:00:10

**Acción**  
Detalle a close up de generación de familias



**Audio**  
Pista de música único audio

Cliente: Marías Bag  
Producto: La Historia detrás de un Huipil.  
Medio: Material Audiovisual  
Duración: 00:03:40seg.  
Fecha: Guatemala 2014  
Hoja: 4

Escena No. 32	Duración: 00:00:05			<b>Audio</b> Voice en off narración con música de fondo
Escena No. 33	Duración: 00:00:05			<b>Audio</b> Pista de música único audio
Escena No. 34	Duración: 00:00:10			<b>Audio</b> Voice en off narración con música de fondo
Escena No. 35	Duración: 00:00:03			<b>Audio</b> Voice en off narración con música de fondo
Escena No. 36	Duración: 00:00:10			<b>Audio</b> Voice en off narración con música de fondo
Escena No. 37	Duración: 00:00:03			<b>Audio</b> Voice en off narración termina
Escena No. 38	Duración: 00:00:05			<b>Audio</b> Pista de música único audio
Escena No. 39	Duración: 00:00:010			<b>Audio</b> Pista de música único audio
Escena No. 40	Duración: 00:00:10			<b>Audio</b> Pista de música finaliza con fade out

Cliente: Marías Bag  
 Producto: La Historia detrás de un Huipil.  
 Medio: Material Audiovisual  
 Duración: 00:03:40seg.  
 Fecha: Guatemala 2014  
 Hoja: 5

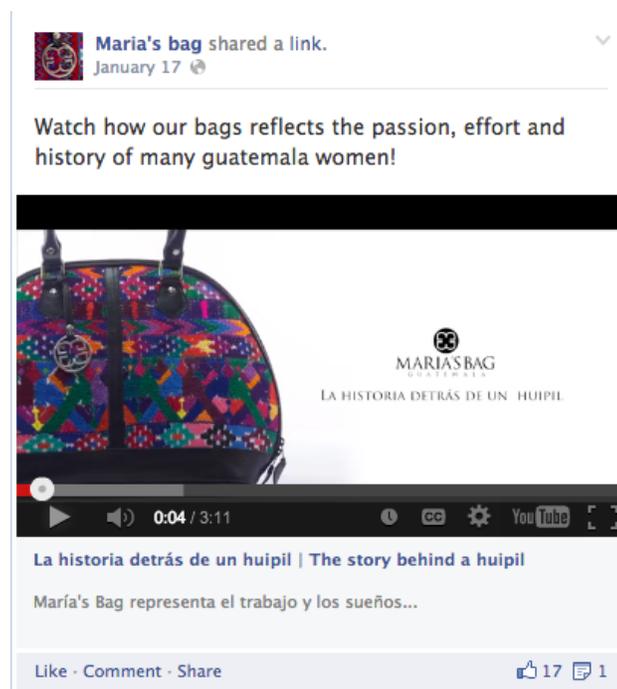
## 9.2 Justificación de Presentación de la Propuesta Gráfica Final

Para la empresa Marias Bag, se diseñó una portada personalizada para la entrega final del material audiovisual, diseñada en una caja de plástico transparente de cd, un diseño que cubre la portada y contra portada de la misma, como también un adhesivo para el cd. De esta manera se pretende dar un plus al material audiovisual. Asimismo se entrega el proyecto y material completo a la empresa por medio de un hard disk drive.

### Propuesta de imagen del video



### Propuesta de imagen del video



# **CAPÍTULO X**

## 10. Producción, Reproducción y Distribución

### 10.1 Plan de costos de Elaboración

#### Cronograma de planificación y grabación

EVENTO	FECHA
Investigación sobre el tema - definir bibliografías y cibergrafías de apoyo	23Enero de 2013
Construcción del guión - Definición de los recursos a emplear en el vídeo y del tipo de fuentes que necesito contactar (expertos en algún tema, personajes que puedan rendir testimonio sobre X o Y asunto)	6 de mayo de 2013
Reescritura y perfeccionamiento del guión	12 Septiembre 2013
Contactar las fuentes (acordar disponibilidad, <b>posibles</b> lugares, días y horarios a realizar las grabaciones).	25 de octubre 2013
Comenzar el cronograma de la segunda etapa (Producción, grabaciones y edición del video	26 -31 de octubre
Corte final del video	16 noviembre 2013

## 10.2 Plan de costos de Producción

### 10.2.1 Costos

La creación del material audiovisual que fue realizado se describen de forma específica para dar a conocer el costo total del trabajo que se realizó dentro de la Empresa Maria's Bag.

### 10.2.2 Plan de costos de elaboración

6 entrevistas con el cliente	GTQ200.00
Internet	GTQ300.00
2 Horas diarias trabajadas durante 30 días (costo por hora Q50.00)	GTQ3,000.00
Agua, Luz, Teléfono	GTQ500.00
Gasolina para reuniones	GTQ600.00
Gastos Varios durante reuniones	GTQ300.00
<b>Total</b>	<b>GTQ4,900.00</b>

### 10.2.3 Plan de costos de producción

2 días de filmación fuera de la ciudad capital	GTQ3,000.00
Gasolina	GTQ900.00
Cámara	GTQ2,500.00
Luces	GTQ2,500.00
Entrevistas para video	GTQ600.00
Grabación en taller de la capital	GTQ300.00
Grabación en estudio para locución	GTQ1,000.00
<b>Total</b>	<b>GTQ10,800.00</b>

### 10.2.4 Plan de cotos de edición

En las etapas de producción y de postproducción. Se detallan las grabaciones realizadas, así como el tiempo para la edición final del material audiovisual.

48 Horas de Edición (costo de Hora de edición Q200)	GTQ9,600.00
Coloración y animación de tomas y logotipos	GTQ3,000.00
Masterización de Sonido	GTQ1,000.00
Diseño Grafico de Artes para presentación de CD	GTQ800.00
Gasolina	GTQ600.00
Viáticos	GTQ300.00
<b>Total</b>	<b>GTQ15,300.00</b>

### *10.2.5 Plan de Costos De Reproducción*

El plan de costos de reproducción del material audiovisual se detalla para tener conocimiento de cada uno de los gastos realizados en las diferentes etapas de la realización de este proyecto.

- Nombre del material: La Historia detrás de un Huipil.
- Descripción del material: Material Audiovisual.
- Número de copias: 5 DVD's.
- Descripción de las copias: DVD con el video documental en HD 1080p con sus respectivas versiones para las diferentes necesidades de reproducción.
- Distribución: al cliente, Terna de Tesis.
- Tiempo estimado de reproducción del material: 4 minutos.

### *10.2.6 Cuadro con resumen general de costos*

Al finalizar este proyecto se presenta el cuadro detallado de todos los gastos realizados, desde el comienzo de la idea hasta la producción final del material que será entregado al cliente.

Plan de costos de Elaboración	GTQ4,900.00
Plan de Costos de Producción	GTQ10,800.00
Plan de Costos de Postproducción	GTQ15,800.00
<b>Total</b>	<b>GTQ31,500.00</b>

# **CAPÍTULO XI**

### *11.1 Conclusiones*

- Se investigaron los términos, los recursos de información a través de referencias bibliográficas para justificar la realización del proyecto de graduación
- Se recopiló el material audiovisual, los procesos de elaboración con la materia prima y la información a cerca de las personas y miembros que están involucrados en la creación de una Marias Bag.
- Se dibujó el *storyboard* del material audiovisual como herramienta de apoyo en la grabación, esto con el fin de llevar un orden cronológico para tomar en cuenta cada detalle en el proceso de filmación.
- Dentro de los objetivos específicos de este proyecto se realizaron las filmaciones y entrevistas de personas que forman parte de la empresa Marias Bag y se logró que con la producción de un material audiovisual, la empresa Marias Bag pueda contar con la documentación del proceso de elaboración de una Marias bag y que este mismo sirva para promocionar su marketing y publicidad.

### *11.2 Recomendaciones*

- Se recomienda investigar las nuevas tendencias en el área de producción audiovisual y la materia prima para actualizar cada cierto tiempo el material audiovisual.
- Para dicho material audiovisual se recomienda estar actualizando las personas, los procesos y mantener un contacto constante con la empresa para darle el seguimiento adecuado al materia audiovisual para que sirva como una herramienta durante el tiempo que sea necesario utilizarlo.
- Dentro de una producción Audiovisual, es vital diseñar ideas en papel, ya que esto ayuda a ahorrar tiempo. Permite a la vez a la persona que va a grabar a ser mas preciso en su planificación dentro de la edición y provee al equipo una descripción mucho más exacta. Y un mejor proceso de edición, más rápido y eficiente.
- Con el material audiovisual realizado entregado y aprobado por la empresa Marias bag, como recomendación final se puede mencionar que al haber realizado las filmaciones y entrevistas de las personas importantes que forman parte de la empresa Marias Bag, es importante que cualquier tendencia nueva o objetivo nuevo trazado por Marias Bag pueda ser documentada y agregada al material audiovisual, como parte de una historia que sirve de apoyo publicitario.

## **CAPÍTULO XII**

## 12. Conocimiento general

### 12.1 Demuestra



A LO LARGO DE LA CARRERA DE COMUNICACIÓN Y DISEÑO GRÁFICO, SE DESARROLLAN SOLUCIONES QUE BRINDAN UN APOYO FUNDAMENTAL. DENTRO DE ESTE PROYECTO SE ENCONTRARON PROBLEMÁTICAS QUE FUERON RESUELTAS A TRAVÉS DEL DISEÑO GRÁFICO, LA COMUNICACIÓN Y LA PRODUCCIÓN AUDIOVISUAL. GRACIAS A ESTA CARRERA ES POSIBLE EL CONOCIMIENTO A TRAVÉS DE LA ENSEÑANZA Y DE LA PRÁCTICA. EL DISEÑO GRÁFICO GENERA IDEAS INNOVADORAS QUE REQUIEREN DÍA CON DÍA UNA IMPLEMENTACIÓN DE HERRAMIENTAS NUEVAS Y DE CONOCIMIENTOS POR MEDIO DE LAS CIENCIAS QUE APOYAN EL CAMPO DE LA COMUNICACIÓN Y QUE SIRVEN COMO RESPALDO Y AYUDAN LOS ELEMENTOS QUE SE QUIEREN CREAR. PARTE DE LA EXPERIENCIA QUE POSITIVA QUE HA DEJADO LA LICENCIATURA EN COMUNICACIÓN Y DISEÑO GRÁFICO ES EL PODER DESARROLLARSE EN UN CAMPO LABORAL EN DONDE TENER UN CONOCIMIENTO AMPLIO AYUDA A PODER RESOLVER LOS PROBLEMAS A LOS QUE NOS ENFRENTAMOS DÍA CON DÍA EN LA REALIDAD. PUEDO DESTACAR EL CONOCIMIENTO DEL DISEÑO GRÁFICO, LA ANIMACIÓN, LA FOTOGRAFÍA Y SOBRE TODO EL APRENDIZAJE EN EL CAMPO DE LA PRODUCCIÓN AUDIOVISUAL QUE ES EN DONDE ME GUSTA EXPERIMENTAR NUEVAS TÉCNICAS Y APRENDER MÁS.

## **CAPÍTULO XIII**

### 13. Referencias

Álvarez, K. (2006) Manual de Procedimientos para la elaboración de primeros proyectos cinematográficos. Tesis Inédita Universidad Rafael Landívar.

Arquitecto. Tórtola Navarro Julio Roberto, Métodos del diseño Pág. 38 (2008).

Bruce Archer - El método sistemático para diseñadores. por la revista inglesa Design. Publicado durante 1963 y 1964.

Burrows, D. Gross, S.Foust, C. Wood, N (2007) Producción de Video.

Cebrian M. (2007) Información Audiovisual: Concepto, Técnica, Expresión, y Aplicaciones. Madrid : Editorial Síntesis

Chicas M. (2009) Propuesta de un video como herramienta en la enseñanza de la historia de Guatemala. Tesis Inédita Universidad Rafael Landívar, Guatemala.

Diccionario de Comunicación Audiovisual México Editorial Trillas. Disciplinas y Técnicas. México : McGraw Hill.

EDICION DE VIDEO (GUIA PRACTICA) RAFAEL MORENO LACALLE , ANAYA MULTIMEDIA, 2007.

El Video Documental: Según Michale Rabiger, el Video Documental es un “escrutinio de la organización de la vida humana” (1987:5).

El Video Documental: Según Michale Rabiger, “Material de la organización de la vida humana” (1987:5).

Morales H (2003) El uso de la fotografía y el video como medios de expresión de los jóvenes. Tesis Inédita. Universidad Rafael Landívar.

NE. (2010). Población total, Sexo, y área urbana y rural según departamento y municipio (2010)

Friotto Andres, Producción y Edición de Video Nivel Intermedio.

Vaughan, Tay. (1994). Todo el poder de la Multimedia. México: Segunda Edición. Editorial Mc Graw Hill.

Vaughan, Tay. (1994). Todo el poder de la Multimedia. México: Segunda Edición. Editorial Mc Graw Hill.

Explaining the meanings of the patterns on a huipil. Disponible en web:  
<http://www.youtube.com/watch?v=bsna1gZ6Wjs>

(Wikipedia enciclopedia libre) Extraído el 12 de septiembre de 2013  
[http://es.wikipedia.org/wiki/C%C3%A1mara\\_de\\_v%C3%ADdeo](http://es.wikipedia.org/wiki/C%C3%A1mara_de_v%C3%ADdeo)

(Wikipedia enciclopedia libre) Extraído el 10 de septiembre de 2013  
[http://es.wikipedia.org/wiki/Guit%C3%B3n\\_t%C3%A9cnico](http://es.wikipedia.org/wiki/Guit%C3%B3n_t%C3%A9cnico)

## **CAPÍTULO XIV**

## 14. Anexos

### 14.1 Cotizaciones a Empresas Externas



Estimado,  
Luis Fernando Díaz

**Cotización: Q.23,000.00**

**Video Documental**

**Tiempo 3 - 5 min aproximado**

#### **Detalles**

3 días de grabación fuera de la ciudad capital

2 días de grabación en Ciudad Capital

Dirección Fotográfica

Edición, colorización de tomas, integración de logos y créditos

Master de Audio y Musicalización

Entrega de material final en formato FHD CINE 24p 1080p.

Versiones para Facebook, PC, DVD, Mac y Mobile Devices (iPad, iPhone)

**Total**

**Q. 23,000.00**

- \* Todo trabajo es facturado como pequeño contribuyente.
- \* Todo Logo y Diseño adicional deben estar en formato .AI o .photoshop y deben ser proporcionados por el cliente.
- \* Todo el material se entrega en formato Digital de descarga en VIMEO o CD/DVD para reproducción en Mac, PC y Reproductor DVD.
- \* El tiempo de entrega es de 10 días hábiles a partir de la filmación y ser facilitados los materiales. Recargo por entrega anticipada.
- \* Derecho a 2 revisiones de edición. Todo agregado de material de locución y/o video lleva recargo por costo de estudio y filmación.
- \*\* La dirección artística no incluye costos de contratación ni comisión de agencia de los mismos.
- \* Modelos, hair-do y make up corren por cuenta del cliente.

Atentamente,

**Ernesto Abrego**

ZAIDMEDIA Film & Photo

3117-9469

## 14.2 Fotografías



Reunión Marias Bag – Alida Boer



Encuesta Alida Boer (cliente)



Encuesta



Sierra, Lic. Guillermo Letona,



Lic. David Castillo.



Grabación de Video



Entrega Final de Video