



FACULTAD DE CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN

Producción de material gráfico animado para promover en alumnos y alumnas comprendidos entre 7 a 13 años de edad, el sentido de pertenencia escolar. Colegio Educativo Aparicio

Bilingüe.

Guatemala, Guatemala, 2019.

PROYECTO DE GRADUACIÓN

Presentado a la facultad de Ciencias de la Comunicación

Guatemala C.A.

ELABORADO POR:

Sucely Coralia Cortez Ortíz

Carné: 15001448

Para optar al título de:

LICENCIATURA EN COMUNICACIÓN Y DISEÑO

Nueva Guatemala de la Asunción, mayo 2019

Producción de material gráfico animado para promover en alumnos y alumnas comprendidos entre 7 a 13 años de edad, el sentido de pertenencia escolar. Colegio Centro Educativo Aparicio

Bilingüe.

Guatemala, Guatemala, 2019.

Sucely Coralia Cortez Ortíz

Universidad Galileo

Facultad de Ciencias de la Comunicación

Nueva Guatemala de la Asunción, mayo 2019.

Carta de solicitud de tema

Guatemala 13 de abril de 2018

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 GRÁFICO ANIMADO PARA PROMOVER EN ALUMNOS Y ALUMNAS COMPRENDIDOS ENTRE 7 A 13 AÑOS DE EDAD, EL SENTIDO DE PERTENENCIA ESCOLAR. COLEGIO EDUCATIVO APARICIO BILINGÜE, GUATEMALA. GUATEMALA 2019.** Así mismo solicito que la Licda. Carmen Andrea Aguilar Flores sea quién me asesore en la elaboración del mismo.

Atentamente,



Sucely Coralia Cortez Ortiz
15001448



Licda. Carmen Andrea Aguilar Flores
Asesora

Carta de aprobación de tema y asesor



Galileo
UNIVERSIDAD
La Revolución en la Educación



Facultad de Ciencias
de la Comunicación

Guatemala 18 de mayo de 2018

Señorita:
Sucely Coralia Cortez Ortíz
Presente

Estimada Señorita Cortez:

De acuerdo al proceso de titulación profesional de esta Facultad, se aprueba el proyecto titulado: **PRODUCCIÓN DE MATERIAL GRÁFICO ANIMADO PARA PROMOVER EN ALUMNOS Y ALUMNAS COMPRENDIDOS ENTRE 7 A 13 AÑOS DE EDAD, EL SENTIDO DE PERTENENCIA ESCOLAR. COLEGIO EDUCATIVO APARICIO BILINGÜE, GUATEMALA. GUATEMALA 2019.** Así mismo, se aprueba a la Licda. Carmen Andrea Aguilar Flores, como asesora de su proyecto.

Sin otro particular, me suscribo de usted.

Atentamente,

Lic. Leizer Kachler
Decano
Facultad de Ciencias de la Comunicación

Carta del asesor de entera satisfacción con el proyecto



Galileo
UNIVERSIDAD
La Revolución en la Educación

FACOM Facultad de Ciencias
de la Comunicación

Guatemala, 11 de febrero de 2019

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 GRÁFICO ANIMADO PARA PROMOVER EN ALUMNOS Y ALUMNAS COMPRENDIDOS ENTRE 7 A 13 AÑOS DE EDAD, EL SENTIDO DE PERTENENCIA ESCOLAR. COLEGIO EDUCATIVO APARICIO BILINGÜE, GUATEMALA. GUATEMALA 2019.** Presentado por la estudiante: Sucely Coralia Cortez Ortíz, con número de carné: 15001448, está concluido a mi entera satisfacción, por lo que se extiende la presente aprobación para continuar así el proceso de titulación profesional.

Sin otro particular, me suscribo de usted.

Atentamente,

ANDREA AGUILAR FLORES

Licda. Carmen Andrea Aguilar Flores
Asesora

Carta de aprobación de examen privado



Galileo
UNIVERSIDAD
La Revolución en la Educación

FACOM Facultad de Ciencias
de la Comunicación

Guatemala, 22 de marzo de 2019

Señorita
Sucely Coralia Cortez Ortíz
Presente

Estimada Señorita Cortez:

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

Carta de corrector de estilo



Ciudad de Guatemala, 08 de mayo de 2019.

Licenciado

Leizer Kachler

Decano FACOM

Universidad Galileo

Presente.

Señor Decano:

Le informo que la tesis: **"PRODUCCIÓN DE MATERIAL GRÁFICO ANIMADO PARA PROMOVER EN ALUMNOS Y ALUMNAS COMPRENDIDOS ENTRE 7 A 13 AÑOS DE EDAD, EL SENTIDO DE PERTENENCIA ESCOLAR. COLEGIO EDUCATIVO APARICIO BILINGÜE. GUATEMALA, GUATEMALA, 2019**, de la estudiante Sucely Coralia Cortez Ortiz, 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

Carta de publicación del proyecto



Galileo
UNIVERSIDAD
La Revolución en la Educación

FACOM Facultad de Ciencias
de la Comunicación

Guatemala, 21 de mayo de 2019

Señorita:
Sucely Coralia Cortez Ortiz
Presente

Estimada Señorita Cortez:

De acuerdo al dictamen rendido por la terna examinadora del proyecto de graduación titulado: **PRODUCCIÓN DE MATERIAL GRÁFICO ANIMADO PARA PROMOVER EN ALUMNOS Y ALUMNAS COMPRENDIDOS ENTRE 7 A 13 AÑOS DE EDAD, EL SENTIDO DE PERTENENCIA ESCOLAR. COLEGIO EDUCATIVO APARICIO BILINGÜE, GUATEMALA. GUATEMALA 2019.** Presentado por la estudiante: Sucely Coralia Cortez Ortiz, el Decano de la Facultad de Ciencias de la Comunicación autoriza la publicación del Proyecto de Graduación previo a optar al título de Licenciada en Comunicación y Diseño.

Sin otro particular, me suscribo de usted.

Atentamente,

Lic. Leizer Kachler
Decano
Facultad de Ciencias de la Comunicación

Autoridades

Rector

Dr. Eduardo Suger Cofiño

Vicerrectora General

Dra. Mayra de Ramírez

Vicerrector Administrativo

Lic. Jean Paul Suger Castillo

Secretario General

Lic. Jorge Retolaza

Decano de la Facultad de Ciencias de la Comunicación

Lic. Leizer Kachler

Vicedecano de la Facultad de Ciencias de la Comunicación

Lic. Rualdo Anzueto, M.Sc.

Resumen

A través del acercamiento con el colegio Centro Educativo Aparicio Bilingüe se identificó que no cuenta con material gráfico animado, que ayude a promover el sentido de pertenencia en los alumnos de 07 a 13 años de edad.

Por lo que se planteó el siguiente objetivo: producir material gráfico animado para promover en alumnos y alumnas comprendidos entre 7 a 13 años, el sentido de pertenencia escolar.

El enfoque de la investigación es mixto, porque se utilizó el método cuantitativo y el método cualitativo. El primero para cuantificar los resultados de la muestra, y el segundo evalúa el nivel de percepción y utilidad del proyecto.

La herramienta de investigación se aplicó a un promedio de 25 personas, entre grupo objetivo, cliente, y expertos en comunicación y diseño.

El principal hallazgo, entre otros, es que se logró producir material gráfico animado que promueve en alumnos y alumnas comprendidos entre 7 a 13 años, el sentido de pertenencia escolar. Se recomendó reproducir el material gráfico animado en la asamblea de bienvenida a un nuevo año escolar para que los alumnos y alumnas, tanto los que ya conocen el colegio como los de nuevo ingreso, estén informados acerca de su importancia para el colegio, misión, visión, valores, filosofía escolar y normas básicas de convivencia.

Para efectos legales únicamente la autora Sucely Coralia Cortez Ortíz es responsable del contenido de este proyecto, ya que es una investigación científica y puede ser motivo de consulta por estudiantes y profesionales.

Índice

Capítulo I Introducción	1
1.1 Introducción	1
Capítulo II Problemática	2
2.1 Contexto	3
2.2 Requerimiento de Comunicación y Diseño.....	4
2.3 Justificación.....	4
2.3.1. Magnitud	4
2.3.2. Vulnerabilidad.....	5
2.3.3. Trascendencia	6
2.3.4. Factibilidad.....	6
Capítulo III Objetivos del diseño	8
3.1. Objetivo general	9
3.2 Objetivos específicos	9
Capítulo IV: Marco de referencia	10
4.1 Información general del cliente.....	11
Capítulo V: Grupo Objetivo	23
5.1 Perfil geográfico.....	24
5.2 Perfil demográfico.....	24
5.3 Perfil psicográfico	25

5.4 Perfil conductual	25
Capítulo VI: Marco teórico	27
6.1 Conceptos fundamentales relacionados con el producto o servicio.....	28
6.2 Conceptos fundamentales relacionados con la comunicación y el diseño	32
6.3 Ciencias auxiliares, artes, teorías y tendencias	45
Capítulo VII: Proceso de diseño y propuesta preliminar	51
7.1 Aplicación de la información obtenida en el marco teórico	53
7.2 Conceptualización.....	57
7.3 Bocetaje.....	59
7.4 Propuesta preliminar	83
Capítulo XIII: Validación técnica	88
8.1 Población y muestreo	90
8.2 Método e instrumento	92
8.3 Resultados e interpretación de resultados	93
8.4 Cambios en base a los resultados	107
Capítulo IX: Propuesta gráfica final	112
9.1 Propuesta gráfica final.....	114
Capítulo X: Producción, reproducción y distribución	118
10.1 Plan de costos de elaboración	120
10.2 Plan de costos de producción	121

10.3 Plan de costos de reproducción	121
10.4 Plan de costos de distribución	122
10.5 Margen de utilidad	122
10.6 IVA.....	123
10.7 Cuadro con resumen general de costos	124
Capítulo XI: Conclusiones y recomendaciones	124
11.1 Conclusiones	126
11.2 Recomendaciones.....	126
Capítulo XII: Conocimiento general	127
Capítulo XIII: Referencias	129
Capítulo XIV: Anexos	136

Capítulo I Introducción

Capítulo I: Introducción

1.1 Introducción

El Centro Educativo Aparicio Bilingüe es un colegio ubicado en la zona 16 de la Ciudad de Guatemala. Ha brindado sus servicios en educación en los niveles pre primario, primario, básico y diversificado, con una trayectoria de 23 años. Actualmente se detecta que los alumnos y alumnas carecen de sentido de pertenencia escolar. Se ha observado que algunos no tienen conocimiento acerca de la filosofía, valores y normativas debido a que el material impreso donde se presenta esta información no capta su atención.

En respuesta al problema planteado se presenta el proyecto de graduación titulado “Producción de material gráfico animado para promover en alumnos y alumnas comprendidos entre 7 a 13 años de edad, el sentido de pertenencia escolar.

Para llevar a cabo el proyecto, se realiza una investigación preliminar acerca del cliente, el colegio, el grupo objetivo, conceptos fundamentales relacionados a la elaboración del material gráfico animado para niños, conceptos acerca de comunicación, diseño, ciencias, artes, teorías y tendencias.

El diseño y elaboración del proyecto de graduación se lleva a cabo con base en la información recopilada y los requerimientos del cliente. Seguidamente, se realiza una validación técnica con el objetivo de evaluar cualitativa y cuantitativamente la efectividad del proyecto.

Con este proyecto se espera contribuir a que los alumnos y alumnas se sientan parte de la comunidad y se identifiquen con el colegio.

Capítulo II Problemática

Capítulo II: Problemática

En el Centro Educativo Aparicio Bilingüe se detecta que los alumnos y alumnas carecen de sentido de pertenencia escolar. Se ha observado que algunos alumnos y alumnas no tienen conocimiento acerca de la filosofía, valores y normativas que pertenecen a este centro educativo debido a que el material impreso donde se presenta esta información no llama su atención.

En consecuencia, se determina que es necesario presentar esta información a través de un material que llame su atención y promueva el sentido de pertenencia.

2.1 Contexto

El colegio Centro Educativo Aparicio Bilingüe ha brindado sus servicios en educación en los niveles pre primario, primario, básico y diversificado, con una trayectoria de 23 años. Sus metodologías de enseñanza están basadas en los principios morales y valores universales, la importancia de la familia y atención individual hacia los alumnos con el fin de lograr una formación escolar efectiva y estable.

Su filosofía de enseñanza, valores y normativas escolares se dan a conocer en un material impreso dentro del contenido de la agenda escolar. Como consecuencia de esto, los días lunes de cada semana, los profesores encargados del nivel primario realizan una asamblea en la que se leen dos capítulos del reglamento estudiantil a los alumnos.

Se establece una cita para efectuar una entrevista presencial con la directora del colegio, Jeanette Aparicio, en donde se analizan las necesidades de comunicación de la institución educativa, ya que al momento de hacer un recorrido por el establecimiento ella menciona las acciones negativas que han presentado algunos alumnos y alumnas hacia las instalaciones y la indiferencia hacia el colegio.

Es entonces cuando, en conjunto con el cliente, se concluye que los alumnos del Centro Educativo Aparicio Bilingüe carecen de sentido de pertenencia escolar y de conocimiento acerca de las normativas para fomentar la conexión del alumno con el colegio.

Por ello se determina que es necesario dar a conocer las normativas escolares que tengan relación con el sentido de pertenencia, la filosofía escolar y los valores del colegio a través de un material gráfico animado con el fin de captar la atención de los alumnos de una manera más dinámica y atractiva. Este tipo de material se puede reproducir en las actividades que se realicen con los alumnos, por ejemplo, en la asamblea de bienvenida a un nuevo año escolar para promover y fortalecer el sentido de pertenencia.

2.2 Requerimiento de Comunicación y Diseño

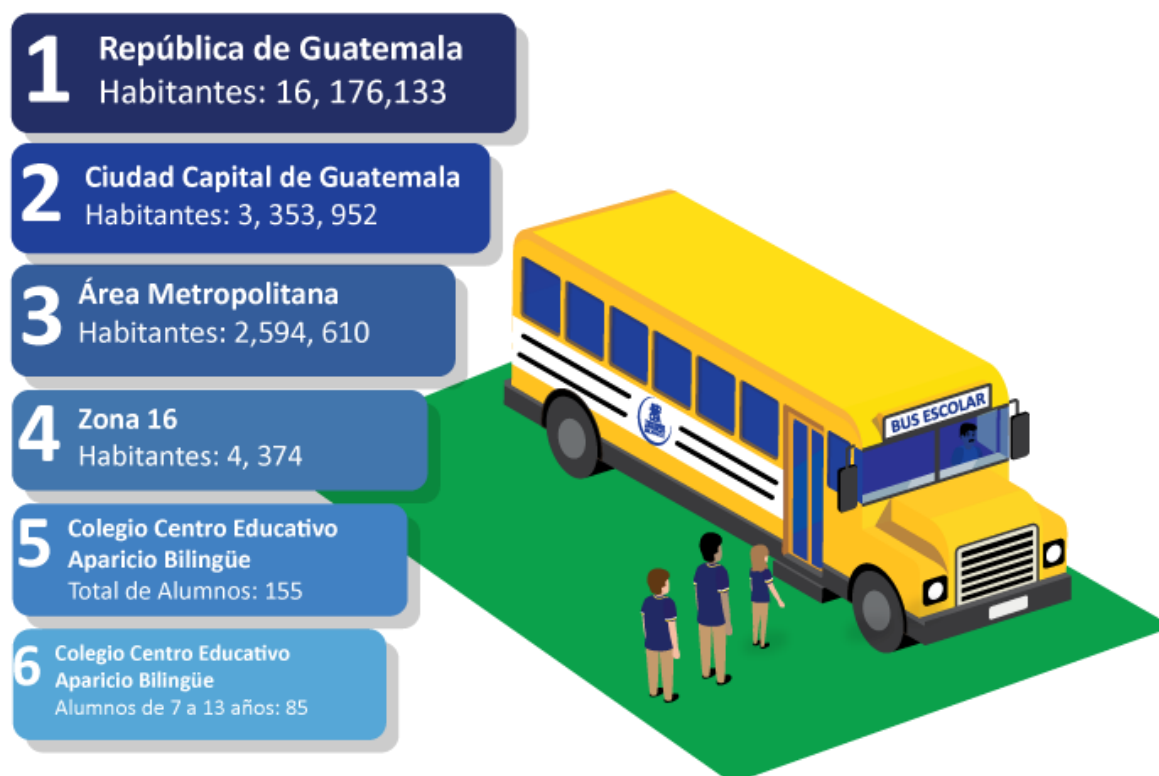
El colegio Centro Educativo Aparicio Bilingüe no cuenta con un material gráfico animado que ayude a promover el sentido de pertenencia escolar en los alumnos de 07 a 13 años de edad.

2.3 Justificación

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

2.3.1 Magnitud. De acuerdo con el estudio realizado en el 2015 por el Instituto Nacional de Estadísticas -INE- (Multivex Sigma Dos), la República de Guatemala está conformada con una población de 16,176,133, constituido por 7,903,664 millones de hombres y 8,272,469 millones de mujeres. Según el Instituto Nacional de Estadísticas (2015), la Ciudad de Guatemala cuenta con un aproximado de 3,353,952 de habitantes, 1,638,193 hombres y 1,715,759 mujeres. El área metropolitana cuenta con un total de 2,594,610 de habitantes. La zona 16 de la Ciudad

de Guatemala está formada por una población total de 4, 374 habitantes (Multivex Sigma Dos, 2015). El Centro Educativo Aparicio cuenta con un total de 155 alumnos de los que 85 tienen entre 7 a 13 años de edad.



2.3.2 Vulnerabilidad. La producción de un material gráfico animado es necesaria en el Centro Educativo Aparicio Bilingüe debido a que el reglamento no se presenta en un material atractivo para los alumnos. Actualmente el reglamento se encuentra impreso dentro del contenido de la agenda escolar, que no resulta funcional debido a que es muy extenso y no garantiza la lectura completa del mismo, además repercute en que los alumnos tengan comportamientos apáticos, no cumplan las normativas y exista desapego hacia el colegio.

En consecuencia, el Centro Educativo Aparicio Bilingüe puede tener inestabilidad de permanencia de alumnos, lo cual afecta su imagen como institución educativa estable. Carece de un ambiente escolar favorable debido al incumplimiento de las normas escolares, que causa

desmotivación y perjudica el aprendizaje y convivencia de los alumnos y alumnas. En efecto, disminuye el prestigio y calidad educativa del colegio ante su competencia.

2.3.3. Trascendencia. Al implementar el material gráfico animado, los alumnos y alumnas del Centro Educativo Aparicio Bilingüe pueden observar y escuchar las normativas más importantes acerca del sentido de pertenencia, filosofía y valores del colegio, se interesen por el contenido y mantengan su atención en la información presentada de una forma más simple y atractiva.

Debido a esto se puede disminuir el desconocimiento de estas normativas y se fomenta en los alumnos un sentimiento de pertenencia con el Centro Educativo Aparicio Bilingüe, crean en la filosofía educativa y practiquen los valores del colegio. En efecto, mejora el ambiente de la comunidad estudiantil y aumenta la estabilidad de permanencia de los alumnos en el colegio.

2.3.4. Factibilidad. Este proyecto es factible, ya que el Centro Educativo Aparicio Bilingüe cuenta con el recurso humano, organizacional, económico y tecnológico para la elaboración y proyección del material gráfico animado.

2.3.4.1. Recursos Humanos. Se cuenta con el capital humano necesario, con capacidad, experiencia y conocimiento para la efectiva reproducción del material gráfico animado y desarrollo de sus funciones en el colegio. Se dispone de un profesor encargado de la reproducción del material gráfico animado.

2.3.4.2. Recursos Organizacionales. La directora del Centro Educativo Aparicio Bilingüe autoriza al personal con el que se dispone, para brindar la información necesaria de la institución educativa y llevar a cabo este proyecto.

2.3.4.3. Recursos Económicos. El Centro Educativo Aparicio Bilingüe cuenta con un presupuesto que permite la elaboración, producción y reproducción de este proyecto con un monto de Q20,000.00

2.3.4.4. Recursos Tecnológicos. Para el desarrollo de este proyecto se cuenta con una computadora Compaq 18-40211a con procesador Intel ® Celeron ®, CPU J1800, 2.41 GHz, RAM 4.00GB, sistema de 64 bit, con los programas de Adobe CC. Además, el Centro Educativo Aparicio Bilingüe cuenta con proyector de video, pantalla y bocinas para la reproducción del material gráfico animado.

Capítulo III Objetivos del diseño

Capítulo III Objetivos del diseño

3.1. Objetivo general

Producir material gráfico animado para promover en alumnos y alumnas comprendidos entre 7 a 13 años el sentido de pertenencia escolar.

3.2 Objetivos específicos

Investigar información acerca de las tendencias de diseño gráfico, diseño en movimiento y comunicación audiovisual para respaldar la propuesta gráfica animada.

Recopilar información acerca de las normativas escolares, filosofía educativa y valores del Centro Educativo Aparicio Bilingüe para definir el contenido del material gráfico animado.

Ilustrar los lugares más significativos de las instalaciones del Centro Educativo Aparicio, para que el mensaje sea más fácil de entender y recordar.

Establecer una línea gráfica en las ilustraciones para que el contenido del material gráfico animado sea consistente.

Elegir efectos de sonido y música de fondo para que el material gráfico sea dinámico y atractivo.

Capítulo IV: Marco de referencia

Capítulo IV: Marco de referencia

4.1 Información general del cliente

Nombre del cliente: Centro Educativo Aparicio Bilingüe

Dirección: 12 avenida y 4ta. Calle No. 86 zona 16, Acatan.

Email: info@colegioaparicio.edu.gt

Tel: 2261-1359

Contacto: Jeanette Aparicio

Celular: (502) 5651-1568

Facebook: <https://www.facebook.com/centroeducativoaparicio>

Instagram: <https://www.instagram.com/centroeducativoaparicio>

4.2 Antecedentes

Desde su fundación en 1995 inspira su acción educativa y su razón de ser, en los principios morales y valores universales, toma la familia como la base fundamental de la sociedad.

Su atención va dirigida a los niños desde la etapa preescolar (3 años) acompañándolos durante toda su formación académica, hasta egresar como Bachilleres en Ciencias y Letras, lo que permite lograr una estabilidad emocional y académica por medio de un sistema educativo que respeta la individualidad de los estudiantes y fortalece las cualidades de los mismos.

4.3 Misión

Somos una Institución Educativa dedicada a la niñez y juventud, en donde asumimos como tarea la formación integral, a través del empleo de las metodologías de educación más avanzadas e innovando técnicas participativas, las que inspiran el liderazgo personal de los

alumnos, brindándoles la oportunidad de construir su propio futuro, continuar una educación superior y ser partícipes activos dentro de la sociedad guatemalteca.

4.4 Visión

Lograr que el Centro Educativo Aparicio Bilingüe mantenga alto prestigio dentro del campo educativo Nacional por medio de la Formación Integral de sus alumnos, quienes serán distinguidos por su excelencia académica, así como un profundo sentido humano.

4.5 Servicios

Formación de valores: es una institución laica que brinda formación de valores basados en los principios universales.

Educación bilingüe, ELL (English Language Learners): aprendizaje con integración de las cuatro destrezas principales: escucha, habla, lectura y gramática a través de language arts. Además, cuenta con cursos adicionales al aplicar los conocimientos adquiridos: fonética y literatura.

Computación y robótica educativa: desarrollan en los alumnos las ciencias exactas, al reforzar el trabajo en equipo.

Áreas de juego: cuentan con espacios para las actividades de recreo y deporte.

Deporte: promueven la actividad física por medio del tenis de mesa, equipos de fútbol, voléibol y básquetbol.

Bus Escolar: servicio de transporte para los alumnos.

Lectura silenciosa: programa para lograr el descubrimiento por el placer de la lectura, formando lectores independientes.

4.6 Delimitación geográfica

Ciudad de Guatemala, principalmente en las zonas 15, 16, 17 y 05.

4.7 Grupo Objetivo

Alumnos entre 07 a 13 años de edad, de primero primaria a primero básico.

4.8 Principal beneficio al grupo objetivo

Fomentar el sentido de pertenencia hacia el Centro Educativo Aparicio Bilingüe e identificarse con el resto de la comunidad educativa.

4.9 Competencia directa

Colegio El Sagrado Corazón zona 16, Colegio La Preparatoria, Colegio Verbo, Colegio Austriaco, Colegio Lourdes, Colegio Von Humboldt, Colegio Viena Guatemalteco, Liceo Centroamericano, Colegio Suizo Americano, Colegio Cristiano Bilingüe El Shaddai.

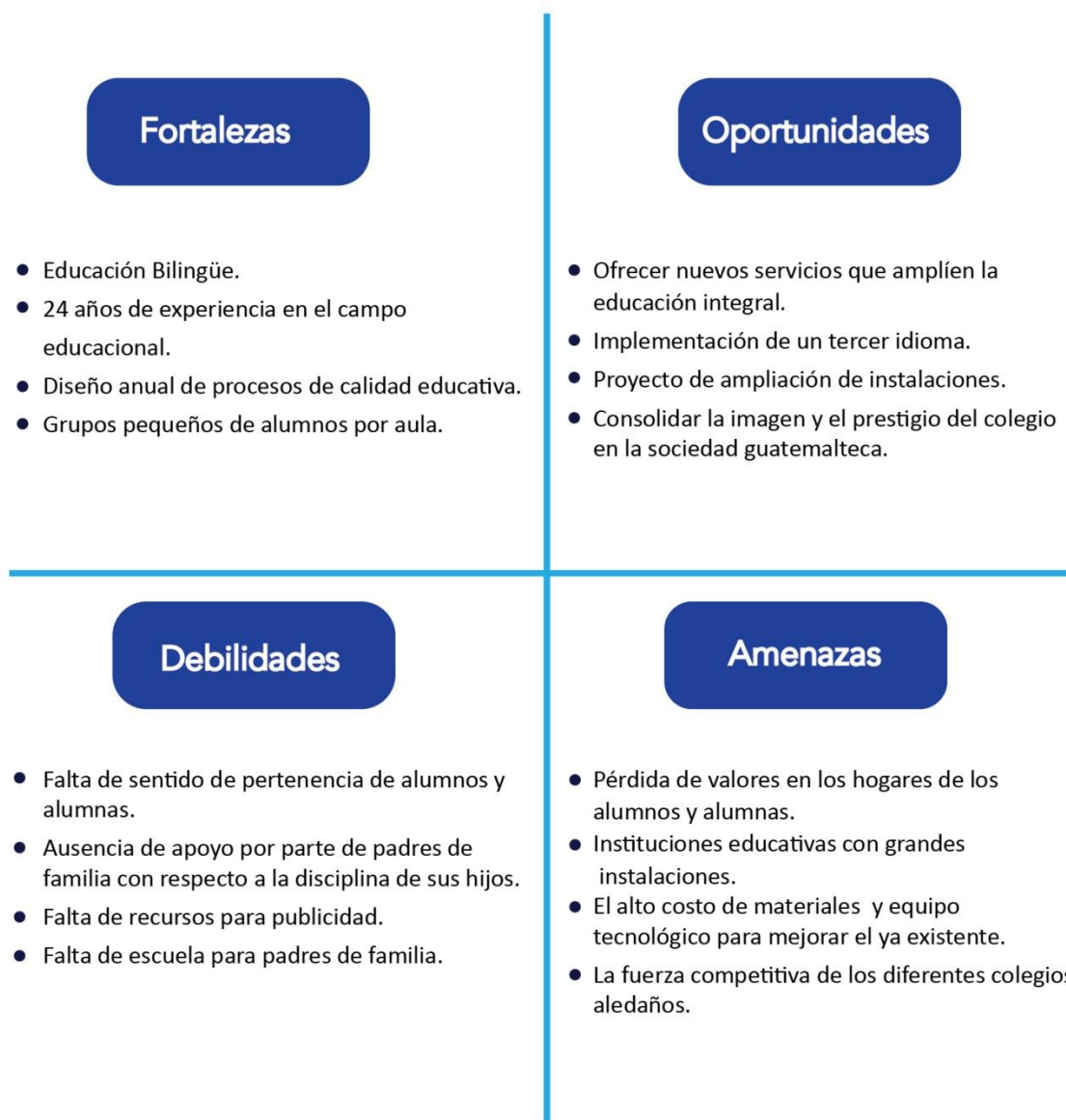
4.10 Posicionamiento en el ranking del Ministerio de Educación

Se encuentra en el ranking número 133 del Ministerio de Educación. Los resultados específicos de la promoción 2017 son: Lectura 83.33% / Matemática 58.33%.

4.11 Organigrama



4.12 FODA



4.13 Mensajes claves a comunicar

Filosofía escolar, valores, importancia del alumno para el colegio y normativas del reglamento escolar que fomenten el sentido de pertenencia.

4.14 Materiales a realizar

Producción de material gráfico animado para promover el sentido de pertenencia en los alumnos y alumnas de 7 a 13 años de edad. A través de dicho material se presentan de manera dinámica y atractiva las normativas, valores y filosofía del colegio.

4.15 Presupuesto

Se cuenta con un presupuesto de Q20, 000.00

4.16 Escudo



4.17 Imagotipo



Se utilizan los colores azul, celeste, amarillo, rojo, verde y blanco en material p.o.p, redes sociales sitio web y color de instalaciones. Utilizan tipografías Serif, San Serif y Script, ninguna tipografía en específico (véase en Anexo A).

4.18 Reglamento del colegio

Capítulo I

Disciplina y conducta

Artículo 1.

Los alumnos deben mantener actitud de respeto y cortesía hacia los miembros de la comunidad educativa.

Artículo 2

Los alumnos deben mostrar actitudes acordes a los valores inculcados dentro y fuera del colegio en cualquier actividad escolar y extraescolar tomándose en cuenta la honradez, la responsabilidad, el vocabulario, la limpieza personal, la puntualidad, la cortesía, el cuidado y el buen uso de las instalaciones, cumplimiento de tareas, etc.

Artículo 4

Se tomarán como faltas a la disciplina las siguientes actitudes:

1. Falta de respeto a las autoridades del colegio, docentes, o personal de servicio.
2. Destrucción o daño de las instalaciones del colegio.
3. Decir mentiras, ser líder negativo o cualquier incumplimiento a la moral.

Capítulo II

Orden y limpieza

Artículo 2.

Los alumnos deben contribuir diariamente con la limpieza y ornato del colegio, depositando los residuos en sus respectivos botes de basura.

Artículo 3.

El cumplimiento con los uniformes es de suma importancia en el Centro Educativo Aparicio. Solo podrán venir con uniforme de deportes desde la casa, el día que realizan Educación Física. Los días de inter aulas y otros eventos deportivos, deberán traer uniforme de deportes en el bolsón. No son permitidas las combinaciones entre uniformes de diario y de deportes (véase en Anexo B).

4.19 Antecedentes de Diseño

Página Web del Centro Educativo Aparicio Bilingüe



Arte de Facebook del Centro Educativo Aparicio Bilingüe



Arte de Facebook del Centro Educativo Aparicio Bilingüe



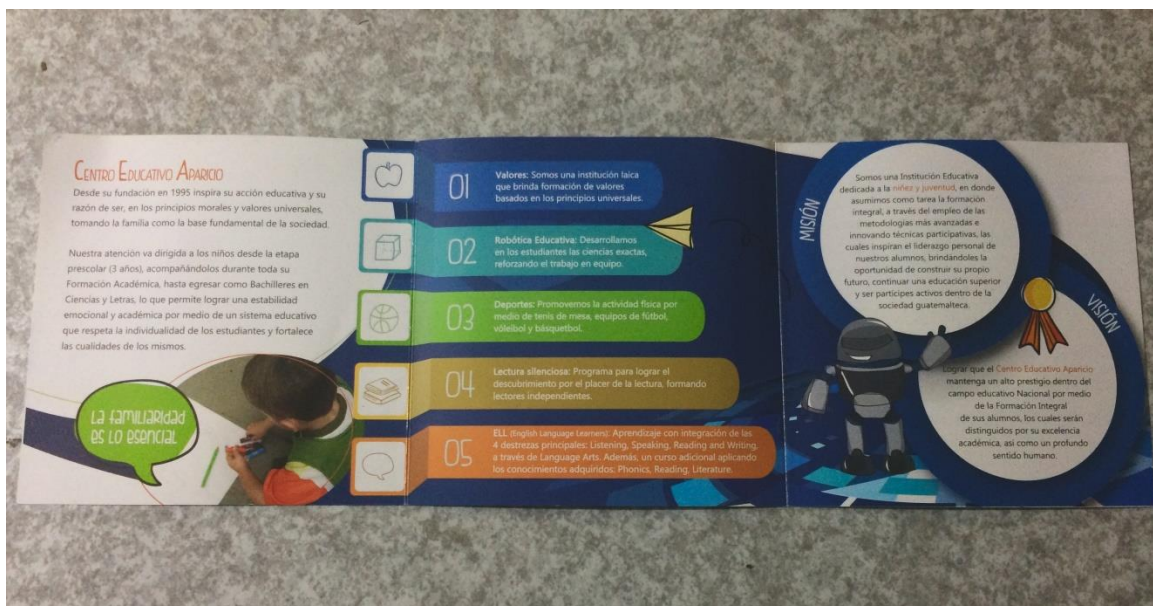
Material impreso informativo del Centro Educativo Aparicio Bilingüe



Material impreso informativo del Centro Educativo Aparicio Bilingüe



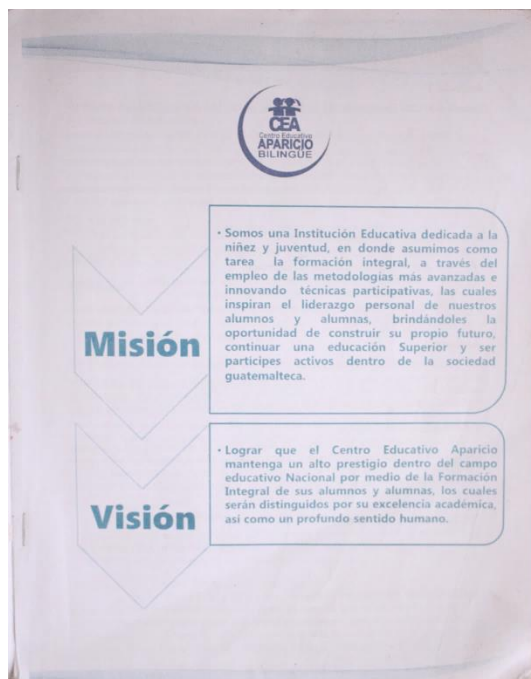
Material impreso informativo del Centro Educativo Aparicio Bilingüe



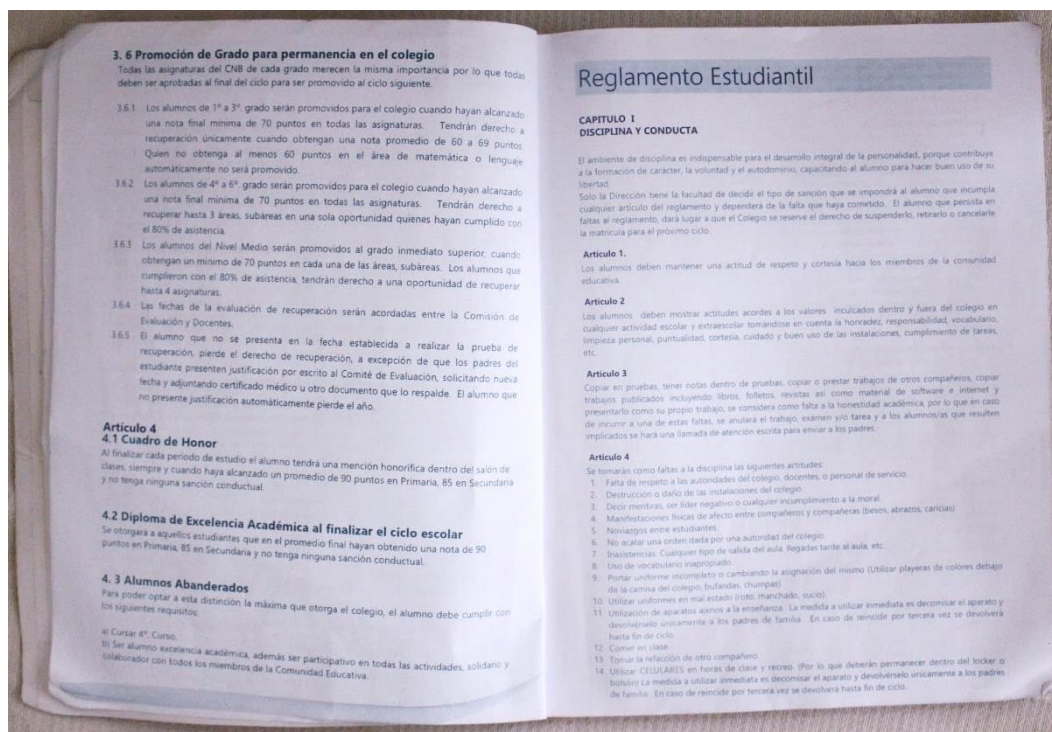
Agenda escolar



Agenda escolar, información acerca de la misión y visión del colegio



Agenda escolar, sección del Reglamento Escolar



Capítulo V: Grupo Objetivo

Capítulo V: Grupo Objetivo

El grupo objetivo hacia el que va dirigido el proyecto está conformado por los alumnos y alumnas de 7 a 13 años de edad del Centro Educativo Aparicio Bilingüe de nivel primario a primero básico. Con el fin de obtener información certera, se realiza una encuesta a los alumnos y alumnas del colegio para conocer acerca de sus pasatiempos, qué información conocen del colegio y cómo se sienten en la comunidad educativa. También se agrega a la encuesta una sección en la que el alumno puede dibujar el espacio del colegio en el que más le gusta pasar tiempo, estos dibujos son importantes para utilizarlos de referencia e incluir estos lugares en la propuesta gráfica animada (véase en Anexo C).

5.1 Perfil geográfico

El proyecto se desarrolla en la zona 16 de la Ciudad Capital de Guatemala, también conocida como la Nueva Guatemala de la Asunción. Localizada en el municipio de Guatemala, en el departamento de Guatemala, del país de Guatemala. Está asentada en el Valle de la Ermita, que está rodeado de una gran variedad de barrancos, volcanes y montañas. Sus coordenadas geográficas son 14°38'26.6" de latitud N 90°30'47.8" O de longitud. Posee clima tropical seco y la temperatura promedio se encuentra entre 13 a 28 grados centígrados.

5.2 Perfil demográfico

Nivel socioeconómico: el proyecto va dirigido a niños y pre adolescentes entre 07 a 13 años de edad del nivel medio bajo C2 y nivel medio alto C1.

Nivel educativo: los alumnos y alumnas cursan los grados de primero primaria, segundo primaria, tercero primaria, cuarto primaria, quinto primaria, sexto primaria y primero básico.

Ocupación: estudiantes.

Género: femenino y masculino. Según los datos obtenidos a través de la encuesta que se realiza en el Centro Educativo Aparicio, 51.8% de los alumnos pertenece al género masculino y 48.2% pertenece al género femenino (véase en Anexo D).

Educación de los padres para sus hijos: es un factor importante y por ello educan a sus hijos e hijas en colegios y universidades del país (Multivex Sigma Dos, 2009) (véase en Anexo E).

5.3 Perfil psicográfico

A través de la información que se presente en la encuesta realizada, se puede concluir que los alumnos y alumnas del Centro Educativo Aparicio Bilingüe disfrutan de ver videos en internet, ver caricaturas en la televisión, jugar en el parque, salir de paseo con sus familias, escuchar música, jugar con su mascota, jugar videojuegos y leer. Algunos de ellos indicaron que les gusta comer, dormir, relajarse y salir con amigos (véase en Anexo D).



Fotografía 1: alumnos del Centro Educativo Aparicio Bilingüe caminando en los pasillos. Cortez, 2018.

5.4 Perfil conductual

Según las respuestas de la encuesta realizada, a los alumnos y alumnas del Centro Educativo Aparicio les gusta mucho asistir a las excursiones, practicar deporte, jugar con sus

amigos del colegio y participar en las actividades de robótica. Algunos de ellos disfrutaban de pasar tiempo con los maestros y maestras, estudiar y participar en los actos cívicos.

Los alumnos y alumnas también indican los lugares del colegio en los que les gusta pasar más tiempo, siendo la cancha de deportes el preferido de la mayoría de alumnos y alumnas, seguido por el laboratorio de computación y las mesas para comer en el recreo. A algunos les gusta estar en los pasillos, el salón de clases y el salón de química.

Adicionalmente el grupo objetivo indica que para sentirse más identificados con el colegio les gustaría tener más actividades escolares, tiempos de convivencia para conocerse entre sí, mejoras de infraestructura y comprensión de los maestros y maestras. En su mayoría, los alumnos se identifican con el colegio, consideran importante cumplir las normas del reglamento escolar y se sienten apreciados, pero muy pocos conocen la filosofía escolar (véase en Anexo D).



Fotografía 2: Mercedes Mendizábal, alumna federada de tenis de mesa del Centro Educativo Aparicio Bilingüe. Cortez, 2018.

Capítulo VI: Marco teórico

Capítulo VI: Marco teórico

6.1 Conceptos fundamentales relacionados con el producto o servicio

6.1.1 Educación. Se define como el proceso de socialización, concienciación cultural y conductual de un individuo (Pérez, 2008).

Según el Artículo 72 de la Constitución Política de Guatemala (1993):

La educación tiene como fin primordial el desarrollo integral de la persona humana, el conocimiento de la realidad y cultura nacional y universal. Se declaran de interés nacional la educación, la instrucción, formación social y la enseñanza sistemática de la Constitución de la República y de los derechos humanos (p.14).

Es decir, la educación es parte del desarrollo cognitivo de una persona y le permite adquirir habilidades y conocimientos que lo integran a una sociedad y genera oportunidades para su vida.

6.1.2 Colegio. Según Bembibre, C. (2009) un colegio es un espacio físico donde los alumnos reciben enseñanzas y conocimientos básicos en diversas materias. Es un establecimiento privado o público en donde se recibe la formación básica educacional en los distintos niveles como preprimaria, primaria, secundaria y bachilleratos.

6.1.3 Alumno. Es aquel que aprende al recibir información por parte de una persona calificada con los conocimientos y experiencias necesarias para impartir enseñanzas (Ucha, F. 2012). Un alumno aprende no solo de los conocimientos impartidos por otro, sino también a través del estudio de distintas materias que amplíen su aprendizaje.

6.1.4 Valores morales. Según Ucha, F. (2009) los valores morales son todas aquellas cuestiones que le permiten a un individuo crecer como persona y actuar correctamente y pensar en el prójimo.

Al ser aplicados en la vida le permiten al individuo ser una influencia positiva en el ambiente y sociedad en donde se desarrolla. Algunos ejemplos de valores humanos son el respeto, responsabilidad, verdad, lealtad, empatía, bondad y solidaridad.

Ucha F. (2009) agrega que los valores morales se adquieren primordialmente en el seno familiar, por lo que el ejemplo de los familiares le enseña a los niños como comportarse y actuar correctamente. El segundo agente de transmisión de valores es la escuela, colegio o institución educativa, ya que a los niños pasan una gran parte de su tiempo dentro de las instalaciones educativas y es receptor de distintos valores y antivalores.

Por ello las instituciones educativas deben modular los comportamientos de los alumnos a través de un reglamento en el cual se establezcan normas que refuercen los valores que los padres de familia le han inculcado a sus hijos y se fomente una convivencia sana en la comunidad educativa.

6.1.5 Norma. En una norma o normativa se establece el principio que se debe cumplir para mantener el orden en un establecimiento. El incumplimiento de la misma puede tener consecuencias negativas para el lugar o persona que lo establece y penalidades para quien no la respete.

6.1.6 Reglamento. Es aquel conjunto ordenado de normas que rigen una actividad con el fin de establecer un orden adecuado para que la actividad se lleve a cabo correctamente. Este debe estar basado en la experiencia, ser fácil de interpretar y las normas deben ser evaluadas por

un tercero (Navarro, J., 2013). Significa entonces que un reglamento permite regular actividades, comportamientos y procesos con el fin de establecer orden, disciplina y equilibrio dentro de un establecimiento.

6.1.6.1 Reglamento escolar. Es un reglamento conformado por una serie de normas ordenadas que modulan comportamientos y normas de convivencia de un centro educativo (Pérez y Merino, 2014). Generalmente, el reglamento escolar está dirigido a los maestros, personal, alumnos y padres de familia.

6.1.7 Sentido de pertenencia. Según Pérez y Gardey (2011), el sentido de pertenencia es la satisfacción de una persona al sentir que es parte de una comunidad. De esta manera el individuo se identifica con el resto de personas. Es, decir una persona con sentido de pertenencia forma un vínculo con una comunidad, demuestra respeto hacia sus normas, valores, creencias y cultura, fomentando de esta manera una convivencia amena en la comunidad.

Usman (2013) menciona que el sentido de pertenencia permite relaciones de reciprocidad y desarrollo mutuo en una comunidad, pero las personas que no desarrollan el sentido de pertenencia sienten que se encuentran en un lugar equivocado y no las motiva a estar en él.

En otras palabras, las personas que carecen de este sentimiento actúan apáticamente en el entorno en donde se encuentran y en lugar de tener seguridad, confianza, autoestima y fidelidad desarrollan sentimientos de inseguridad, desconfianza, disgusto y desmotivación, lo cual afecta el bienestar propio y del resto de personas que pertenecen a una comunidad.

Según Maslow (s.f), el sentido de pertenencia es una de las necesidades psicológicas que un individuo debe satisfacer y todos los individuos tienen necesidades relacionadas con el sentido de pertenencia a diversos grupos sociales como la familia. Si estas necesidades se ven

frustradas, los individuos se ven afectados con inadaptación psicológica (citado en Fadiman y Frager, 2001).



Diagrama 1: Jerarquía de necesidades según Maslow. Expertos Business, 2013.

6.1.7.1 Sentido de pertenencia escolar. Es cuando un individuo se siente parte de una institución educativa y por ello se identifican con la filosofía del establecimiento en donde se desarrolla como si fuera propia.

Según Wehkagem Rutter, Smith, Lesko y Fernandez, en Kia-Keating M. y Ellis (2007) el sentido de pertenencia escolar es definido como:

El nivel de apego de un estudiante a su escuela (inversión personal en su escuela), el compromiso (cumplimiento de las reglas y expectativas de la escuela), la participación, (compromiso académicos de la escuela y actividades extracurriculares), y la convicción en su escuela (la fe en sus valores y su significado) (citados en Canales y Torres, 2014, p.5).

Existen normas en los reglamentos escolares que ayudan a modular comportamientos que beneficien el ambiente escolar en donde se desarrollan los niños y niñas. Algunas normas comunes que una persona debe seguir son:

Cuidar los establecimientos de la comunidad.

Respetar a todos los miembros.

Respetar símbolos que representen a la comunidad escolar como uniformes, banderas y escudos.

Asumir y cumplir activamente obligaciones y responsabilidades que adquiere al ingresar al colegio.

Participar en las actividades escolares con motivación.

El sentido de pertenencia es importante para las instituciones educativas ya que, si los alumnos se sienten parte de la comunidad escolar, aporta al desarrollo y alcance de los objetivos, filosofía y valores del colegio. Por ello la institución escolar debe identificar las necesidades de sus alumnos y satisfacerlas con prontitud para evitar que afecten el incumplimiento de normas de la comunidad.

6.2 Conceptos fundamentales relacionados con la comunicación y el diseño

6.2.1 Conceptos fundamentales relacionados con la comunicación

6.2.1.1 Comunicación. Es un proceso dinámico de intercambio de información entre dos o más personas por medio de un canal o medio.

Según Quintana, R. (s.f) la comunicación es:

El proceso de transmitir ideas o bien símbolos, que tienen el mismo significado para dos o más sujetos los cuales intervienen en una interacción. Es la utilización de un código específico para la transmisión de un mensaje o bien de una determinada experiencia en unidades semánticas con el objeto de permitir a los hombres relacionarse entre sí (p.7).

Quintana, R agrega que en el proceso de comunicación intervienen diferentes actores:

Fuente: es el origen primario de información.

Emisor: es la persona que tiene la información y la comunica a otras.

Mensaje: se refiere a la información que el emisor ha codificado para transmitirla al receptor.

Canal: es el medio de comunicación en el cual se transmitirá la información. Por ejemplo, el habla, lenguaje corporal, un escrito, entre otros.

Decodificar: interpretación del mensaje del emisor.

Receptor: es quien recibe el mensaje y retorna uno nuevo, convirtiéndose en el emisor de retroalimentación del mensaje inicial.

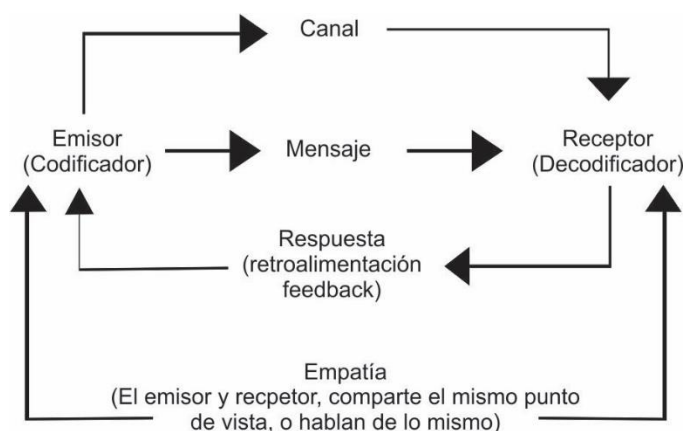


Diagrama 2: Estructura de comunicación. s.a, 2013.

6.2.1.2 Comunicación Institucional. La comunicación institucional o también llamada corporativa es una herramienta importante para un administrador ya que con ella la institución construye su imagen, crea ambientes internos y externos, y aumenta su valor de marca (Quintana, R., s.f).

Según Capriotti (1999) la comunicación corporativa es “la totalidad de los recursos de comunicación de los que dispone una organización para llegar efectivamente a sus públicos” (p.1).

Es decir que la comunicación institucional es un conjunto de actividades que dan a conocer los mensajes de una empresa o institución a su público interno y externo creando una red de intercambio de información.

Muñoz (2014) indica que la buena comunicación interna permite:

Instituir una identidad empresa basada en un ambiente de confianza y motivación.

Conocer a fondo el funcionamiento de la organización y la posibilidad de contar con actuaciones seguras y confiables entre los miembros que la conforman.

Mantener constancia en las comunicaciones tanto individuales como grupales entre todos los colaboradores.

Dar a conocer de manera pública los aciertos y los logros obtenidos por la empresa.

Reconocer públicamente el desempeño de algún empleado (p.16).

6.2.1.3 Comunicación Audiovisual. Es el intercambio de mensajes que integran imágenes y sonidos simultáneamente a través de un medio tecnológico de comunicación como la televisión, internet y el cine. De esta forma, las productoras transmiten mensajes de comunicación motivando a la audiencia a través de dos de los sentidos del ser humano con el fin de informar, entretener, impactar e interactuar. Algunos productos audiovisuales a mencionar son los reportajes, spots televisivos, cortometrajes, largometrajes, documentales, noticias, entre otros.

Según Lotariox (2015) en la actualidad la comunicación audiovisual tiene una gran importancia en la educación debido a que esta aporta contenidos audiovisuales culturales y educativos que revolucionan la forma tradicional de enseñar en un aula o en una institución educativa. Por lo tanto, la comunicación audiovisual permite crear contenido educacional más entretenido y atractivo para la audiencia, siendo este un material de apoyo que refuerza la información que se quiere transmitir.

6.2.1.4 Lenguaje Visual. “El lenguaje visual se expresa a través de las imágenes” (Ecured, 2017). Es decir, es un sistema de comunicación que transmite información a través del sentido de la vista. La interpretación del lenguaje visual depende de la forma y contexto en el que se encuentre la imagen y el receptor. Según la finalidad del mensaje, el lenguaje visual puede ser informativo, publicitario (convencer o vender) o artístico (predomina la estética de la imagen) (Jalidf, 2016).

Según la Universidad de Buenos Aires (2015) el lenguaje visual se puede analizar desde tres distintos planos, siendo estos:

Sintáctico: se refiere a la forma y color.

Semántico: el significado y sentido del signo.

Pragmático: identificación del receptor y la interpretación del significado según el contexto.

El resultado de integrar estos planos en una imagen es la comunicación eficaz de un mensaje visual ya que le permite al espectador percibirla y entenderla a través de los elementos que la conforman.

6.2.2 Conceptos fundamentales relacionados con el diseño

6.2.2.1 Diseño. Se refiere a una representación material de una idea previa a la producción de la misma (Pérez y Merino, 2012).

Un diseño es plasmar una idea en un material visual o gráfico. Wong (1979) Menciona que generalmente las personas piensan en el diseño como en esfuerzo dedicado a embellecer la apariencia exterior de algo, pero el diseño es más que estética exterior (p.41).

Wong (1979) indica que “el diseño es un proceso de creación visual con un propósito”. El diseño es efectivo cuando además de ser estético cumple con una función.

6.2.2.2 Diseño gráfico. El diseño gráfico es resolver problemas de comunicación visual e informar a través de la construcción de mensajes efectivos y transmisión visual creativa de los mismos. Es una profesión que más allá de crear contenido visualmente estético, transmite información e ideas conceptualizadas que están fuertemente relacionadas con su funcionalidad y objetivos a un público en específico. El diseño gráfico debe comunicar, ser entendible y cumplir su objetivo, de lo contrario no es eficaz y pierde su finalidad.

El diseño gráfico abarca una amplia cantidad de campos laborales de los cuales podemos mencionar: investigación, publicidad, educación, cultura, comunicación, mercadeo, medios de comunicación, diseño editorial, diseño multimedia, diseño web, diseño audiovisual, señalética, fotografía, ilustración, entre otros.

6.2.2.3 Diseño audiovisual. Bohorquez (s.f) menciona que el diseño audiovisual no es más que diseño gráfico en el medio audiovisual, es decir, implica la creación de elementos del diseño gráfico pero con una concepción de tiempo y espacio característicos del lenguaje audiovisual.

El diseño audiovisual es aplicar sonido y movimiento al diseño gráfico a través de medios tecnológicos para un grupo objetivo determinado. Según Navalos (2017) el diseño gráfico audiovisual tiene la función de transmitir información determinada mediante la difusión de mensajes gráfico-sonoros compuestos por la incorporación de recursos comunicacionales como: puntos, líneas, formas geométricas, letras, frases, música, sonidos, animaciones, fotografías y dibujos.

6.2.2.4 Audiovisual. Es un material informativo compuesto por la integración de imágenes y sonidos. El diccionario de la Real Academia Española (2017) define un audiovisual como métodos didácticos que se valen de grabaciones acompañadas de imágenes ópticas y sonidos. Porto y Gardey (2010) lo definen como un formato de difusión de contenidos que el espectador puede ver y escuchar, lo que es una ventaja para el contenido audiovisual educativo ya que funciona como referencia gráfica de aquellos conceptos que son muy complejos de comprender o imaginar.

En otras palabras, el material audiovisual informa de una manera epatante para el espectador, puesto que representa una realidad visual a través de imágenes (como referencia visual) y sonidos (que refuerzan el significado de la imagen).

6.2.2.5 Bocetaje. Es la acción de hacer trazos simples que representen una idea o concepto en su forma más general previo al desarrollo detallado de la misma. Según Pérez y Merino (2012) el objetivo de un boceto es simbolizar ideas, pensamientos o conceptos.

Existen tres tipos de bocetos:

Burdo: representación sin detalles y contenido técnico. Es la representación general de una primera idea.

Comprensivo: este se realiza al mejorar el boceto burdo, haciéndolo más comprensible.

Dummy: es cuando el boceto es preciso y su calidad es alta.

6.2.2.6 Storyboard o guión gráfico. Un storyboard o guión gráfico es como un mapa que se utiliza para organizar, describir y enumerar escenas de un producto audiovisual. El storyboard debe contener cuadros de escena, un espacio de notas, flechas que indiquen movimiento si es necesario, enumeración de escena y enumeración de parte de la escena. Brooks (2014) menciona que implementar un storyboard es de gran ayuda para identificar las escenas que son visualmente

más importantes que otras, permite crear una representación visual y por ello facilita realizar cambios antes de empezar a hacer el producto audiovisual digital (véase en Anexo F).

6.2.2.7 Ilustración digital. Es el resultado de crear ilustraciones por medio del uso de softwares y dispositivos digitales como Adobe Photoshop, Adobe Illustrator, Freehand, Cinema 4D, Wacom, Computadoras, entre otros. La computadora funciona como el lienzo y las tabletas digitales como pinceles. Molano (2012) menciona que las ilustraciones digitales están conformadas por imágenes vectoriales, resultado de la suma de trazos independientes que, en conjunto, forman la ilustración.

La ilustración digital es aprovechar los recursos tecnológicos de la actualidad para crear imágenes vectoriales y en diseño gráfico se puede utilizar para distintos fines y en una gran variedad de campos laborales como diseño de material publicitario, diseño web, iconos, ilustración de libros, creación de marcas, cortometrajes, animaciones, entre otros.

Tanto la ilustración tradicional a mano, como la ilustración digital tienen una conexión muy fuerte con el diseño gráfico, ya que en este se emplean cualquier cantidad de elementos -como dibujos- para realzar el mensaje, aumentar la visibilidad del producto de diseño y componer el material de la manera más estética posible (Coco School, 2017).

En síntesis, la ilustración digital es un complemento del diseño gráfico digital que, a través de softwares especializados en ilustración, permite plasmar ideas y crear composiciones funcionales y estéticas.

6.2.2.8 Ilustración Vectorial. La ilustración vectorial o plana se caracteriza por estar formada por gráficos vectoriales matemáticos, los cuales son infinitos y por lo tanto no pierden su calidad al ser escalados. La ilustración plana se realiza a través de herramientas de software como Adobe Illustrator.

Ese tipo de ilustración es sencillo, los colores son sólidos, están formados por formas planas y no tienen muchos detalles por lo que el minimalismo destaca en este tipo de ilustraciones.

Según López (s.f) la ilustración vectorial se realiza por medio del aprendizaje de la herramienta pluma, la cual se encuentra en los softwares que trabajan con vectores. Esta herramienta es utilizada para crear los trazos y formas de la ilustración. También agrega que los efectos de iluminación y sombras se representan de forma plana, sin efectos de desenfoque o gradientes.

6.2.2.9 Ilustración Infantil. La ilustración infantil funciona como una vía de comunicación con los niños y niñas ya que les permite comprender la realidad que los rodea (Furer, Saud, Kriger y Vasquez, s.f, p.16). Este tipo de ilustración les permite a los niños y niñas visualizar un mensaje textual por medio de una historia ilustrada y por ello el proceso de comprensión y análisis de información es más efectivo.

La base de la ilustración infantil es la metáfora visual, la cual se desarrolla por medio de la historia y contenido visual y los niños y niñas interpretan este canal de comunicación como un juego que exterioriza sus emociones (Furer et al. p.30). La historia es el diferenciador entre la ilustración infantil y la de adultos ya que en las ilustraciones infantiles van más allá de presentar conceptos.

Existen distintas técnicas que se aplican a este tipo de ilustración, entre las más conocidas se encuentran: la acuarela, crayones de color, el acrílico, ilustración digital y el collage. Estas técnicas permiten que las ilustraciones sean creativas y llamativas para los niños pero el uso de cada una de las técnicas mencionadas anteriormente depende de la edad del niño.

El ilustrador infantil debe investigar y tener conocimientos acerca de la psicología en las distintas etapas del niño porque existen factores que pueden afectar la funcionalidad de la ilustración. Gacharná (s.f) menciona que, por ejemplo, al ilustrar para bebés de 0 a 2 años de edad la mayoría de personas piensa en colores pastel y claros. Sin embargo, los bebés no distinguen bien los colores y por ello se deben usar colores de alto contraste (citado en Rojas, 2010, p.44)

Gacharná (s.f) agrega las siguientes consideraciones para ilustrar en distintos rangos de edad:

De 2 a 6 años de edad: se debe contar una historia, investigar sobre que les gusta hacer a esa edad y utilizar esos datos para alimentar la imaginación del niño.

De 6 a 10 años de edad: es importante utilizar recursos como colores más oscuros, el degradé de fondos y personajes.

De 10 a 15 años: llama la atención el estilo cómic, dibujos animados y manga (citado en Rojas, 2010, p.44).

6.2.2.10 Animación. Según McLaren (s.f) una animación “no es el arte de dibujos que se mueven si no de movimientos que se dibujan” (citado en Bohorquez, s.f). La animación tuvo sus inicios a principios del siglo XX en donde se experimentaba el dibujo cuadro a cuadro.

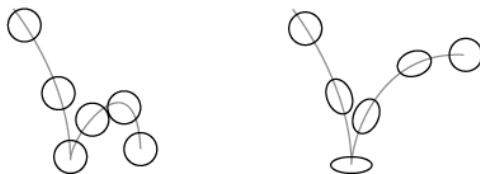
El primer diseñador gráfico en representar esta técnica fue Saul Bass ya que utilizó secuencias gráficas, intervino como asesor de diseño visual, realizo títulos de crédito y dirigió varios cortometrajes. Entre los títulos de crédito más famosos elaborados por Bass se encuentran El hombre con el brazo de oro en 1955, Vértigo en 1958 y La vuelta al mundo en ochenta días en 1956.

Según Bohorquez (s.f) la animación de personajes se realiza con una estética y perspectiva no realista. Es decir que las ilustraciones utilizadas en las animaciones son símbolos representativos de la realidad pero para lograr esto se deben utilizar técnicas o principios de animación. Disney es uno de los estudios que más ha aportado a las técnicas de animación. Según la opinión de Cuesta (2015) “Disney fue pionero en la utilización de numerosas innovaciones técnicas en el cine de animación, como el sonido, el color o la cámara multiplano” (p.26).

Thomas y Johnston (1995) establecen 12 principios fundamentales de Disney para crear animaciones: aplastar y estirar, anticipar, puesta en escena, acción paso a paso, acción de sobreponer, salida lenta llegada lenta, arcos, acción secundaria, sincronía, exageración, dibujo sólido y apariencia.

Estos principios de animación se pueden realizar por medio de softwares como Adobe After Effects, el cual facilita el proceso de creación de movimientos realistas de personajes y objetos a través de sus herramientas de edición.

Ejemplo



Dibujo 1: Aplastar y estirar. Calderón, 2014.

6.2.2.11 Motion Graphic o Gráfico Animado. Es una técnica de animación que permiten comunicar mensajes complejos en pocos segundos a través de gráficos estéticos en movimiento de una forma clara, precisa, directa y concisa. Según Valdivieso (2016) los gráficos animados son un sistema de comunicación que, a través de recursos audiovisuales, exponen un discurso.

La diferencia principal entre una animación y un gráfico animado es el objeto de creación. Según Valdivieso un gráfico animado está estrechamente al diseño gráfico. Herraiz (citado en Valdivieso, 2016) indica que un gráfico animado no puede existir de forma autónoma sin estar vinculado a su función comunicacional. Por otra parte la animación se desarrolla principalmente para la industria del entretenimiento, por lo que puede existir sin tener un objetivo en específico.

Algunos recursos que pueden conformar un gráfico animado son: textos, ilustraciones o imágenes en movimiento, voz en off, música y efectos de sonido. El sonido es esencial para la creación de un gráfico animado ya que introduce al espectador a un estado emocional, crea un ambiente, acentúa acciones y refuerza el mensaje y el concepto de una imagen. Colomer y Rafols (citados en Valdivieso, 2016) mencionan que el sonido hace que entendamos la imagen de un modo concreto y viceversa, influyendo recíprocamente para transmitir una idea concreta.

Los gráficos animados son utilizados en una gran variedad de ámbitos pero este destaca principalmente en sus aplicaciones para animaciones corporativas, documentales y educativas como tutoriales y lecciones magistrales (véase en Anexo G).

6.2.2.12 Adobe Photoshop CC. Adobe (2018) define el programa como “la mejor aplicación de diseño y tratamiento de imágenes del mundo”. Adobe Photoshop CC es un editor digital de fotografías, ilustraciones, sitios web, pintura digital, banners e imágenes.

Las imágenes se trabajan a través de una sucesión de píxeles, por lo que estas no pueden ser escaladas infinitamente. Adobe Photoshop CC cuenta con herramientas que permiten componer, diseñar, transformar, ajustar, reparar, deformar y retocar imágenes y crear composiciones creativas, por lo que el límite de edición es la creatividad del diseñador o fotógrafo.

6.2.2.13 Adobe Illustrator CC. Es un software que trabaja a través de fórmulas matemáticas que crean vectores, esto significa que la escala del tamaño del vector es infinita y no pierde calidad. Adobe Illustrator es un programa que permite crear iconos, logos, ilustraciones vectoriales, tipografías entre otros.

Según Adobe (2018) Illustrator contiene todas las herramientas de dibujo que sean necesarias para convertir colores y formas en gráficos sofisticados. La interfaz está compuesta por mesas de trabajo que funcionan como tableros de dibujo o de trabajo en los cuales se plasman los gráficos vectoriales.

6.2.2.14 Adobe After Effects CC. Según Adobe (2018), After Effects CC es un programa de efectos visuales dirigido a animadores, diseñadores y compositores. Este software permite hacer que una buena escena sea aún mejor ya que por medio de sus herramientas se pueden crear transiciones y gráficos en movimientos. El programa funciona con otros productos del paquete de Adobe, lo que facilita la importación de elementos gráficos y de audio.

Para este proyecto es de suma importancia utilizar herramientas de software que permitan la animación de personajes, audio, transiciones y textos, por lo que el uso del programa After Effects facilita la producción de la propuesta gráfica.

6.2.2.15 Character Animator CC. Es un software que permite animar personajes en tiempo real. Este producto de Adobe Systems funciona para ilustraciones 2d y es una de las herramientas más nuevas agregadas al Creative Cloud. Adobe (2018) menciona que posterior a las pruebas realizadas en el programa After Effects desde 2015, su lanzamiento oficial fue en octubre de 2017.

Según Adobe (2018) el programa detecta movimientos faciales y voz a través del uso de cámara web y micrófono y los aplica al personaje que se haya ilustrado. El personaje luego puede ser importado en Adobe After Effects CC o Adobe Premiere Pro para completar el proyecto de gráficos animados que se realice.

6.2.2.16 Adobe Premier CC. Es un editor de videos profesionales que permite trabajar con secuencias de cualquier formato de video. El programa incorpora funciones como efectos de color, flujos de trabajo, plantillas, edición de audio, edición de textos, interfaz personalizable, múltiples secuencias o líneas de tiempo, entre otros que permiten trabajar de forma eficaz, rápidos y sencillos.

Bassofia (2016) indica que las estadísticas del Sundance Film Festival 2016 demostraron un crecimiento de la adopción del programa del 143%. Algunos trabajos conocidos editados con este software son: Superman Returns (2006), The Social Network (2010), Deadpool (2016), Acto de Valor (2012), entre otros.

6.2.2.17 Adobe Audition CC. Es un software del paquete de programas de Adobe que facilita la grabación, edición precisa, diseño y creación de audios y sonidos. Adobe Audition trabaja en conjunto con otros programas del paquete como Adobe Premier para mejorar la calidad de efectos de sonido, voz y música al mismo tiempo que se edita el video en Adobe Premier. Para este proyecto es importante que los sonidos, música y voz en off del gráfico

animado sean claros, precisos y adecuados para que el audio tenga coherencia con el material visual.

6. 3 Ciencias auxiliares, artes, teorías y tendencia

6.3.1 Ciencias.

6.3.1 Semiología. Esta ciencia es la encargada del análisis de los signos. Ferdinand de Saussure es considerado fundador de la semiología y padre de la lingüística y concibió la semiología como “la ciencia que estudia la vida de los signos en el seno de la vida social” (citado en Mora, s.f). Saussure (citado en Porto y Merino, 2008) indica que el signo está formado por significantes (imagen acústica) y un significado (la idea o interpretación del ser humano).

La sociedad crea signos para comunicarse a través de ellos, lo cual los convierte en medios de comunicación. Cada sociedad tiene distintas formas de percibir un signo ya que estos dependen de la lengua, el habla, la cultura y significados individuales de cada persona.

6.3.1 Antropología. La antropología se entiende como “la ciencia del ser humano en su generalidad y totalidad; es decir, se refiere al conocimiento del individuo como tal y en sí mismo” (Serrano y Pérez, 2006, p.118) En otras palabras, es el estudio del ser humano, sus manifestaciones sociales, cultura, aspectos psicológicos y físicos.

Ucha (2009) indica que la antropología estudia más allá del ser humano como miembro de una sociedad, además de eso se centra en estudiar la respuesta que el hombre da al medio al cual pertenece, siendo la cultura el elemento diferenciador del ser humano. Porto y Merino (2012) agregan que a finales de la Segunda Guerra Mundial, los países más poderosos del mundo consiguieron desarrollar la antropología a nivel profesional, lo que permite reforzar la identidad como nación. Entonces la antropología estudia al ser humano, su contexto, sus relaciones

sociales, sus características individuales y físicas, y su relación con el entorno en el que se desarrolla.

6.3.1 Sociología. Es una ciencia que se dedica al estudio del individuo y su relación en un grupo social. Analiza, comprende e interpreta las acciones sociales y su impacto en una sociedad. Los comportamientos de las personas son resultados de acciones sociales de otras y constantemente se desarrollan y cambian.

El estudio de la sociología permite observar nuestra propia sociedad como la de otra persona e ir más allá de las características personales de un individuo. De esta manera el sociólogo no se preocupa únicamente del estudio de las acciones sociales sino también en las fuerzas sociales que sistemáticamente provocan las acciones de los demás individuos en una sociedad. Según Weber (s.f) para entender el comportamiento, debemos aprender de los significados subjetivos de las acciones de las demás personas (citado en Schaefer, 2012). En otras palabras, ponerse en el lugar de los demás para entender cómo ven y explican su propio comportamiento.

6.3.1 Psicología. Es la ciencia encargada de investigar y estudiar las dimensiones cognitivas, afectivas y conductuales de los seres vivos. Según Nicuesa (2012) la psicología se encuentra dividida en diversas ramas que estudian, teórica y prácticamente, la amplia variedad de comportamientos que desarrolla el ser humano como el aprendizaje, la personalidad, los colores, el arte, forense, entre otras.

La psicología aporta información importante para la comprensión de los seres humanos y el por qué piensan, sienten y actúan, es decir que es el estudio del desarrollo de la mente humana en su entorno.

6.3.1 Psicología del color. Es un campo de estudio que analiza el significado y percepción del color para el ser humano. El color puede estimular al ser humano a sentir una emoción y por ello la psicología del color estudia como el contexto determina el efecto del color para cada individuo.

Heller (2008) realizó una encuesta a 2000 hombres y mujeres entre los 14 a 97 años de edad para relacionar los colores con sentimientos y cualidades. De esta encuesta concluyó que los siguientes colores son los más apreciados a la vista del ser humano: azul 45%, verde 15%, rojo 12%, negro 10%, y amarillo 6%.

6.3.2 Artes.

6.3.2.1 Tipografía Digital. La tipografía digital o vectorial es el arte del uso de tipos en donde el diseño, legibilidad y dimensión de los mismos son fundamentales para la transmisión de un mensaje en una creación gráfica. Vega (2013) define la tipografía digital como una fuente que contiene glifos, caracteres y letras conformados por una serie de dibujos vectoriales con órdenes de espaciado y kerning reproducidos a través del teclado de un ordenador.

En la actualidad existe una gran variedad de fuentes y familias tipográficas creadas digitalmente que se utilizan en el diseño para agregar contexto, sensaciones o significados a un mensaje y también son utilizadas para la creación de logotipos.

6.3.3 Teorías.

6.3.3.1 Teoría del color. Según Bender (2010) la teoría del color es un grupo de reglas básicas en la mezcla de colores para conseguir un efecto ideal. La teoría del color combina estudios científicos y artísticos desde el siglo XX basados en la comprensión de la luz ya que sin la luz no existe color. Según Fotonostira (s.f) no es posible entender totalmente los colores sin

saber cómo funciona el carácter ondulatorio de la luz, lo cual se refiere a las ondas en las que viaja la luz.

Esta teoría permite diferenciar colores luz de colores pigmento, realizar mezclas de color, conocer las tres dimensiones del color (tono, saturación y valor), identificar colores primarios, secundarios y terciarios, y utilizar las gamas cromáticas fría o cálida con el fin de causar las sensaciones deseadas.

6.3.3.2 Teoría de la animación sociocultural. Según la Fundación para el Desarrollo Cultural (s.f) la animación se define como un estímulo mental, físico y emotivo que incita a las personas a iniciar una gama de experiencias que les permita desarrollar el sentimiento de pertenencia a una comunidad sobre la cual pueden ejercer cierta influencia (citado en Serrano y Pérez 2006, p.109).

Es decir, la animación sociocultural genera estímulos que tienen como objetivo generar opiniones, transformar actitudes, resolver problemas de la comunidad, mejorar la realidad e incentivar al grupo objetivo a ser parte de su comunidad.

Según Serrano y Pérez (2006, p.110) la animación sociocultural es una acción que refuerza el protagonismo del ciudadano y debe abarcar áreas como:

La teoría: como punto de apoyo y marco referencial.

La práctica: en donde se evalúa a la vez que esta se desarrolla.

El seguimiento retroalimentado: evaluación constante de la teoría y la práctica.

Para Weisgerber (s.f) la animación sociocultural es “un elemento técnico que permite ayudar a los individuos a tomar conciencia de sus problemas y necesidades y a entrar en comunicación a fin de resolverlos colectivamente” (citado en Serrano y Pérez, 2006, p.110).

6.3.4. Tendencias.

6.3.4.1 Colores sistemáticos. Según Vandusen (2018) los colores sistemáticos consisten en crear diseños basados en una paleta de colores generalmente análogos. Esta tendencia se ve reflejada normalmente en diseños corporativos y creación de identidad de marca debido a que el diseño y los colores utilizados en material de papelería como tarjetas de presentación, hojas membretadas y material gráfico para redes sociales utilizan en conjunto la misma paleta de color y esto unifica una línea gráfica.

Para utilizar esta tendencia se debe elegir una paleta de pocos colores que tengan armonía y utilizar las variaciones de valor y saturación en los colores elegidos para complementar el diseño y de esta forma crear una cohesión de todos los elementos gráficos utilizados.

6.3.4.2 Colores brillantes y alto contraste. Según Moebius Studio (2018) los colores brillantes permiten crear animaciones llamativas con colores que tienen un alto contraste lo cual permite el uso del espacio negativo y de transiciones de color. Utilizar colores brillantes o también llamados “eléctricos” permite destacar las partes más importantes de las ilustraciones dentro de una animación

6.3.4.3 Iconografía simplificada. Se refiere al uso de ilustraciones y diseño basados en trazos simples en animaciones. La iconografía simplificada según GFX Argentina (2016) es llamativa, visualmente atractiva, moderna, dando lugar al diseño limpio y dinámico.

Esto quiere decir que la iconografía simplificada permite ilustrar de manera sencilla y entendible un mensaje. GFX Argentina (2016) también menciona que el uso común de la iconografía simplificada se encuentra en títulos de apertura, notas clave y mensajes promocionales breves.

6.3.4.4 Ilustración plana 2.0. La ilustración plana 2.0 surge de la ilustración plana tradicional con el fin de agregar cambios sutiles que brindan dimensión y revolucionan el diseño plano. La evolución 2.0 mantiene el minimalismo y elementos simples de la tendencia original.

Algunas características de la ilustración plana 2.0 son bordes de colores simples y sutiles, sombras planas o desenfocadas y degradé de color de relleno de los elementos gráficos. Según Shenker (2016) esta evolución surgió por una demanda de mejorar la experiencia del usuario ya que el diseño plano es utilizado principalmente para páginas web y aplicaciones pero el diseño plano causa dificultad para que el usuario entienda completamente en donde podían interactuar con elementos de la página.

6.3.4.5 Tipografía cinética. La tipografía cinética es texto en movimiento. Esta tendencia permite crear animaciones en los textos o letras para transmitir mensajes que despierten el interés del espectador. Según Graffica (2016) esta tendencia tiene la finalidad de transmitir emociones a través del movimiento de las letras. Esto significa entonces que al transmitir emociones por medio del movimiento de letras se puede aumentar el nivel de comprensión y empatía del grupo objetivo.

Según GFX Argentina (2016) la animación cinética es útil para aumentar la conciencia acerca de temas que son difíciles de hablar, por ejemplo, el abuso infantil. Al brindarle importancia visual al texto se facilita la lectura del mismo de una forma creativa, simple y eficaz. Se debe tomar en cuenta que la tipografía utilizada sea legible y que los movimientos que se apliquen a los textos sean acompañados de sonidos. Arteneo (2016) menciona que, en la animación de textos, como en toda animación, es importante crear un guion gráfico para una mejor visualización de los movimientos, efectos y sonidos. De esta forma existe coherencia y relación de la animación con el mensaje a transmitir.

GUIONES GRÁFICOS



GRÁFICOS ANIMADOS



Capítulo VII: Proceso de diseño y propuesta preliminar

Capítulo VII: Proceso de diseño y propuesta preliminar

7.1 Aplicación de la información obtenida en el marco teórico

7.1.1 Comunicación audiovisual. Los alumnos y alumnas del Centro Educativo Aparicio Bilingüe prefieren ver videos en internet, escuchar música y ver caricaturas en la televisión por lo que constantemente son motivados a través de elementos visuales en movimiento y sonidos, por ello la comunicación audiovisual se aplica a este proyecto para crear un mensaje educacional atractivo para los alumnos y alumnas.

7.1.2 Diseño Gráfico. El diseño gráfico permite solucionar de forma efectiva, entendible, funcional y estética el problema comunicacional del Centro Educativo Aparicio, ya que a través del diseño gráfico se construyen y transmiten visualmente los mensajes a comunicar acerca del sentido de pertenencia escolar a los alumnos y alumnas.

7.1.3 Semiología. La semiología se aplica para conocer los signos y símbolos que usan los alumnos y alumnas del Centro Educativo Aparicio Bilingüe para comunicarse entre sí y aplicarlos, con el fin de asegurar la comprensión, familiarización e interpretación correcta de los mensajes que conforman el gráfico animado.

7.1.4 Antropología. La antropología es la ciencia que estudia las características individuales, físicas y entorno del ser humano. En este proyecto, la antropología ayuda a entender las características del grupo objetivo y a estudiar el significado del sentido de pertenencia escolar, qué es una comunidad escolar y qué aspectos permiten que un alumno o alumna se identifique con el Centro Educativo Aparicio Bilingüe.

7.1.5 Sociología. La sociología se aplica a este proyecto debido a que esta ciencia permite observar y comprender el comportamiento de los alumnos y alumnas, su relación entre sí y con el Centro Educativo Aparicio Bilingüe. De esta forma se analiza al grupo objetivo, como recomienda Weber (citado en Schaefer, 2012), al ponerse en el lugar de los alumnos y alumnas para entender su punto de vista acerca del colegio y el sentido de pertenecía, para determinar qué información se necesita transmitir en la propuesta gráfica animada.

7.1.6 Psicología. Se utiliza la psicología en este proyecto para comprender los comportamientos, sentimientos y conductas que tienen los alumnos y alumnas, entender su forma de pensar y el por qué algunos de ellos no se sienten parte del Centro Educativo Aparicio Bilingüe. Esta información es importante para que el proyecto cumpla sus objetivos y sea de interés para el grupo objetivo.

7.1.7 Psicología del color. La psicología del color permite la elección de una paleta de colores adecuada para la propuesta gráfica animada que transmitan sentimientos, cualidades y acciones que fomenten el sentido de pertenencia escolar, la filosofía y valores del Centro Educativo Aparicio Bilingüe.

7.1.8 Tipografía Digital. La elección de tipografías legibles y que tengan un diseño que se adapte al contexto del gráfico animado es fundamental para la propuesta, ya que debe adecuarse a la información que transmita, debe ser comprensible para los alumnos y alumnas, y adaptarse a la línea gráfica que el Centro Educativo Aparicio ha implementado en su publicidad y materiales corporativos en otras ocasiones.

7.1.9 Teoría del color. Esta teoría se aplica al proyecto para elegir la combinación de colores con el tono, saturación y valores adecuados en el diseño e ilustración para conseguir la sensación deseada en los alumnos y alumnas.

7.1.10 Teoría de la animación sociocultural. La animación sociocultural tiene como objetivo resolver problemas de una comunidad, mejorar la realidad e informar de forma atractiva al grupo objetivo para que se interese en ser parte de su comunidad y por ello esta teoría se aplica en el proyecto con el objetivo de fomentar el sentido de pertenencia y reforzar el protagonismo de los alumnos y alumnas, como también la importancia que tienen como parte del colegio.

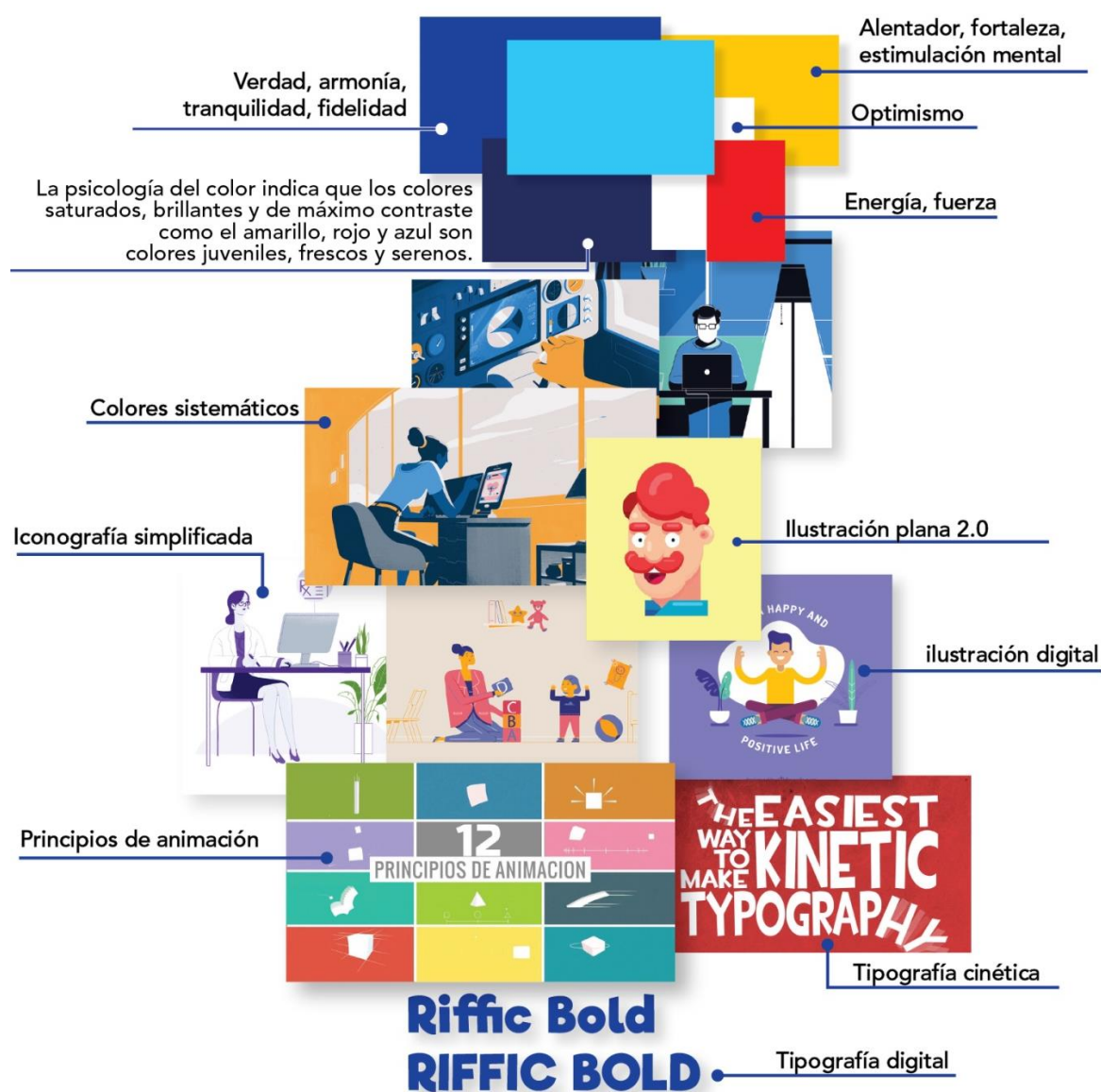
7.1.11 Ilustración plana 2.0. Se implementa la ilustración plana 2.0 y sus características en los gráficos animados del proyecto para brindar estética, dimensión y minimalismo a las ilustraciones y textos. Se busca captar la atención de los alumnos y alumnas, por esta razón es necesario agregar detalles de sombras o degradados a los elementos gráficos.

7.1.12 Colores sistemáticos. El uso de esta tendencia en el proyecto permite crear una cohesión de elementos en el gráfico animado lo cual crea una secuencia coherente y visualmente atractiva para los alumnos y alumnas del Centro Educativo Aparicio Bilingüe. La paleta de colores debe incluir, al menos, tres colores principales y el resto deben ser variaciones de saturación y valor para complementar luz, sombra y otros elementos de la composición gráfica.

7.1.13 Colores brillantes y alto contraste. Incluir colores brillantes y de alto contraste permite destacar las ilustraciones o textos más importantes del gráfico animado, por lo que utilizar esta tendencia en la propuesta gráfica permite lograr una comunicación y atraer la atención de los alumnos y alumnas.

7.1.14 Tipografía cinética. Para este proyecto es fundamental mantener la atención de los alumnos y alumnas del Centro Educativo Aparicio Bilingüe, significa que esta tendencia es eficaz para incorporar el texto de una forma legible y llamativa, porque al aplicar movimiento a los textos y letras que tenga relación con el mensaje a transmitir aumenta el nivel de comprensión del grupo objetivo.

Tablero del conocimiento



7.2 Conceptualización

7.2.1 Método.

Identificación o empatía.

Es una técnica de creatividad creada por Fundación Neuronilla (s.f) para obtener otros puntos de vista acerca de un tema en específico. Después de generar ideas básicas a través de una lluvia de ideas, se define el objetivo creativo y se elige el personaje con el cual se va a identificar o empatizar. Para generar ideas desde una perspectiva diferente se realizan preguntas que cuestionen pensamientos, sentimientos y acciones de ese personaje.

Aplicación del método.

Busco informar acerca de la filosofía, valores y normativas del colegio para fortalecer el sentido de pertenencia de los alumnos y alumnas del Centro Educativo Aparicio Bilingüe.

Imagino que soy el grupo objetivo.

Soy una niña entre 7 a 13 años de edad y recorro el colegio para empatizar con los alumnos y alumnas.

¿Qué me gusta hacer en el colegio?

Ir a excursiones, practicar robótica, jugar en el tiempo de recreo, asistir a las clases de física.

¿Qué siento cuando llego al colegio?

A veces entusiasmo y energía.

¿Qué necesito al estar en el colegio?

Atención de los maestros y maestras, áreas limpias, tecnología, amigos y amigas.

¿Qué puedo hacer para fomentar el sentido de pertenencia?

Respetar las instalaciones, convivir en armonía con mis compañeros y compañeras de clase, compartir, obedecer a los maestros, maestras y directoras, respetar al personal de limpieza y seguridad, portar el uniforme escolar correctamente, cuidar el área verde, ser honesta.

¿Qué siento si no tengo sentido de pertenencia hacia el Centro Educativo Aparicio?

Insegura, cuando llego al colegio no puedo esperar la hora para salir, le falto el respeto a las autoridades, me siento sola, no me relaciono con nadie, no confío en los maestros y maestras, no participo en las actividades escolares, daño las instalaciones, me avergüenza decir que estudio en el Centro Educativo Aparicio Bilingüe, me burlo de los demás, tiro basura en el inodoro, desperdicio papel y otros materiales, no respeto al personal de limpieza.

Frases Conceptuales.

“Como mi segundo hogar”

“El alumno CEA”

“Se parte del camino hacia el futuro”

“¿Qué es ser un alumno CEA?”

“la esencia del CEA eres tú”

“conociendo el CEA”

“la fórmula del alumno CEA”

“ADN CEA”

“Yo soy CEA”

“Comunidad CEA”

“Mi colegio, mi bienestar”

7.2.2 Definición del concepto. A través de la técnica de creatividad Identificación o Empatía se logra generar un concepto sobre el cual se debe basar el desarrollo de la propuesta gráfica y comunicacional para el Centro Educativo Aparicio Bilingüe.

Frase conceptual.

“ADN CEA”

El ADN se entiende como el material genético que conforma a los seres vivos, es propio de cada persona y contiene toda la información que se necesita para hacer que un organismo se desarrolle. La analogía se encuentra en que el ADN del Centro Educativo Aparicio contiene todos aquellos elementos que permiten que este funcione, es la fórmula que el alumno o alumna debe conocer para involucrarse, conocer al colegio, desarrollarse en él y sentirse parte de él. De igual forma que el ADN, conformado por tres moléculas (azúcar, fosfato y bases nitrogenadas), el ADN CEA está conformado por su filosofía, valores y normativas de convivencia que en conjunto fomentan el bienestar todos los miembros de la comunidad escolar.

7.3 Bocetaje

7.3.1 Proceso de bocetaje.

Guión de audio.

Descripción	Canal principal de audio
3 segundos sin sonido	
Fade in música de fondo Entra voz en off.	VO: (en tono exaltante y alegre) ¡Hola! Bienvenido al Centro Educativo Aparicio, estamos felices de tenerte aquí.

Guión de audio.

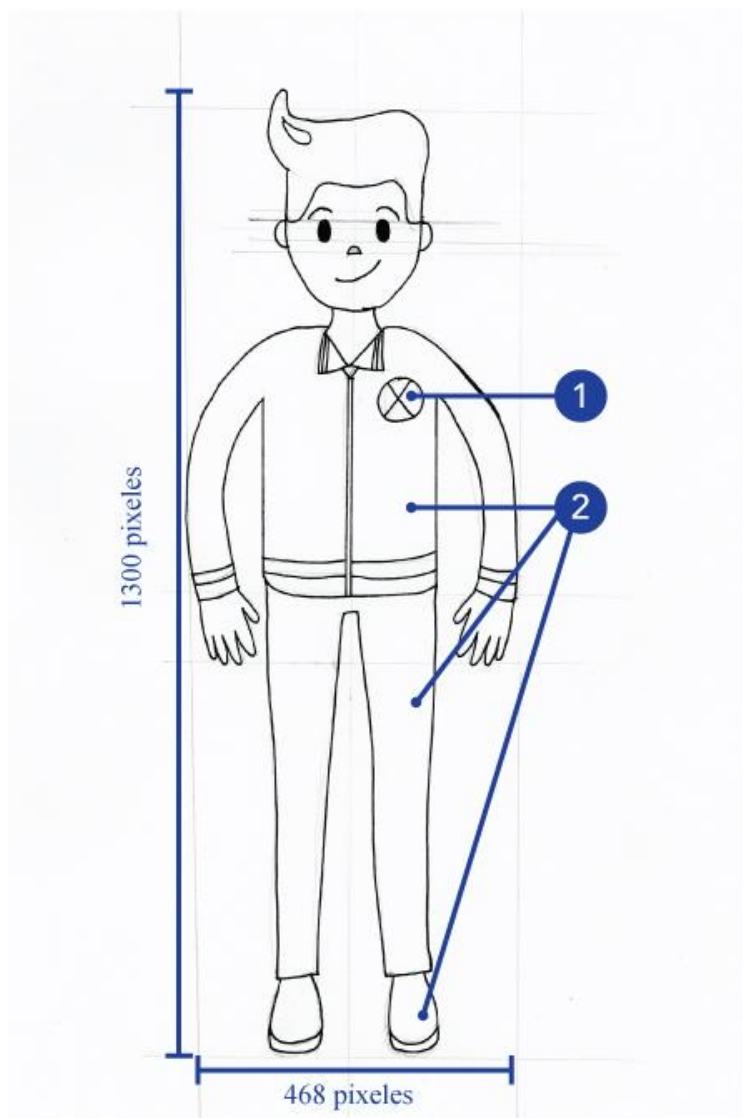
Música de fondo	VO: (tono con seguridad y alegría) Para nosotros es importante que te sientas parte de nuestra comunidad y por eso queremos que conozcas el ADN CEA.
Música de fondo	VO: (tono con seguridad y alegría) El ADN CEA está formado por su filosofía, valores y normativas que te ayudarán a disfrutar cada día en el colegio.
Música de fondo	VO: (tono con seguridad y alegría) El alumno CEA es el centro y razón de ser de nuestra filosofía educativa. Tú nos inspiras a ser mejores cada día y por ello queremos acompañarte en tu formación académica y verte crecer.
Música de fondo	VO: (tono con seguridad y alegría) Nuestra misión es apoyarte a construir tu futuro practicando valores como, responsabilidad, respeto, puntualidad y cortesía para que seas un líder positivo en la sociedad.
Música de fondo	VO: (tono con seguridad y alegría) Y para mantener el orden y asegurar tu bienestar y el de los demás, hemos creado un reglamento que contiene normas como:

Guión de audio.

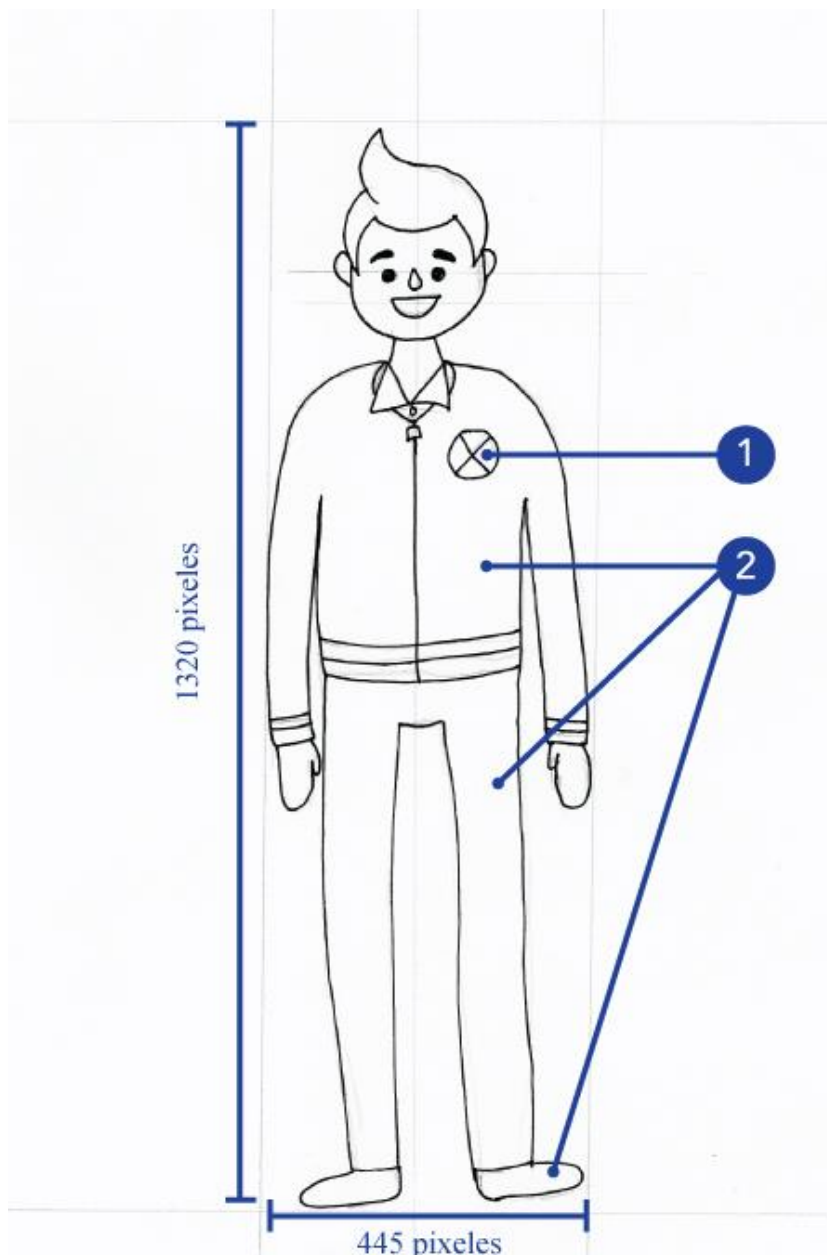
Música de fondo	VO: (en tono con seguridad) Usar el uniforme correctamente (pausa de 1 segundo) Cuidar las instalaciones del colegio
Música de fondo	(pausa de 1 segundo) Respetar a todos los miembros de la comunidad (pausa de 1 segundo) Participar en las actividades escolares (pausa de 1 segundo) Guardar tu celular y no sacarlo durante horas de clase.
Música de fondo	VO: (en tono triste) Y si sientes que algo anda mal... (en tono exaltante) ¡Cuéntanos! Queremos escucharte.
Música de fondo	VO: (tono con seguridad y alegría) Recuerda... El ADN CEA está dentro de ti, ¡se parte del camino hacia el futuro!
Música de fondo fade out en 3 segundos. FIN.	

Bocetaje de personajes.

Propuesta I, personaje principal del gráfico animado.

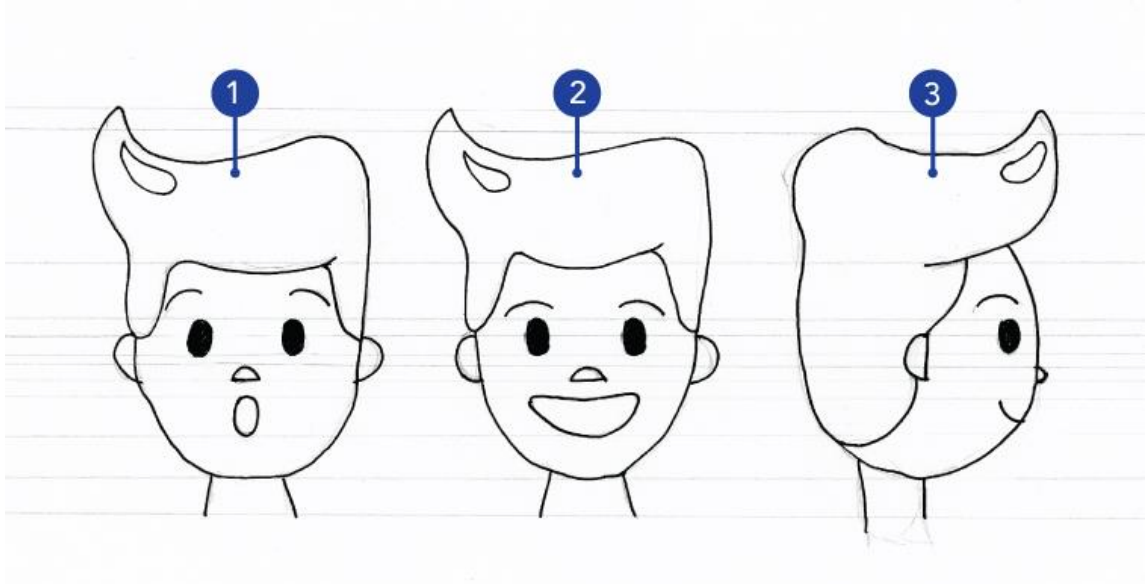


1. Logo del Centro Educativo Aparicio Bilingüe.
2. Elementos del uniforme escolar.

Propuesta II, personaje principal del gráfico animado.

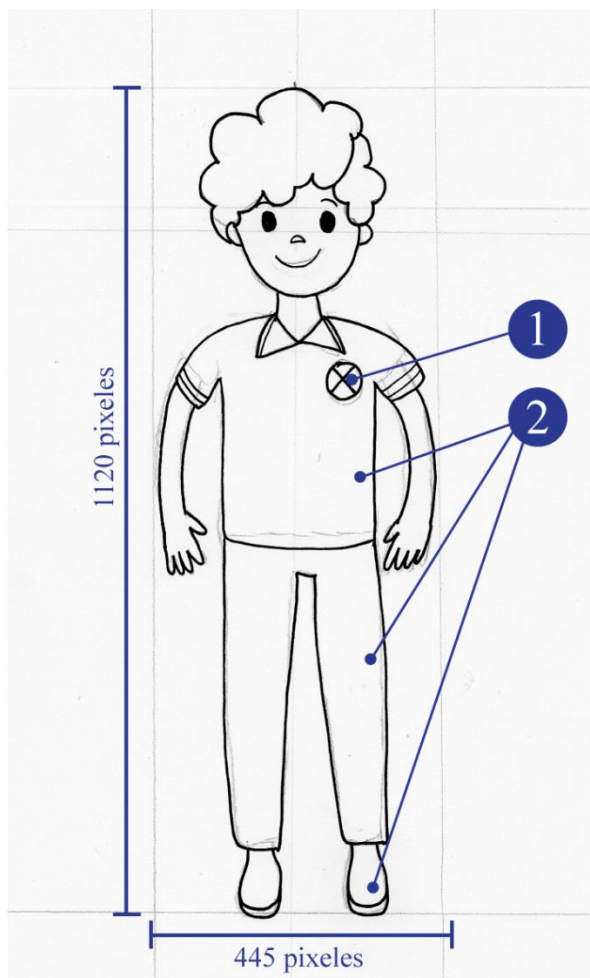
1. Logo del Centro Educativo Aparicio Bilingüe
2. Elementos del uniforme escolar de diario.

Al analizar ambas propuestas se elige optar por la propuesta de personaje número uno debido a que se percibe de forma más juvenil, amistosa y refleja la edad de un alumno de 13 años.

Perfiles de rostro y expresiones faciales del personaje principal.

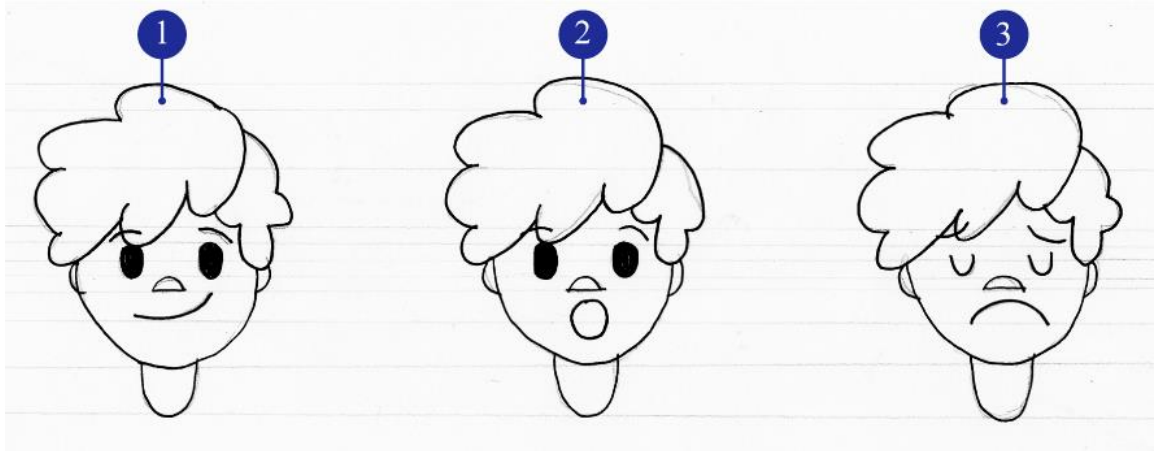
1. Expresión facial de asombro
2. Expresión facial de felicidad
3. Perfil del personaje, expresión facial sonriente

Personaje secundario 1.



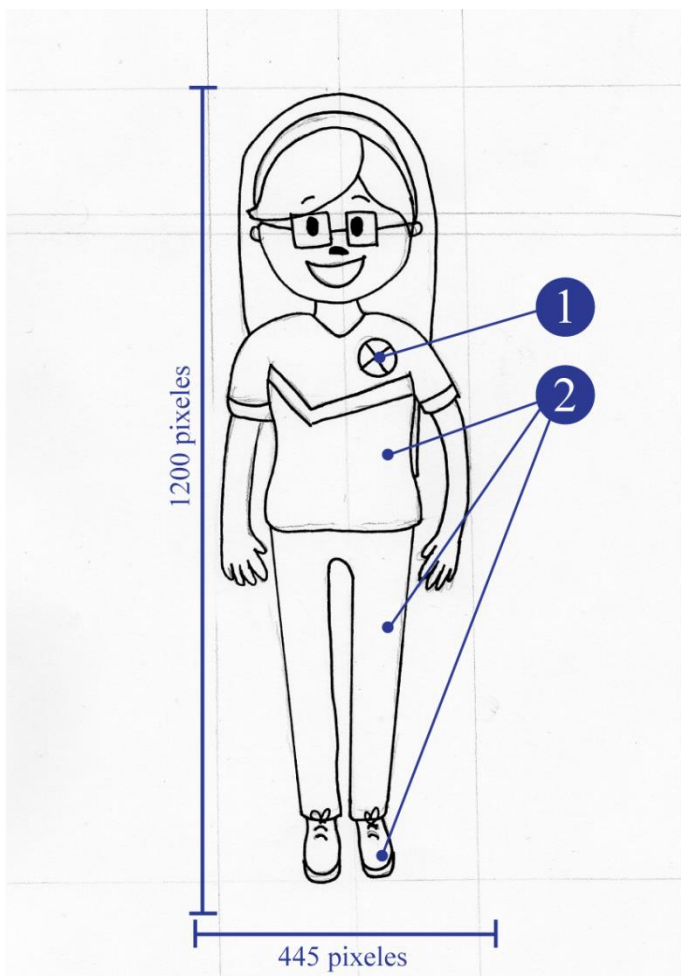
1. Logo del Centro Educativo Aparicio Bilingüe
2. Elementos del uniforme escolar de diario.

El personaje secundario 1 representa a un alumno entre los 7 a 9 años con cabello rizado para incluir a los alumnos de menor edad en el gráfico animado.

Expresiones faciales de personaje secundario 1.

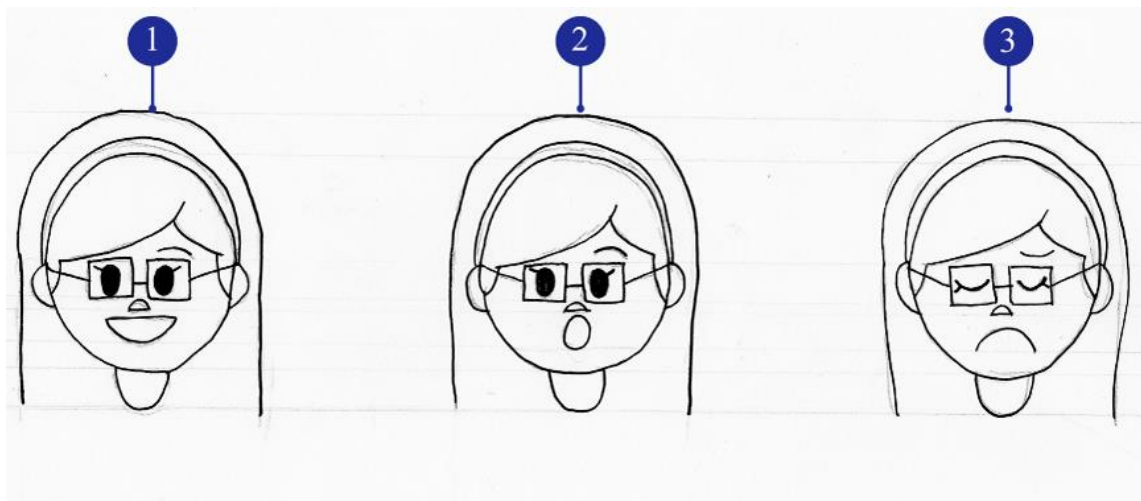
1. Expresión facial de felicidad
2. Expresión facial de asombro
3. Expresión facial de tristeza

Personaje secundario 2.



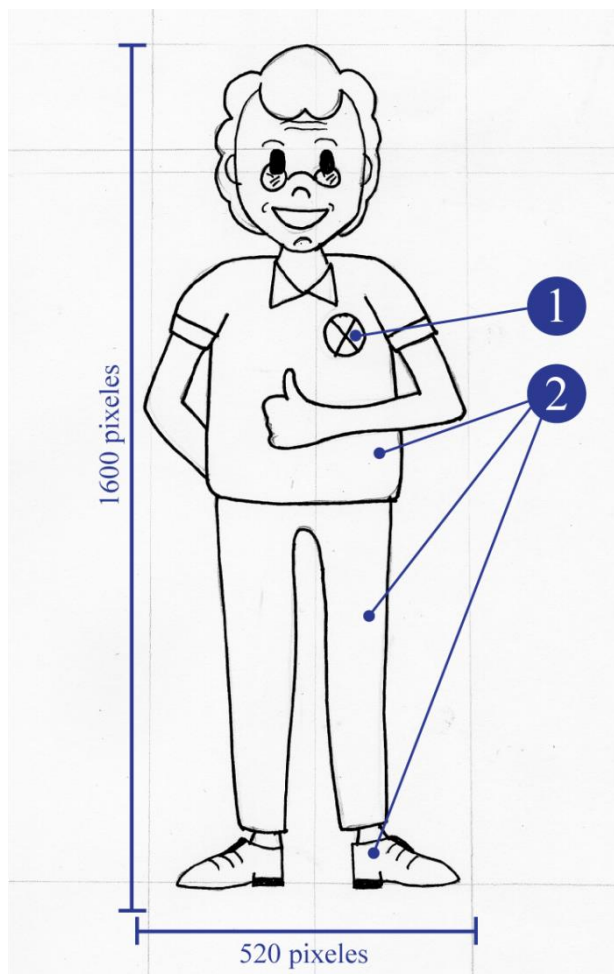
1. Logo del Centro Educativo Aparicio Bilingüe
2. Elementos del uniforme escolar de deportes.

El personaje secundario 2 representa a una alumna entre los 9-12 años, con cabello liso y lentes para incluir a los alumnos con distintas características físicas y de género femenino.

Expresiones faciales de personaje secundario 2.

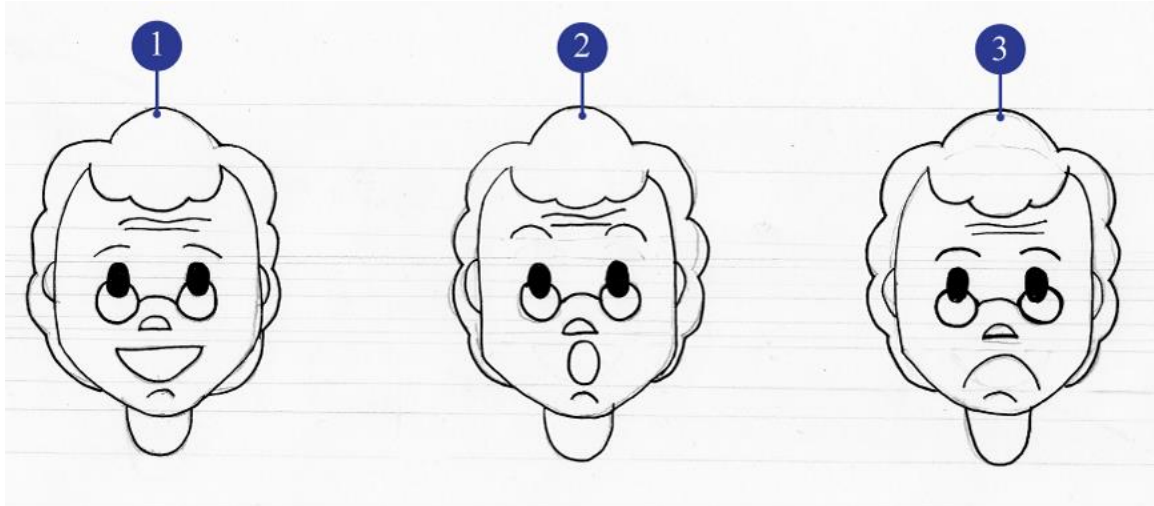
1. Expresión facial de felicidad
2. Expresión facial de asombro
3. Expresión facial de tristeza

Personaje secundario 3.



1. Logo del Centro Educativo Aparicio Bilingüe
2. Elementos del uniforme de catedráticos

El personaje secundario 3 representa a un maestro entre los 50-60 años, con cabello rizado y altura superior para representar a los maestros y coordinadores del colegio.

Expresiones faciales de personaje secundario 3.

1. Expresión facial de felicidad
2. Expresión facial de asombro
3. Expresión facial de tristeza

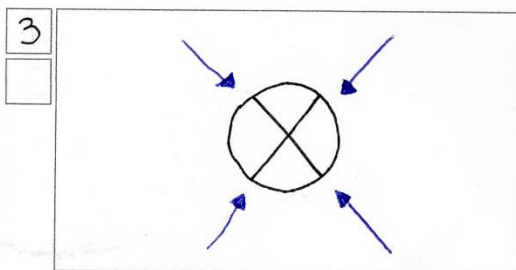
Bocetos del guión gráfico.



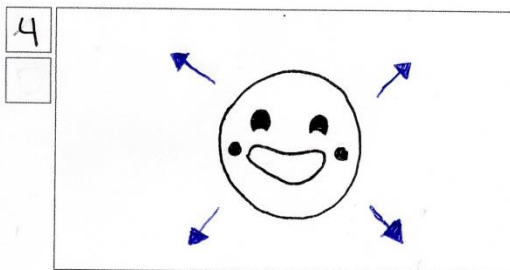
título sale desde abajo,
Fuera del cuadro, hacia el
centro del cuadro.



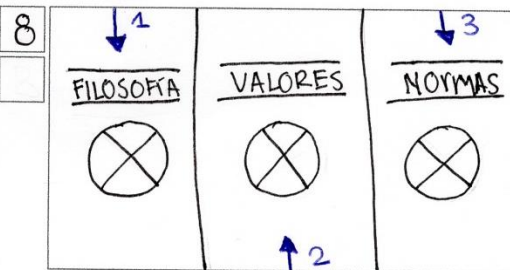
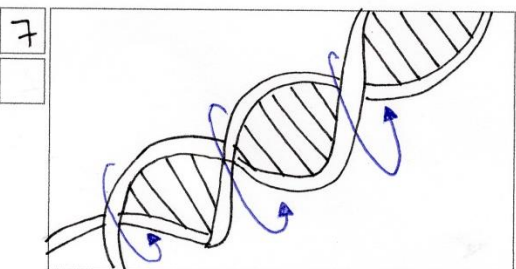
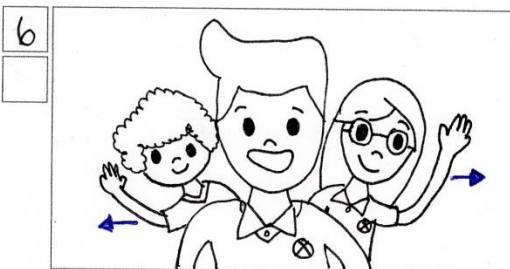
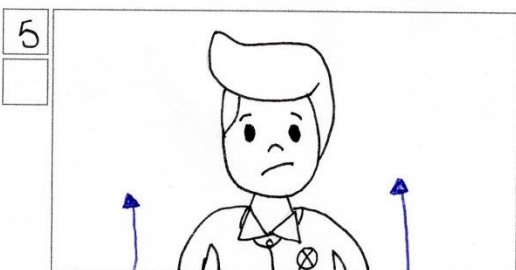
Aparece logo del colegio.



El logo del colegio se hace
pequeño hasta desaparecer.

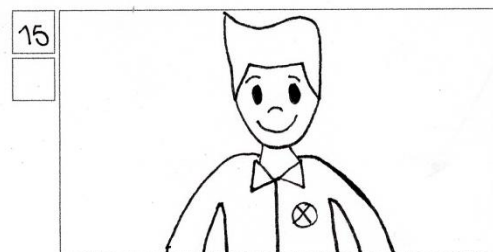
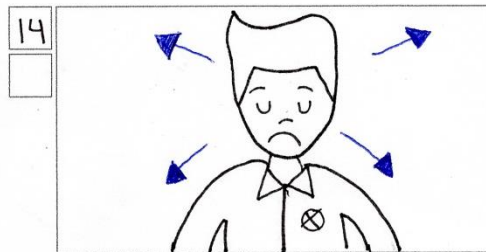
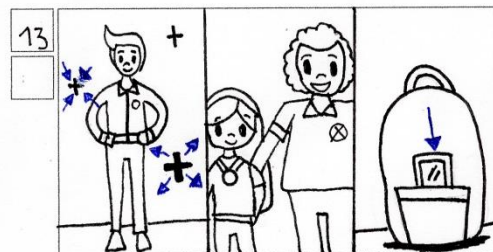
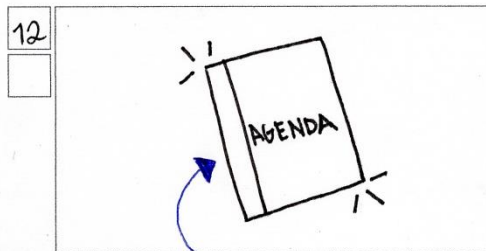
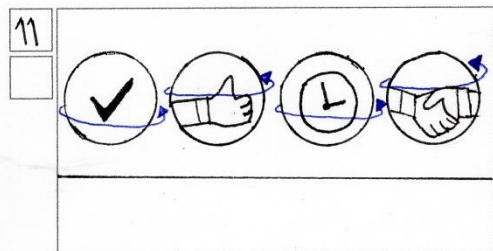
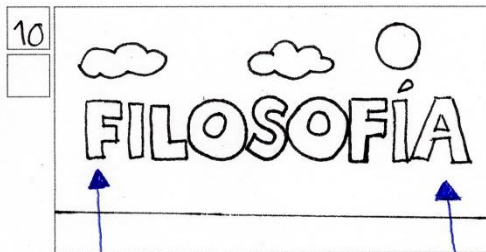
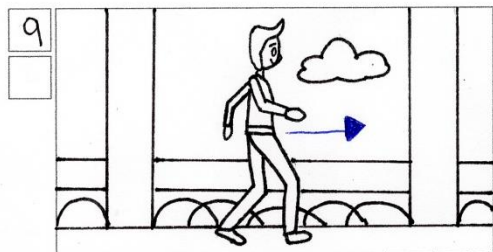


Desde el centro aparece "emoji
de cara sonriente"



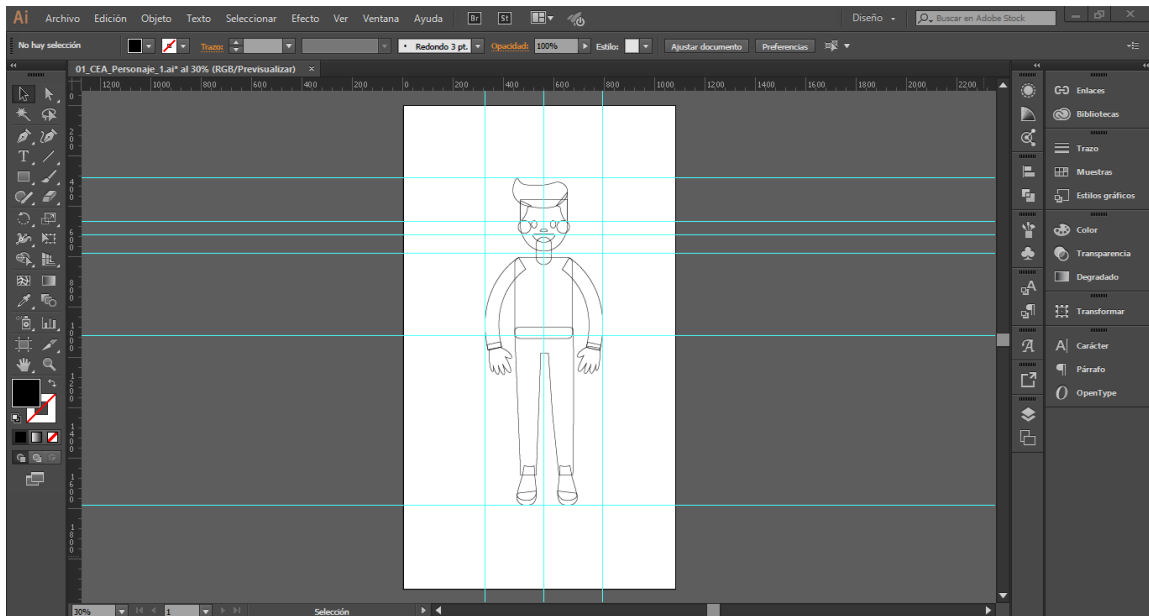
El area de trabajo se divide
en tres pantallas que aparecen
una por una. En los círculos se
hace movimiento de rebote.

Bocetos del guión gráfico.

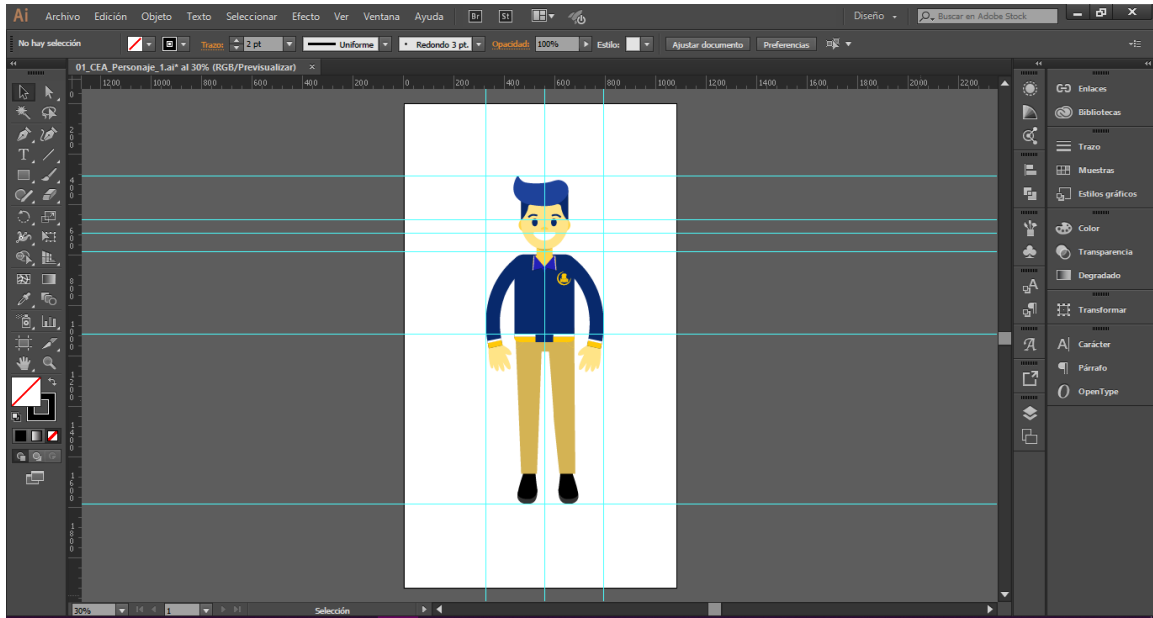


7.3.2 Proceso de digitalización de los bocetos.

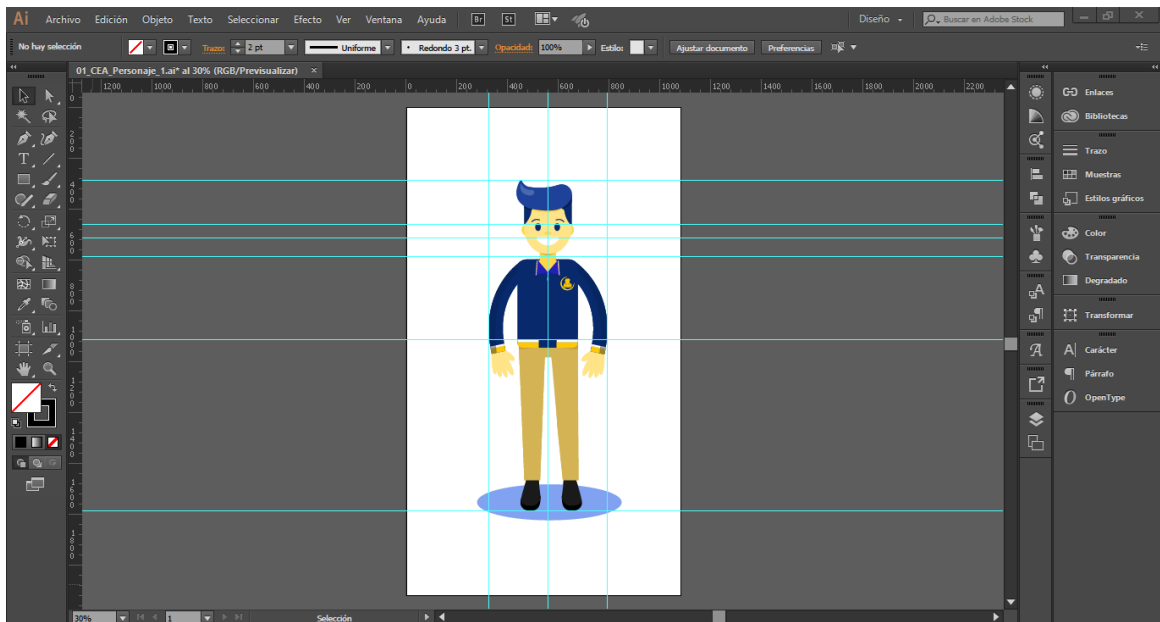
Pantalla 1



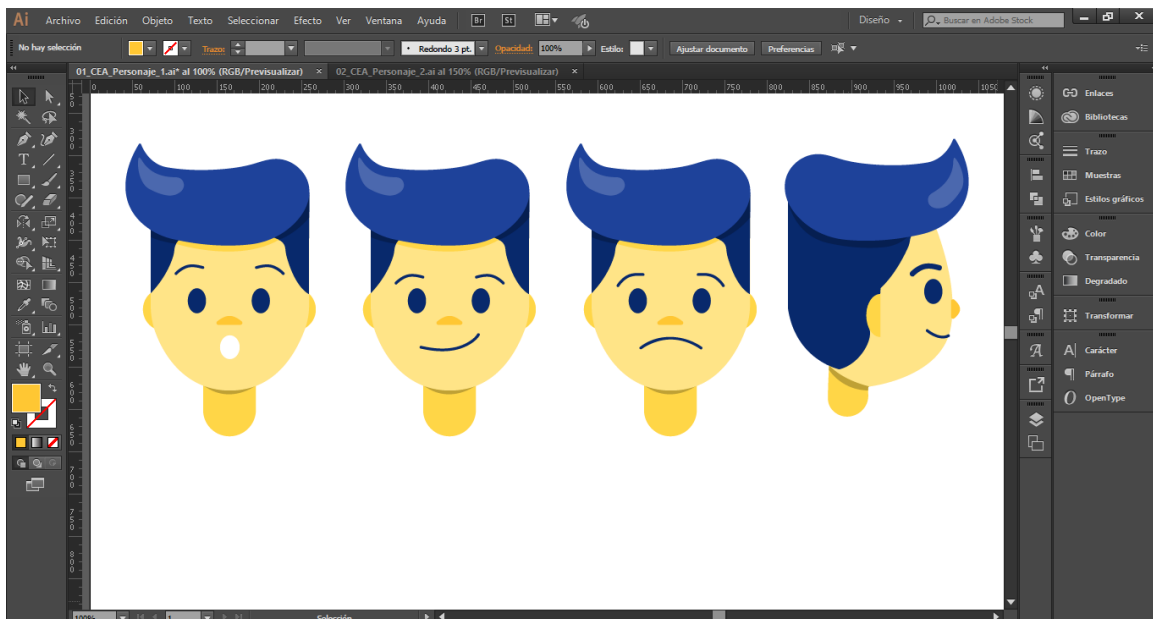
1. Se crea un documento nuevo en Adobe Illustrator CC con las medidas 10800x1920 píxeles y se colocan las líneas guías para establecer el tamaño del personaje de 468 x1300 píxeles. Se realiza el proceso de trazado de línea del personaje en la primera capa del documento.



2. Se crea una nueva capa en donde se agrega color a la ilustración del personaje.

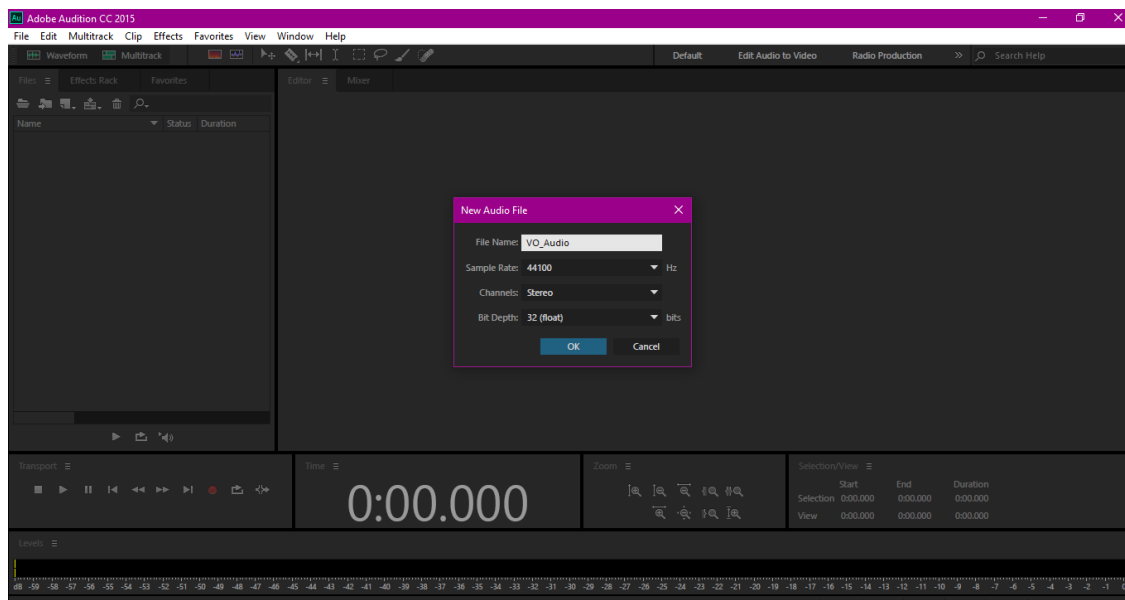


3. En una nueva capa se agregan detalles de luz y sombra para crear el efecto de ilustración flat 2.0.

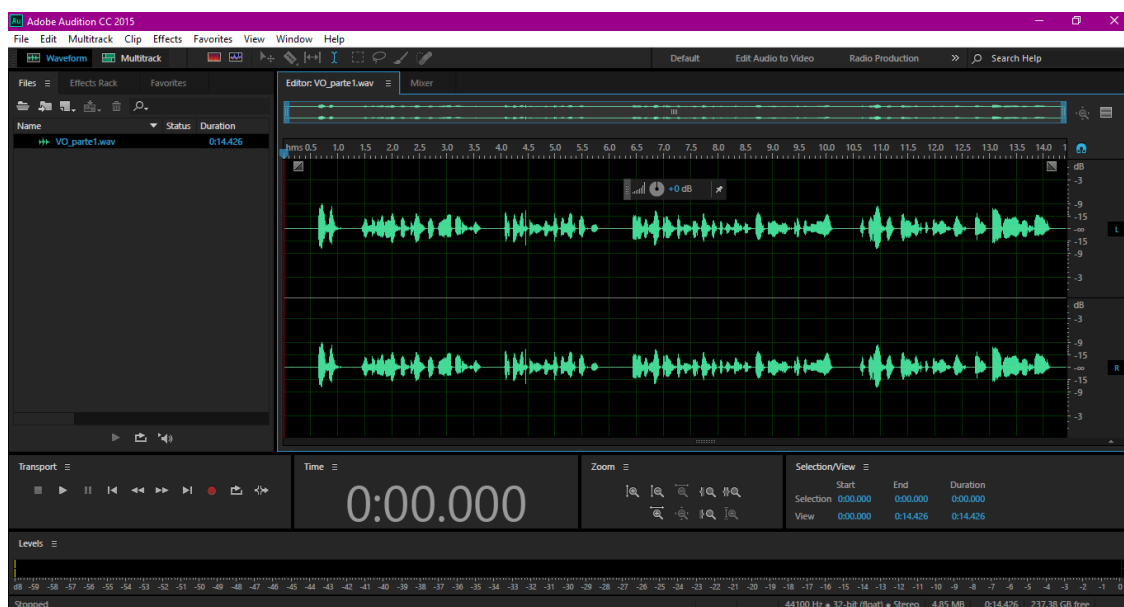


4. Se ilustran diferentes expresiones faciales del personaje en una nueva capa del documento para que el personaje pueda expresar emociones al momento de animar.
5. Se crea un documento nuevo en Adobe Illustrator CC con las medidas 1920 x 1080 píxeles y se separan todos los elementos que conforman el personaje anteriormente ilustrado (brazo derecho, brazo izquierdo, pierna derecha, pierna izquierda, ojo derecho, ojo izquierdo, pupila derecha, pupila izquierda, ceja derecha, ceja izquierda, cabeza, boca, torso y cuello) para que se pueda animar en el programa Adobe After Effects CC.
6. Se ilustran los personajes secundarios del gráfico animado (véase en Anexo H).

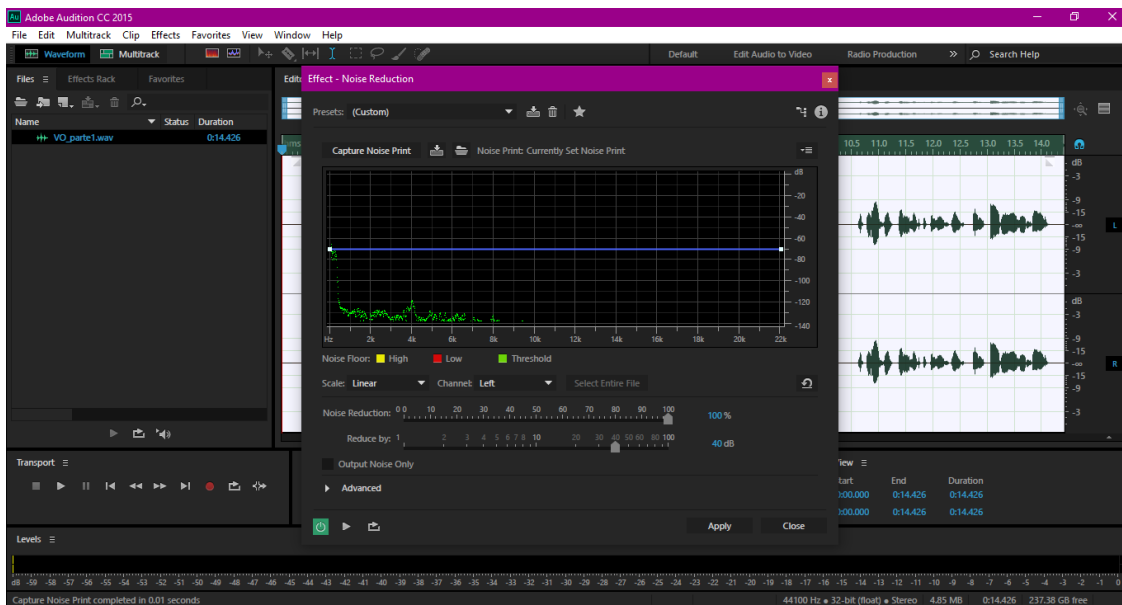
Pantalla 2



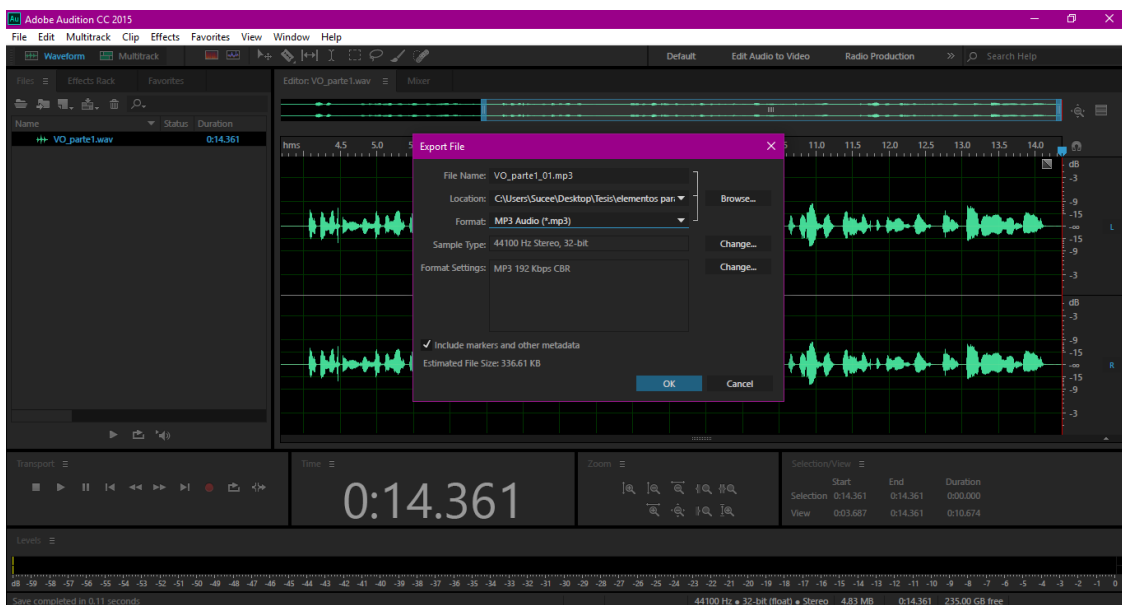
1. En el programa Adobe Audition se crea un nuevo archivo de audio con una frecuencia de muestreo de 44100 Hz estéreo de 32 bits para iniciar la grabación de la voz de fondo del gráfico animado.



2. A través de un micrófono se inicia la grabación de la voz de fondo para la propuesta del gráfico animado.

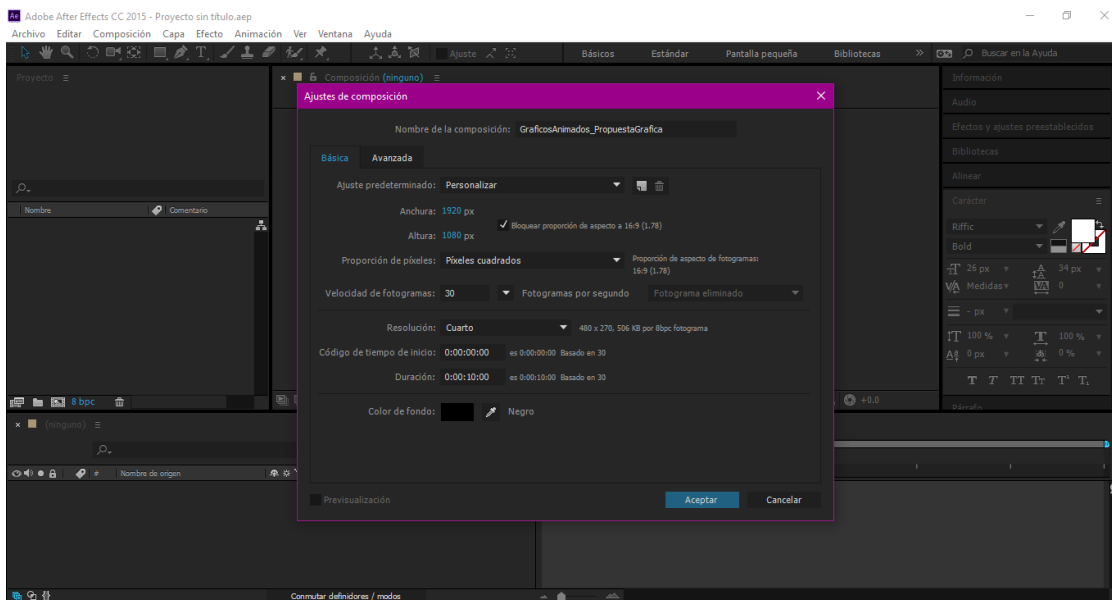


3. Se aplica el efecto reducción de ruido en el audio para eliminar sonidos no deseados y enfocarse en la voz de fondo.

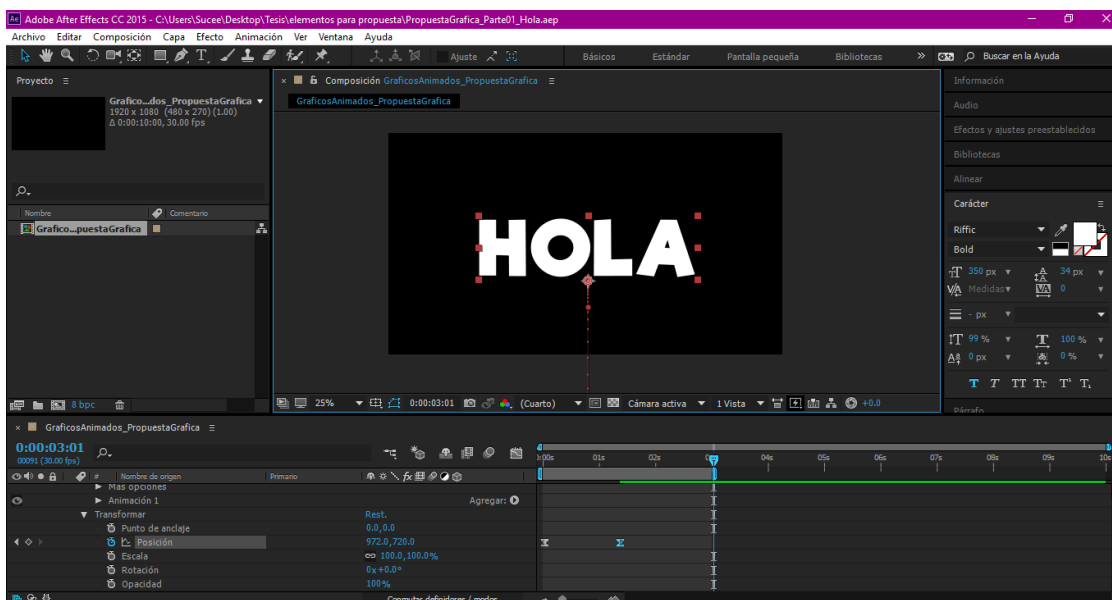


4. Al terminar de limpiar el audio de la voz de fondo se guardan los ajustes realizados y se exporta el archivo en formato mp3.

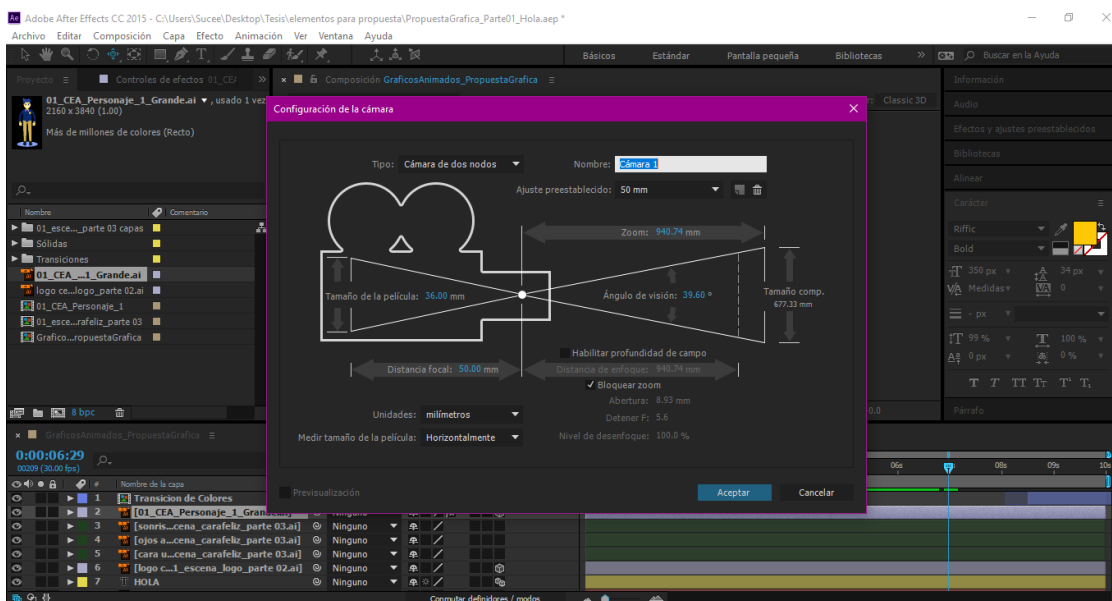
Pantalla 3



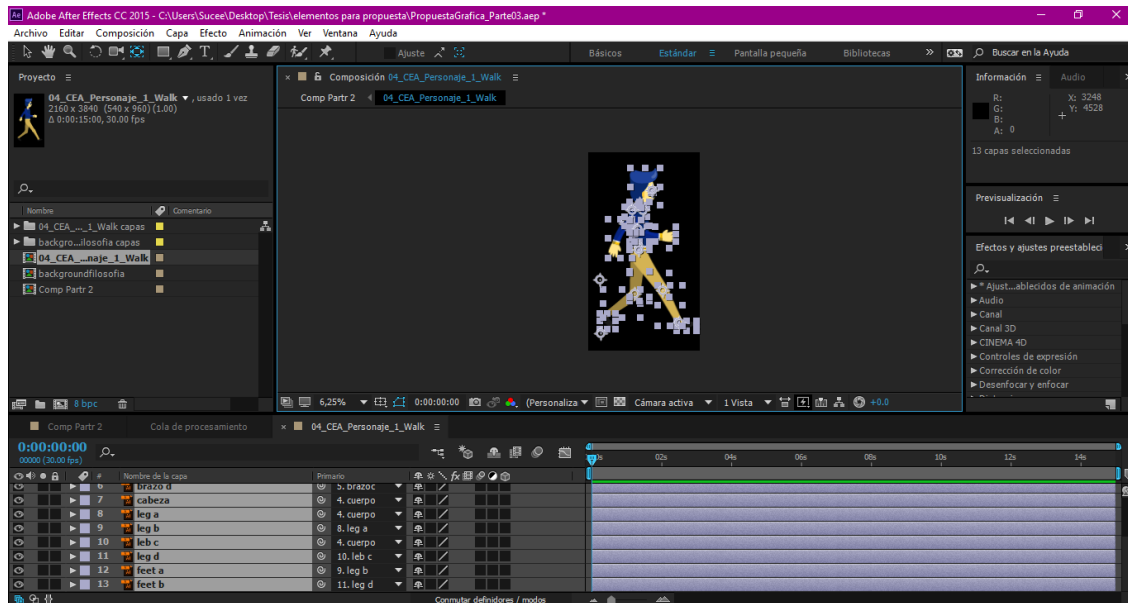
1. Se abre el programa Adobe After Effects y se crea una nueva composición con las medidas 1920px x 1080px con una duración de 10 segundos y se establece la velocidad de 30 fotogramas por segundo.



2. Se inicia la secuencia de animación con el texto de introducción. Se usa la tipografía Riffic Bold y se establece la posición de elementos, duración de animación y por ende la velocidad de movimiento que tendrá el texto.

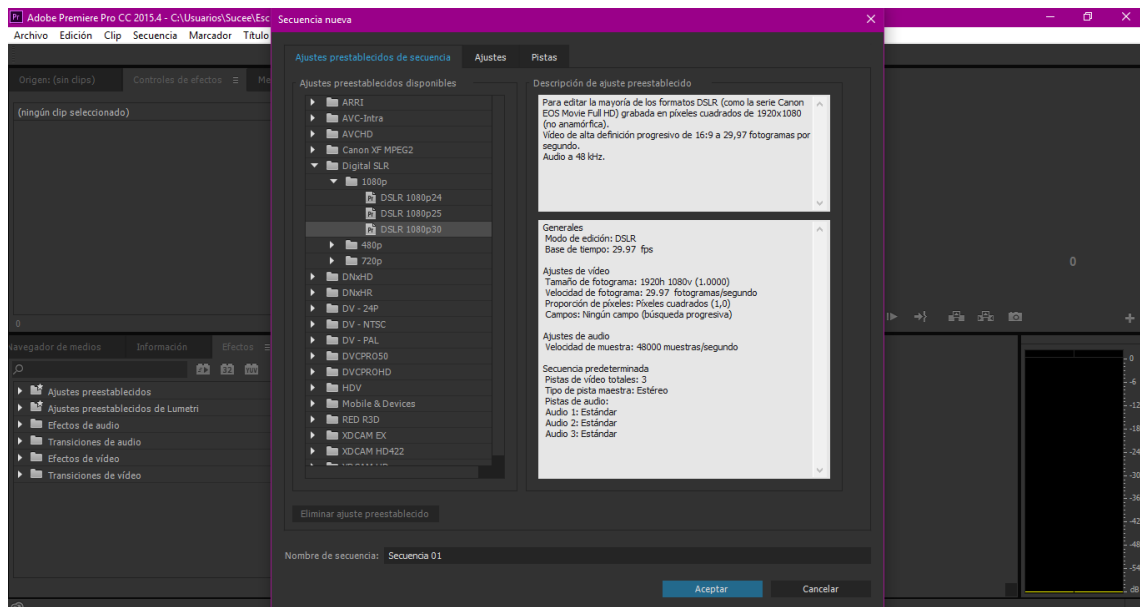


3. Se agrega una cámara de 50mm a la composición del gráfico animado que simula el efecto de zoom dentro de los primeros 10 segundos de animación.

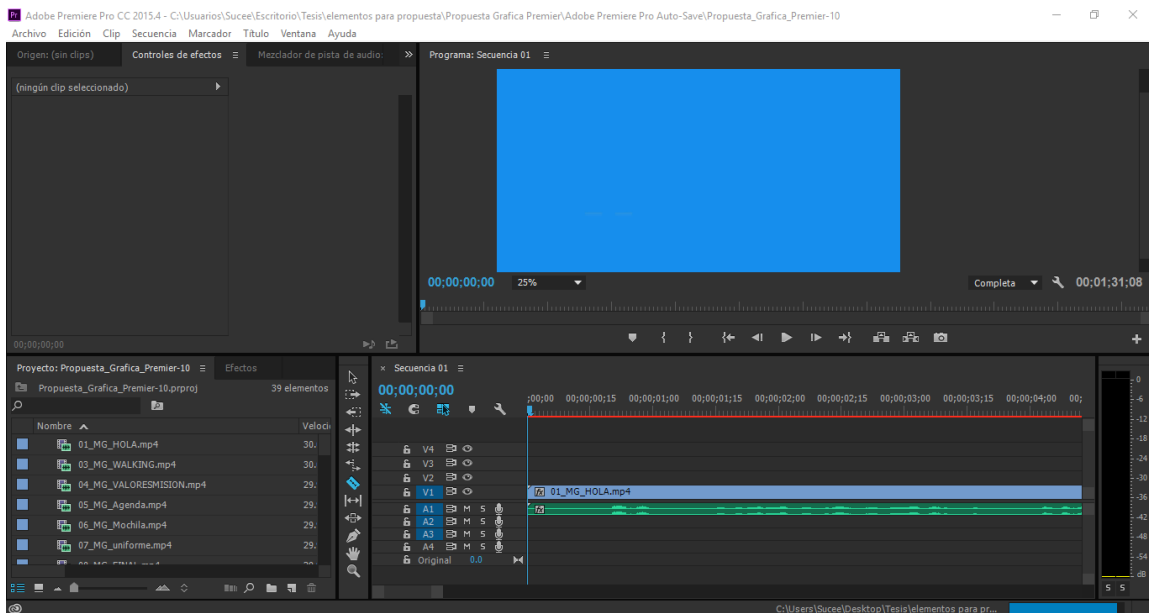


4. Se colocan los personajes del gráfico animado en la composición y se establecen animaciones de movimiento, posición, escala y opacidad.

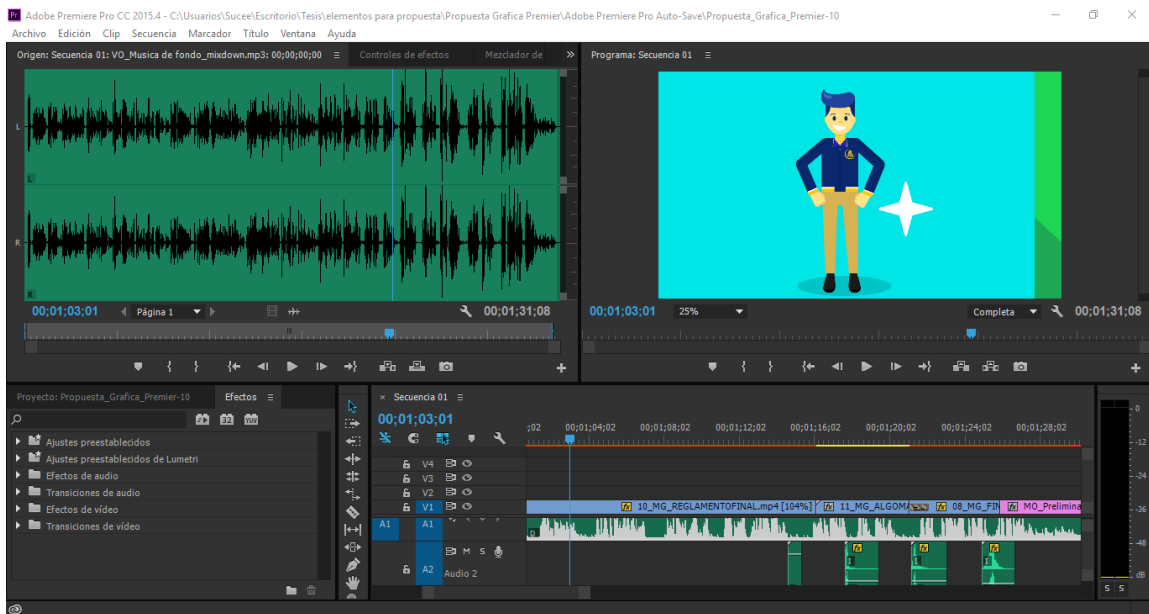
Pantalla 4



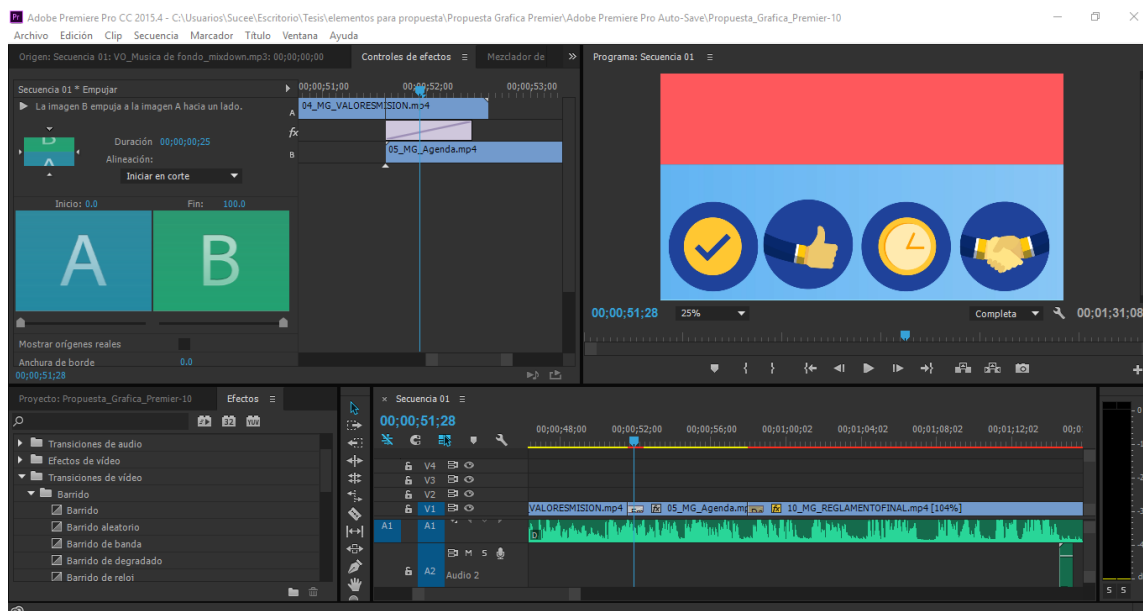
1. Se abre el programa Adobe Premier y se crea una nueva secuencia de video Digital SLR 1080x1920 p30 y se importan los archivos de animación y sonido al programa.



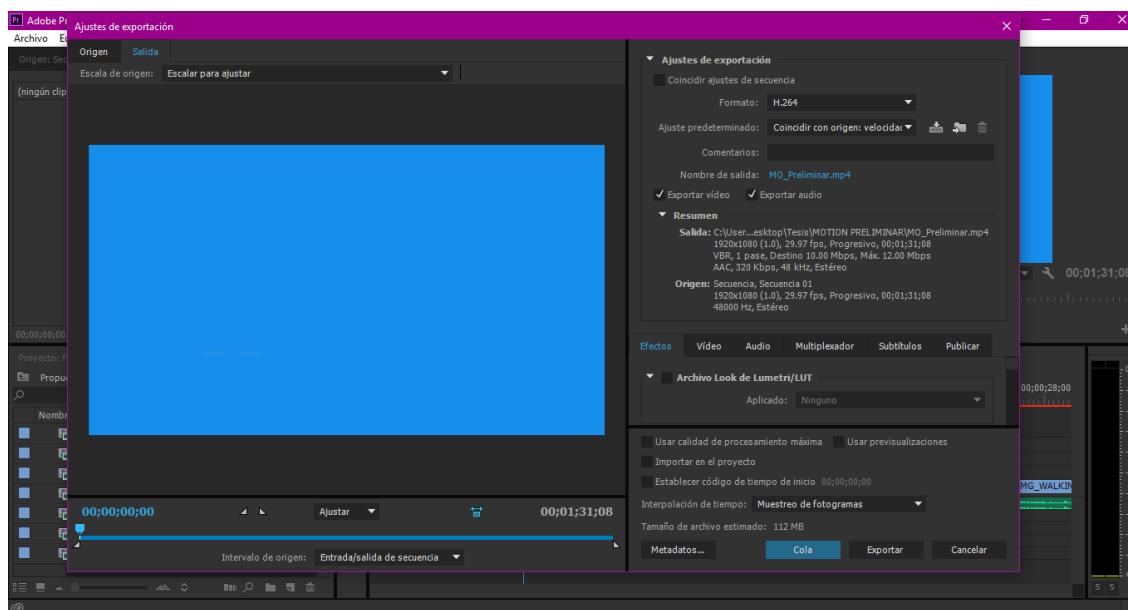
2. Se colocan los archivos en la línea de tiempo de la secuencia de video y se hacen recortes de segundos de escena innecesarios.



3. En la sección de audio 1 y 2 se agregan efectos de sonidos de movimiento y de los personajes.



4. Se aplican transiciones de video tipo barrido o empuje de escena para brindarle dinamismo a los cambios de escenas.



5. Se exporta el archivo del proyecto preliminar con una duración de 1 minuto 31 segundos con formato codificador digital H264, ya que este permite exportar el gráfico animado con alta calidad, brinda un menor peso de bits y es compatible con gran variedad de dispositivos y plataformas.

7.4 Propuesta preliminar

Duración: 1 minuto 30 segundos.

Medidas: ancho de 1920 píxeles, altura de 1080 píxeles.

Peso: 76.3 MB

Enlace: <https://vimeo.com/312452258>

Colores principales



R: 32
G: 150
B: 230



R: 250
G: 208
B: 20



R: 10
G: 35
B: 95



R: 10
G: 35
B: 95

Colores sistemáticos



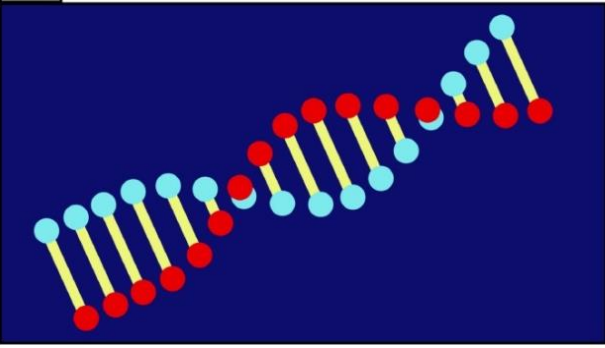



Tipografía

Riffic Bold

Propuesta preliminar de guión gráfico

1		2	
<p>VO: ¡Hola!</p>		<p>VO: bienvenido al Centro Educativo Aparicio</p>	
<p>Animación: aparece texto desde abajo hacia arriba en un fondo solido</p>		<p>Animación: aparece logo del colegio</p>	
3		4	
<p>VO: estamos felices de tenerte aquí</p>		<p>VO: Para nosotros es importante que te sientas parte de nuestra comunidad y por eso queremos que conozcas ...</p>	
<p>Animación: aparece emoji con expresión sonriente</p>		<p>Animación: zoom out del personaje principal y luego aparecen saludando otros dos personajes.</p>	

Propuesta preliminar de guión gráfico

5		6	
<p>VO: el ADN CEA</p>		<p>VO: El ADN CEA está formado por su filosofía, valores y normativas que te ayudarán a disfrutar cada día en el colegio</p>	
<p>Animación: ilustración del ADN aparece girando</p>		<p>Animación: textos con los títulos "filosofía, valores y normativas" aparecen al ser mencionados</p>	
7		8	
<p>VO: El alumno CEA es el centro y razón de ser de nuestra filosofía educativa</p>		<p>VO: Tú nos inspiras a ser mejores cada día y por ello queremos acompañarte en tu formación académica y verte crecer.</p>	
<p>Animación: el personaje principal camina hasta salir de la escena. El fondo tiene paneo hacia la derecha</p>		<p>Animación: Título de "filosofía" aparece de abajo hacia arriba. (el paneo se detiene)</p>	

Propuesta preliminar de guión gráfico

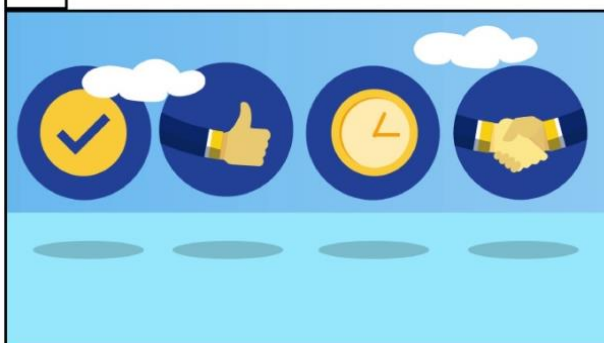
9



VO: Nuestra misión es apoyarte a construir tu futuro practicando valores como

Animación: texto "construir tu futuro" (paneo a la derecha continúa hasta que el fondo está centrado)

10



VO: responsabilidad, respeto, puntualidad y cortesía para que seas un líder positivo en la sociedad

Animación: íconos de cada valor aparecen girando en su eje dentro de un círculo

11



VO: Y para mantener el orden y asegurar tu bienestar y el de los demás hemos creado un reglamento que contiene normas como:

Animación: entra al cuadro desde abajo hacia arriba mano con agenda escolar

12



VO: Usar el uniforme correctamente, cuidar las instalaciones del colegio

Animación: mano con agenda escolar entra al cuadro desde abajo hacia arriba

Propuesta preliminar de guión gráfico

13



VO: Respetar a todos los miembros de la comunidad ; Participar en las actividades escolares

Animación: personaje de alumna y profesor chocan puños y sonrien. Se muestran dos cuadros de escena en una pantalla

14



VO: Guardar tu celular y no sacarlo durante horas de clase

Animación: celular cae girando hasta llegar a la bolsa de la mochila. Se muestran 3 cuadros de escena en una pantalla

15



VO: Y si sientes que algo anda mal

Animación: aparece personaje principal con expresión triste en el rostro

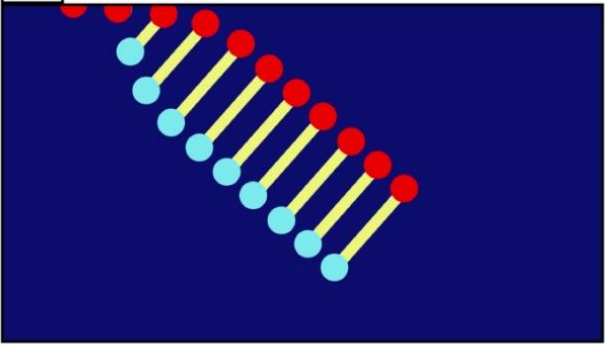
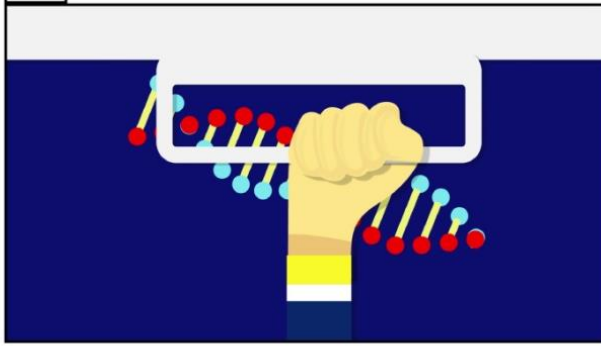

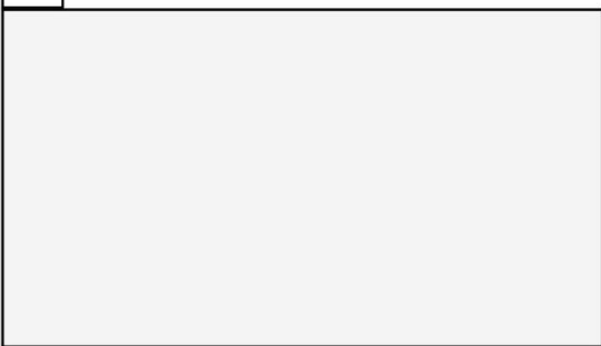
16



VO: ¡cuéntanos! Queremos escucharte

Animación: zoom out del personaje principal, su cara tiene una expresión feliz y el fondo cambia de color

Propuesta preliminar de guión gráfico

17		18	
VO: Recuerda... El ADN CEA está dentro de ti		VO: ¡se parte del camino hacia el futuro!	
Animación: aparece ADN girando		Animación: aparece una mano que agarra de arriba hacia abajo el fondo que contiene el logo del colegio	
19		20	
(música de fondo fade out)		(música de fondo fade out)	
Animación: el logo gira y se eleva		Animación: el logo cae y la pantalla pasa a blanco	

Capítulo XIII: Validación técnica

Capítulo VIII: Validación técnica

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

La herramienta a utilizar es una encuesta de respuesta múltiple que se aplica al cliente, a 32 alumnos y alumnas de primero primaria hasta primero básico del Centro Educativo Aparicio Bilingüe y a 5 expertos en el área de comunicación y diseño gráfico.

8.1 Población y muestreo

Al concluir el diseño preliminar del gráfico animado del Centro Educativo Aparicio se procedió a evaluar la eficacia de la propuesta, enfocado en tres áreas de la comunicación y diseño gráfico:

- Parte objetiva: evalúa el objetivo general y objetivos específicos del proyecto.
- Parte semiológica: verifica la integración y comprensión de los elementos visuales del gráfico animado como colores, forma, estilo y tipografías.
- Parte operativa: verifica la funcionalidad y efectividad del gráfico animado.

La validación técnica se realiza a través de la población, es decir el conjunto de personas de los cuales se quiere obtener datos. La población se divide en tres grupos:

- Expertos
- Cliente
- Grupo objetivo

Expertos

Para validar la propuesta preliminar de este proyecto se tomaron en cuenta a 5 expertos en el área de diseño gráfico y comunicación.

- Lissette Pérez Aguirre- Licda. Ciencias de la Comunicación- -28 años de experiencia.
- Wendy Franco-Licda. Comunicación y Diseño-25 años de experiencia.
- Luis Pablo Lavagnino Castellanos-Lic. Comunicación y Diseño-3 años de experiencia.
- Mario Vásquez Alfaro-Lic. Administración de Empresas-12 años de experiencia.
- David Castillo-Productor de Televisión- 14 años de experiencia.

La validación con expertos fue de gran importancia para evaluar la efectividad del proyecto porque sus opiniones y observaciones fueron realizadas desde un punto de vista profesional y objetivo. Los expertos en diseño gráfico y comunicación aportaron su opinión acerca de los aspectos semiológicos, operativos y elementos visuales del proyecto. El experto en administración de empresas enfoca su opinión profesional en los aspectos relacionados con el sentido de pertenencia en una organización.

Sus observaciones son de gran contribución, ya que corroboran que el gráfico animado cumpla con sus objetivos comunicacionales y visuales.

Cliente

La validación de parte del cliente fue realizada por:

- Licda. Jeannette Aparicio- Directora Académica del Centro Educativo Aparicio Bilingüe- 24 años de experiencia.

Grupo objetivo

Se encuesta a 32 alumnos y alumnas, niñas y niños entre los 7 a 13 años de edad que estudian en el Centro Educativo Aparicio Bilingüe en zona 16.

8.2 Método e instrumento

El acercamiento de evaluación se realizó al programar una cita previa con los 5 expertos, cliente y grupo objetivo. Con los expertos se llegó a su lugar de trabajo, se explicó el proyecto y se les pidió utilizar audífonos al momento de reproducir el gráfico animado para que la evaluación de efectos de sonido y audio no fuera interrumpida por ruido. Para poder evaluar con el grupo objetivo y cliente se llegó al Centro Educativo Aparicio Bilingüe y se reunió a todos los participantes en un salón que cuenta con proyector de video, pantalla y bocinas, se les explicó el proyecto, se les mostró el gráfico animado y se observó la reacción del grupo objetivo.

Para realizar la evaluación se utilizó como herramienta de investigación una encuesta de 14 de preguntas dividida en la parte objetiva, semiológica, operativa y un espacio de observaciones (véase en Anexo I). La parte objetiva está elaborada con preguntas dicotómicas de sí o no. La parte semiológica y operativa utiliza preguntas dicotómicas de sí y no, escala de Likert y escala de valoración estimativa para medir el grado de acuerdo o desacuerdo que se tiene de un determinado aspecto de la propuesta gráfica preliminar. Esta herramienta de investigación se entregó a cada uno de los participantes de la población mencionada anteriormente (véase en Anexo J).

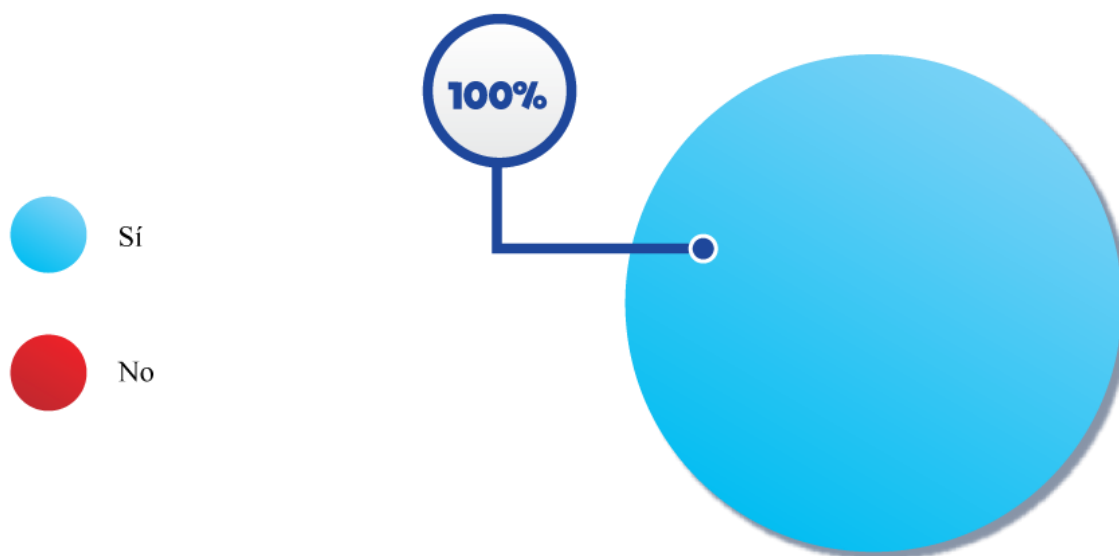
El proceso de validación técnica se evidenció a través de fotografías de los expertos, cliente y grupo objetivo (véase en Anexo K).

8.3 Resultados e interpretación de resultados

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

Parte Objetiva

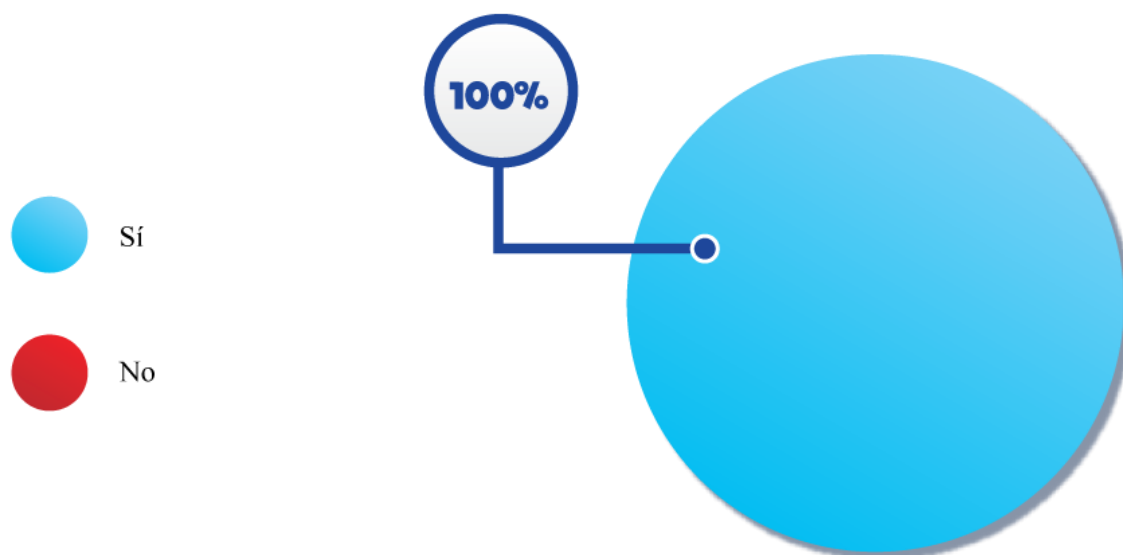
1. **¿Cree necesario producir material gráfico animado para promover en alumnos y alumnas comprendidos entre 7 a 13 años el sentido de pertenencia escolar?**



Interpretación y resultados

En base a los resultados se puede concluir que el 100% de los encuestados cree necesario producir material gráfico para promover en alumnos y alumnas entre 7 a 13 años, el sentido de pertenencia escolar.

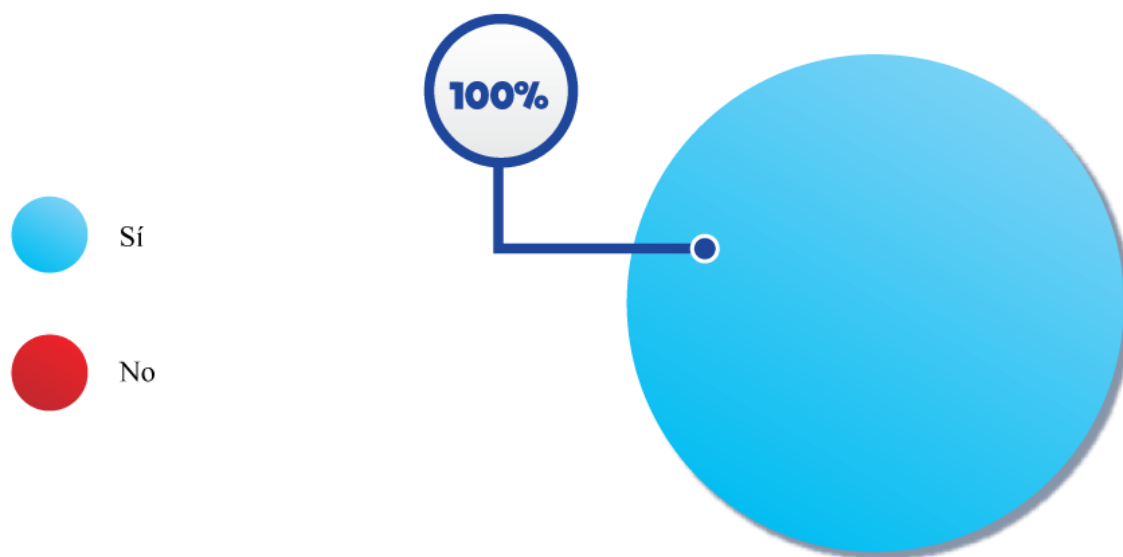
2. **¿Considera útil investigar información acerca de las tendencias de diseño gráfico, diseño en movimiento y comunicación audiovisual para respaldar la propuesta gráfica animada?**



Interpretación y resultados

En base a los resultados se puede concluir que el 100% de los encuestados considera útil investigar información acerca de las tendencias de diseño gráfico, diseño en movimiento y comunicación audiovisual para respaldar la propuesta gráfica animada.

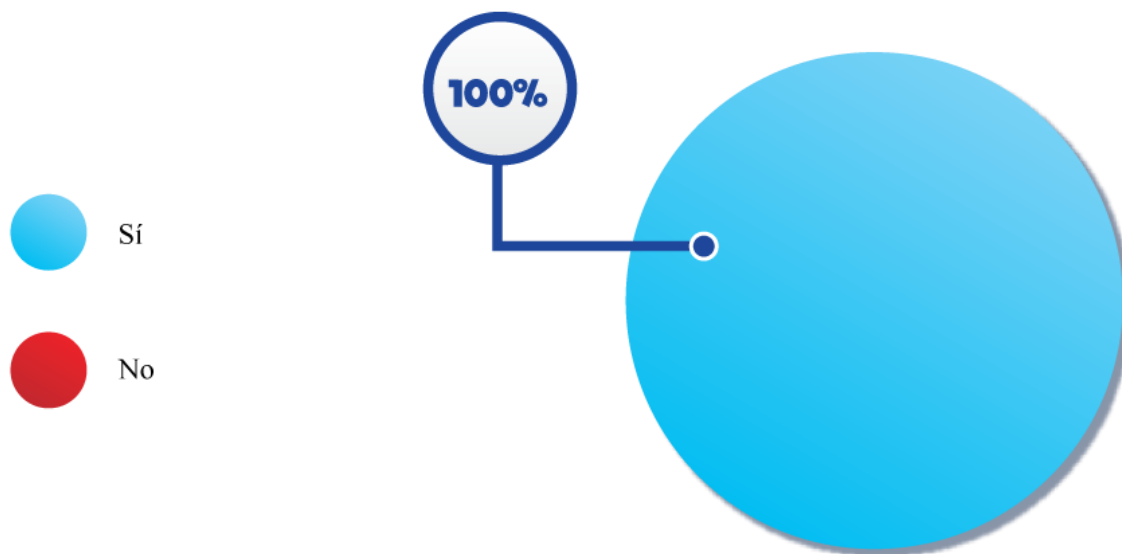
3. **¿Considera necesario recopilar información acerca de las normativas escolares, filosofía educativa y valores del Centro Educativo Aparicio Bilingüe para definir el contenido del material gráfico animado?**



Interpretación y resultados

En base a los resultados se puede concluir que el 100% de los encuestados considera necesario recopilar información acerca de las normativas escolares, filosofía educativa y valores del Centro Educativo Aparicio Bilingüe para definir el contenido del material gráfico animado.

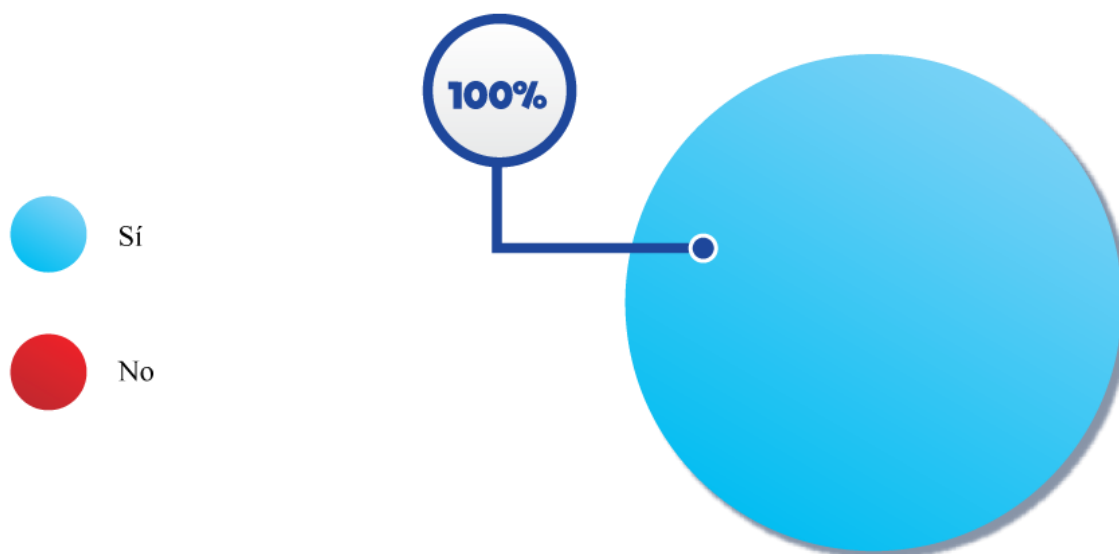
4. **¿Considera necesario ilustrar los lugares más significativos de las instalaciones del Centro Educativo Aparicio para que el mensaje sea más fácil de entender y recordar?**



Interpretación y resultados

En base a los resultados se puede concluir que el 100% de los encuestados considera necesario ilustrar los lugares más significativos de las instalaciones del Centro Educativo Aparicio, para que el mensaje sea más fácil de entender y recordar.

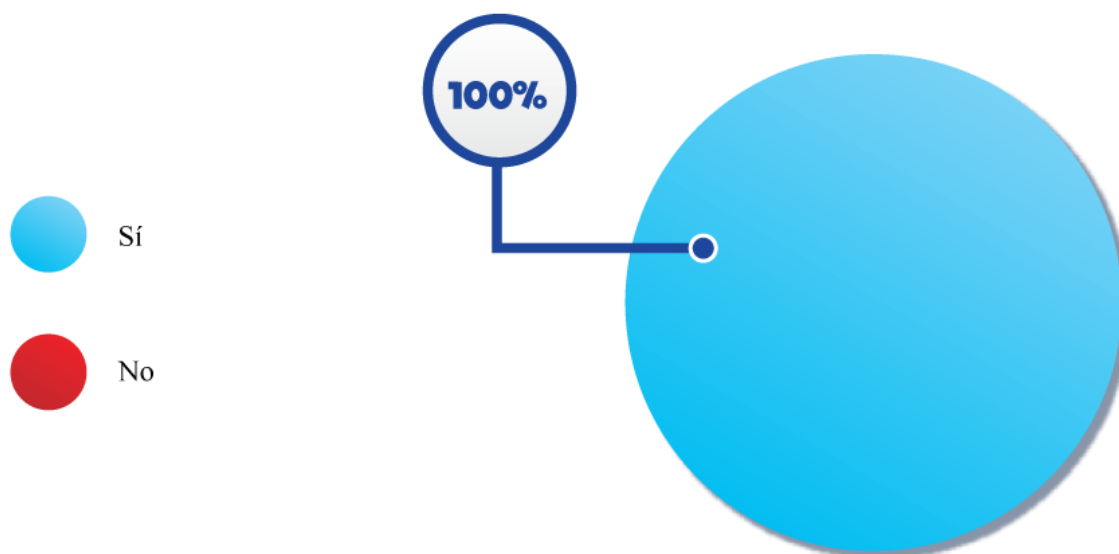
5. **¿Considera indispensable establecer una línea grafica en las ilustraciones para que el contenido del material gráfico animado sea consistente?**



Interpretación y resultados

En base a los resultados se puede concluir que el 100% de los encuestados considera indispensable establecer una línea grafica en las ilustraciones, para que el contenido del material gráfico animado sea consistente.

6. **¿Considera necesario elegir efectos de sonido y música de fondo para que el material gráfico sea dinámico y atractivo?**

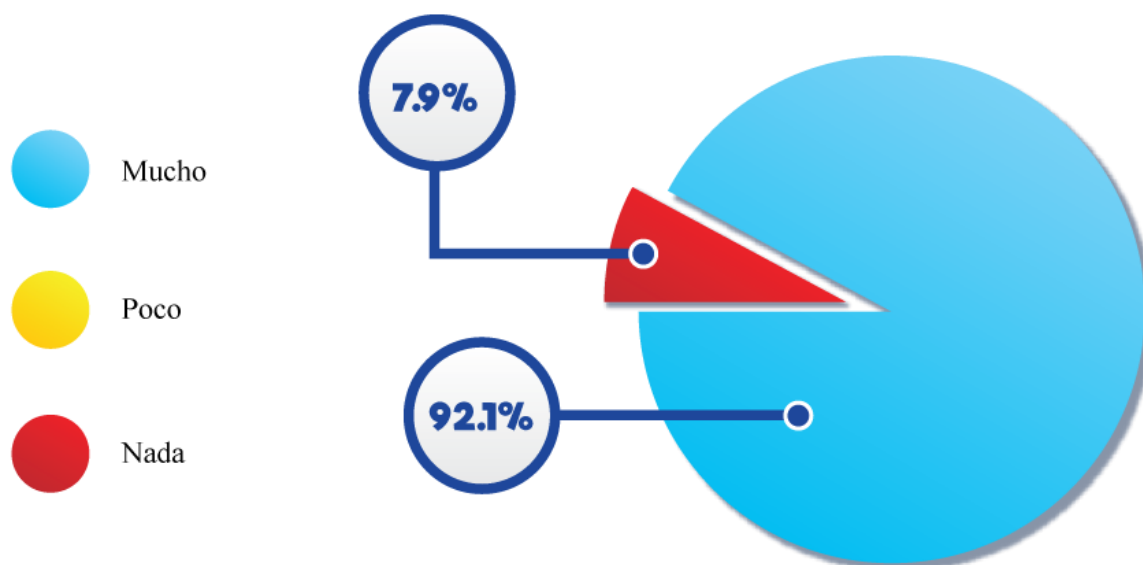


Interpretación y resultados

En base a los resultados se puede concluir que el 100% de los encuestados considera que sí es necesario elegir efectos de sonido y música de fondo, para que el material gráfico sea dinámico y atractivo.

Parte semiológica

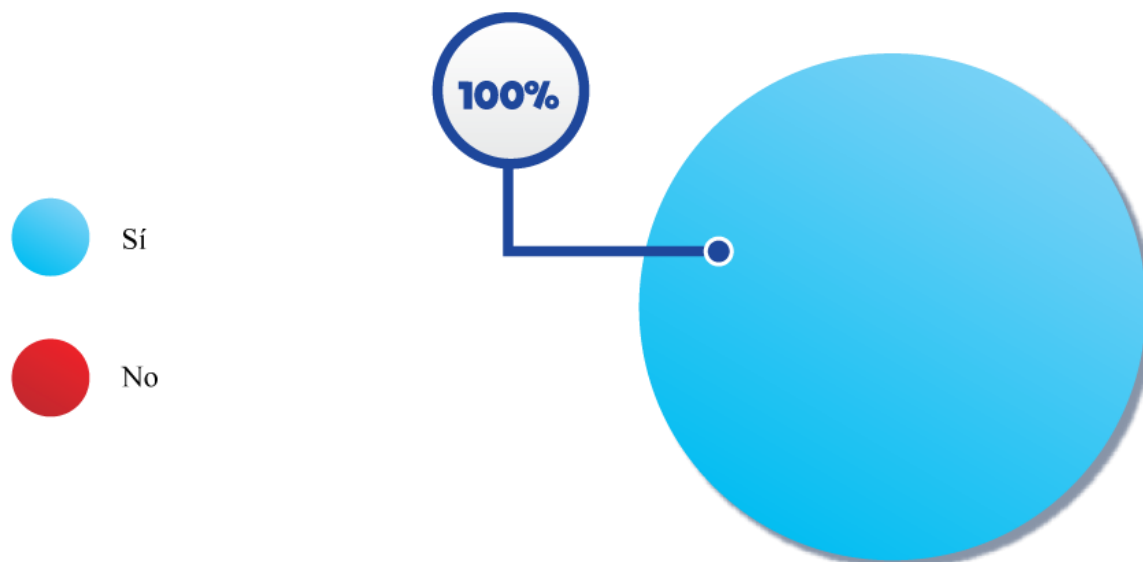
7. ¿Considera que los colores que se utilizaron contribuyen a que relacione el gráfico animado con la línea gráfica del colegio?



Interpretación y resultados

El 92.1% de la población encuestada considera que los colores que se utilizaron sí contribuyen a que relacione el gráfico animado con la línea gráfica del colegio. Mientras que el 7.9% opina que no.

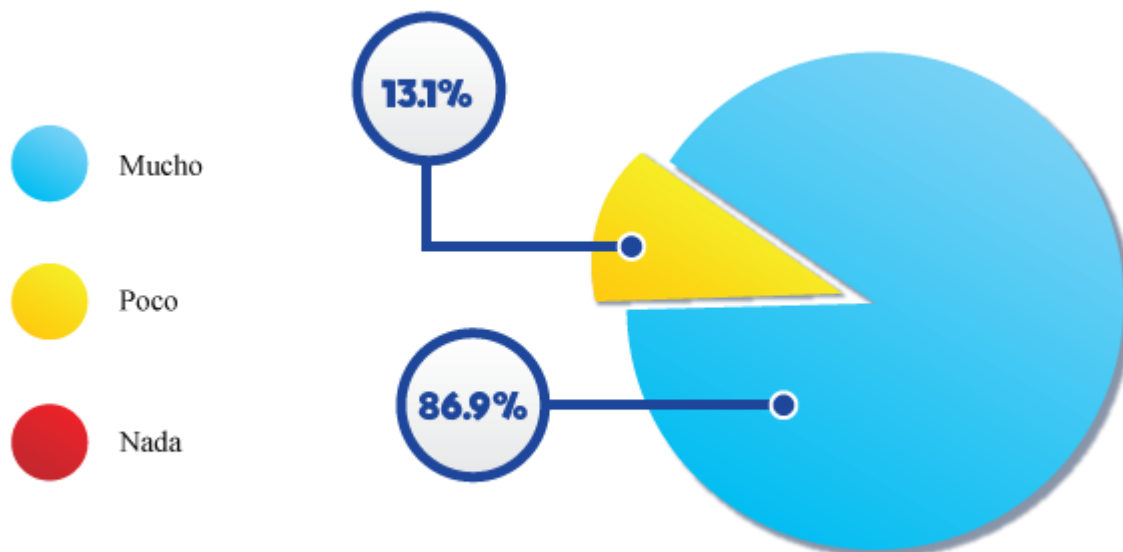
8. ¿Considera que los personajes del gráfico animado representan a los alumnos del colegio?



Interpretación y resultados

El 100% de la población encuestada considera que los personajes del gráfico animado sí representan a los alumnos del colegio.

9. ¿Considera que las ilustraciones representan las instalaciones del colegio?

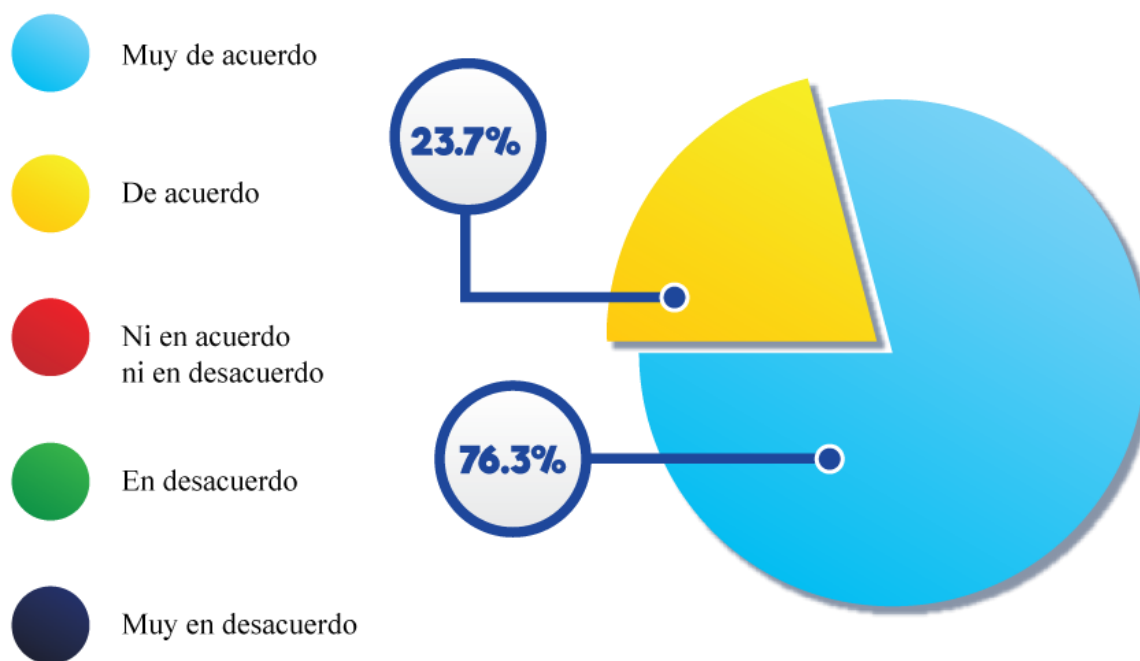


Interpretación y resultados

El 86.9% de la población encuestada considera que las ilustraciones representan mucho las instalaciones del colegio. Mientras que el 13.1% considera que representan poco las instalaciones del colegio.

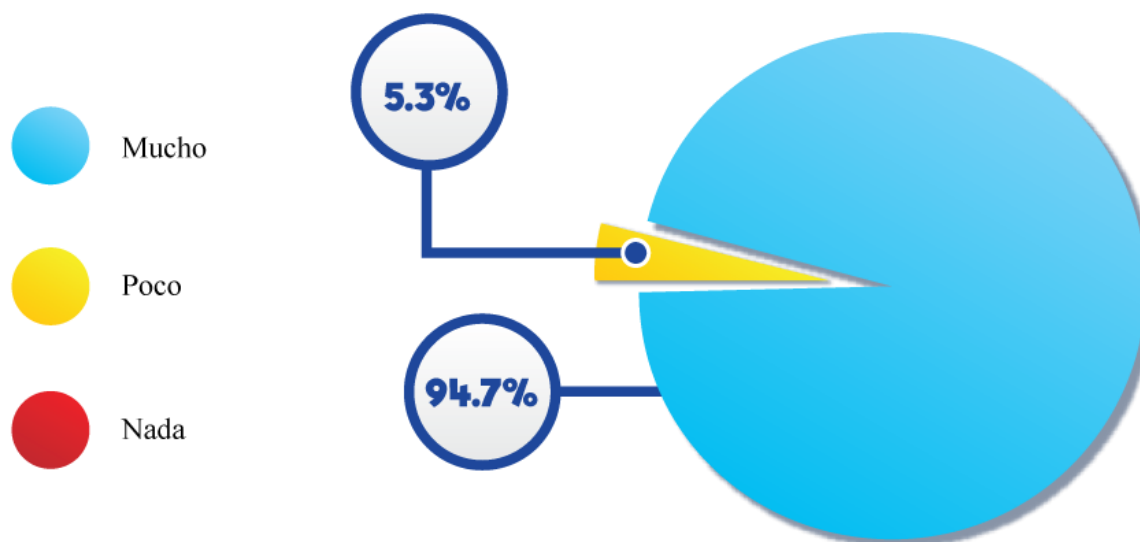
Parte Operativa

10. El texto utilizado en el material gráfico animado es fácil de leer



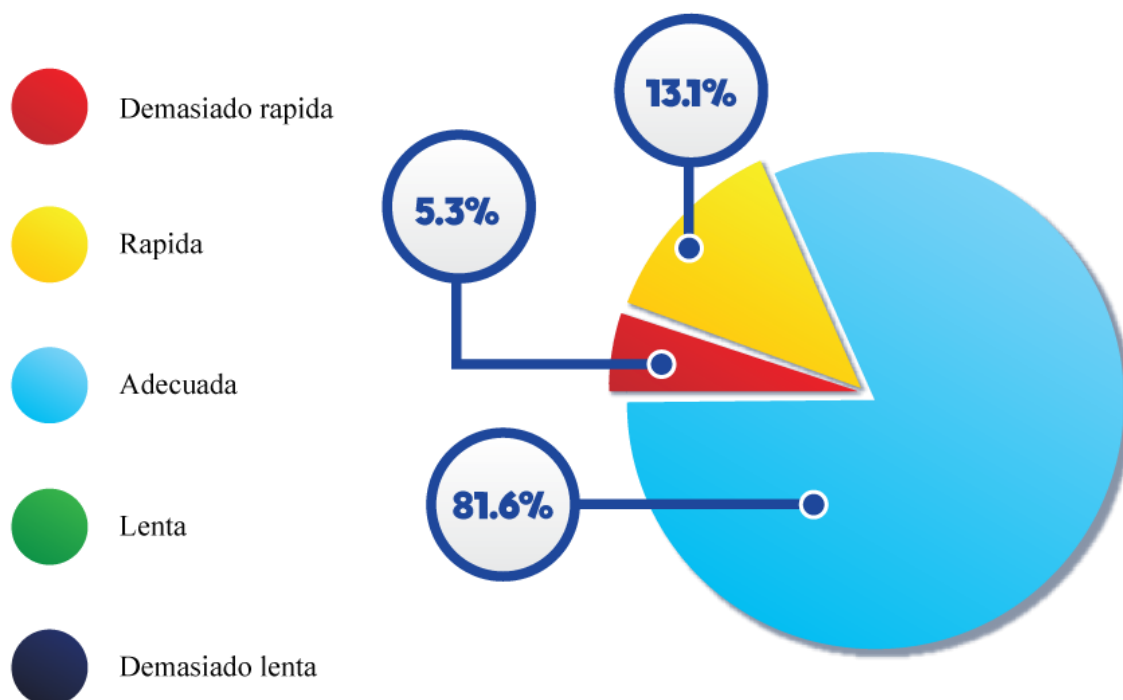
Interpretación y resultados

El 76.3% de la población encuestada está muy de acuerdo que el texto en el gráfico animado es fácil de leer. El 23.7% está de acuerdo.

11. ¿Considera que la voz del narrador es fácil de comprender?**Interpretación y resultados**

El 94.7% de la población encuestada considera que la voz del narrador se comprende mucho. El 5.3% considera que se comprende poco.

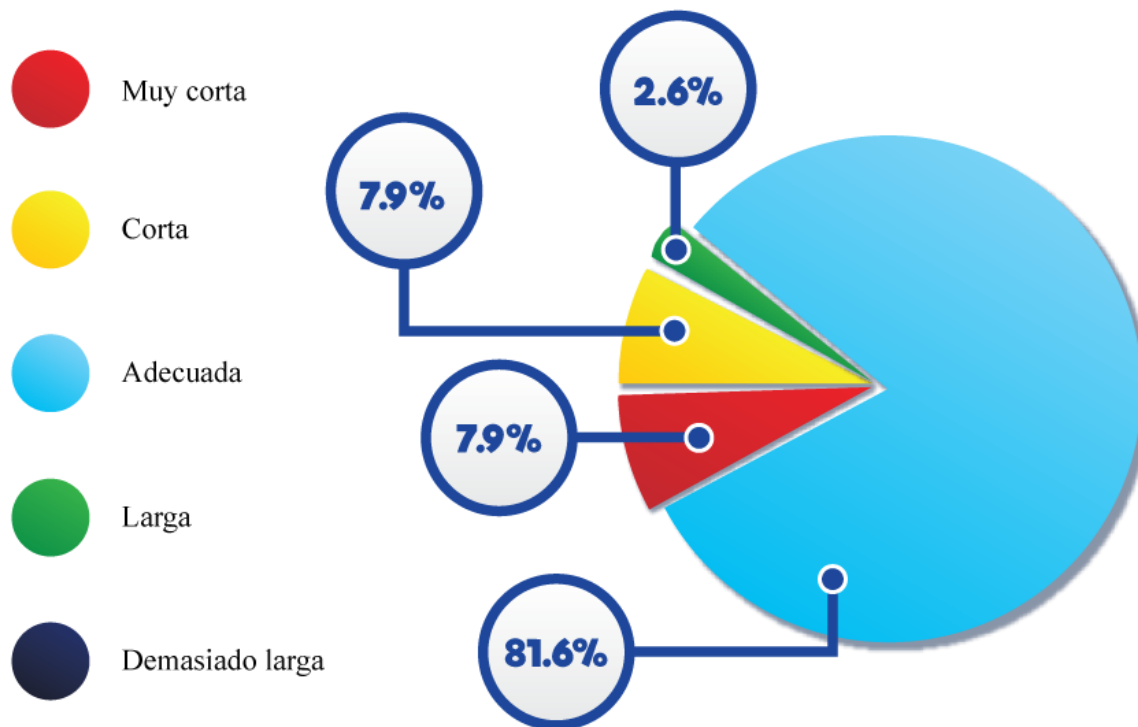
12. La velocidad del gráfico animado es...



Interpretación y resultados

El 81.6% de la población encuestada considera que la velocidad del gráfico animado es adecuada. El 13.1% considera que es rápida, mientras que un 5.3% que es demasiado rápida.

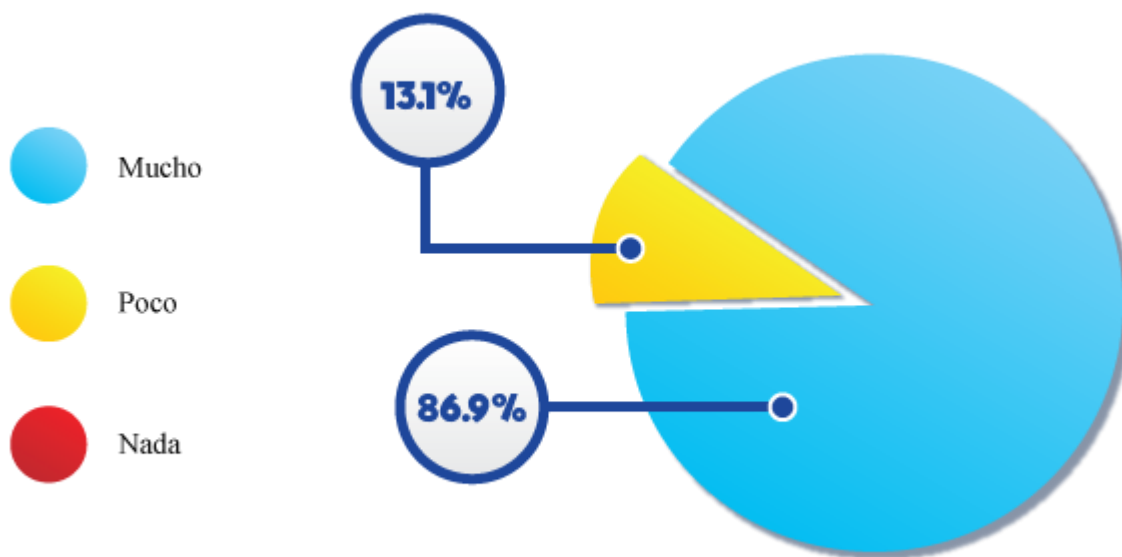
13. La duración del gráfico animado es...



Interpretación y resultados

El 81.6% de la población encuestada considera que la duración del gráfico animado es adecuada. El 7.9% cree que es muy corta y otro 7.9% cree que es corta. Mientras que 2.6% considera que es larga.

14. ¿Considera que el contenido del gráfico animado es de utilidad para promover el sentido de pertenencia en los alumnos y alumnas?



Interpretación y resultados

El 86.9% de la población encuestada considera que el contenido del gráfico animado es de mucha utilidad para promover el sentido de pertenencia en los alumnos y alumnas. El 13.1% considera que es de poca utilidad.

Hallazgos importantes:

El proceso de validación con el cliente, grupo objetivo y 5 expertos dan como resultado las siguientes observaciones para aumentar la efectividad y funcionalidad del gráfico animado:

Parte operativa:

- Agregar tilde a la palabra filosofía.
- Verificar que los efectos de sonido tengan coherencia con el tiempo de movimiento de las animaciones.
- Agregar un tiempo muerto o fade in y fade out de 3 segundos al inicio y final del gráfico animado.
- Agregar nombre de los valores en el cuadro de animación.

8.4 Cambios en base a los resultados

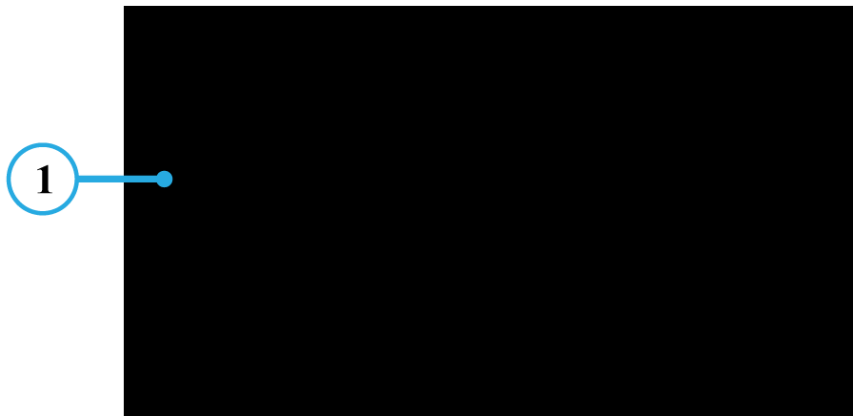
Se analizaron las observaciones y hallazgos importantes en base a los resultados de las encuestas y se realizaron los siguientes cambios en la propuesta del gráfico animado:

Cuadro de inicio

8.4.1 Antes



8.4.2 Después



8.4.3 Justificación

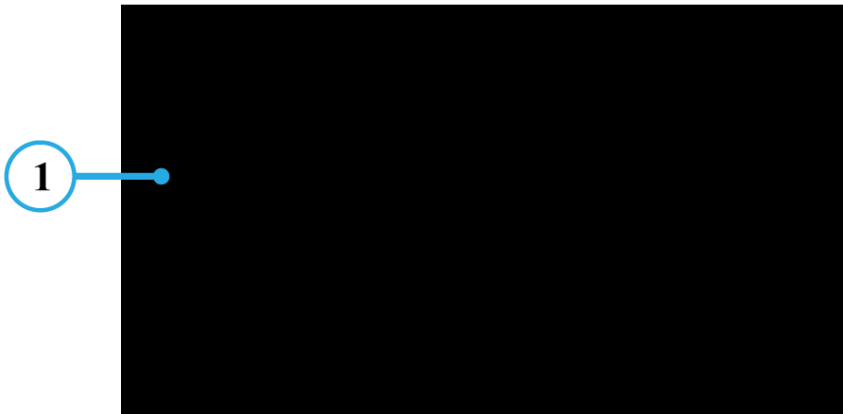
1. Se agregaron 3 segundos de cuadro de inicio al gráfico animado con transición tipo fade in, se muestra una pantalla negra antes de iniciar. La pantalla negra se aclara hasta llegar al segundo 3 y aparece el primer cuadro de animación. El cuadro de inicio con transición fade in sirve para establecer el inicio del gráfico animado. De esta forma no inicia de forma repentina, sino esperada.

Cuadro de Cierre

8.4.4 Antes



8.4.5 Después



8.4.6 Justificación

1. Se modificó el color del cuadro de cierre con transición tipo fade out, de color blanco a color negro, para que coincida con el cuadro al inicio del proyecto.

Corrección ortográfica

8.4.7 Antes



8.4.8 Después

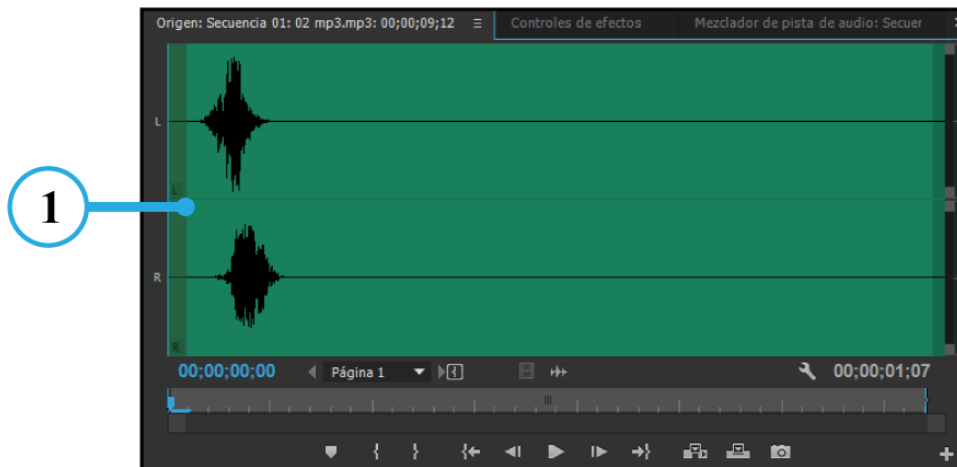


8.4.9 Justificación

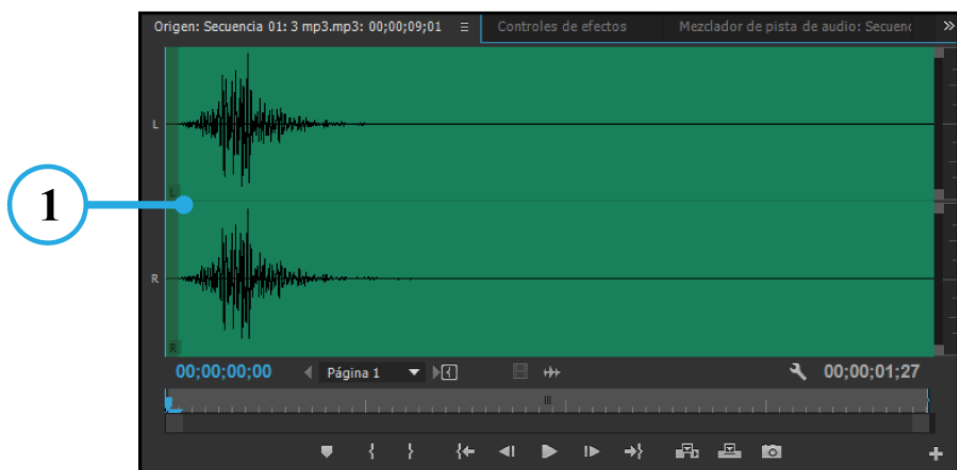
1. Se corrigió la falta ortográfica en la palabra “filosofía”.

Cambio de efecto de sonido

8.4.10 Antes



8.4.11 Después



8.4.12 Justificación

1. Se cambió el efecto de sonido de movimiento por uno más lento y acertado para la velocidad del gráfico animado.

Ajuste de ilustración

8.4.13 Antes



8.4.14 Después



8.4.15 Justificación

1. Se ajustó la ilustración de la mano para que no se traspasara con la agenda.

Capítulo IX: Propuesta gráfica final

Capítulo IX: Propuesta gráfica final

9.1 Propuesta gráfica final

Duración: 1 minuto 33 segundos

Medidas: ancho de 1920 píxeles, altura de 1080 píxeles.


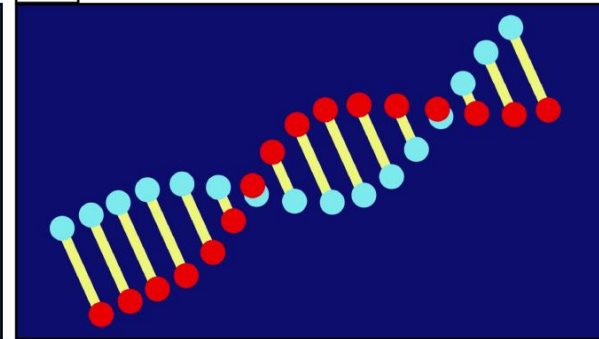


Peso: 76.6 MB

Enlace: <https://vimeo.com/312872653>

Propuesta gráfica final-guion gráfico.

<p>1</p> 	<p>2</p> 
<p>(transición en cuadro de inicio fade in)</p>	<p>VO: ¡Hola! (música de fondo fade in)</p> <p>Animación: aparece texto desde abajo hacia arriba en un fondo solido</p>
<p>3</p> 	<p>4</p> 
<p>VO: bienvenido al Centro Educativo Aparicio</p> <p>Animación: aparece logo del colegio</p>	<p>VO: estamos felices de tenerte aquí</p> <p>Animación: aparece emoji con expresión sonriente</p>

Propuesta gráfica final-guión gráfico

5	6
	
<p>VO: Para nosotros es importante que te sientas parte de nuestra comunidad y por eso queremos que conozcas ...</p>	<p>VO: el ADN CEA</p>
<p>Animación: zoom out del personaje principal y luego aparecen saludando otros dos personajes</p>	<p>Animación: ilustración del ADN aparece girando</p>
7	8
	
<p>VO: El ADN CEA está formado por su filosofía, valores y normativas que te ayudarán a disfrutar cada día en el colegio</p>	<p>VO: El alumno CEA es el centro y razón de ser de nuestra filosofía educativa</p>
<p>Animación: textos con los títulos "filosofía, valores y normativas" aparecen al ser mencionados</p>	<p>Animación: el personaje principal camina hasta salir de la escena. El fondo tiene paneo hacia la derecha</p>

Propuesta gráfica final-guión gráfico

9



VO: Tú nos inspiras a ser mejores cada día y por ello queremos acompañarte en tu formación académica y verte crecer

Animación: Título de "filosofía" aparece de abajo hacia arriba, (el paneo se detiene)

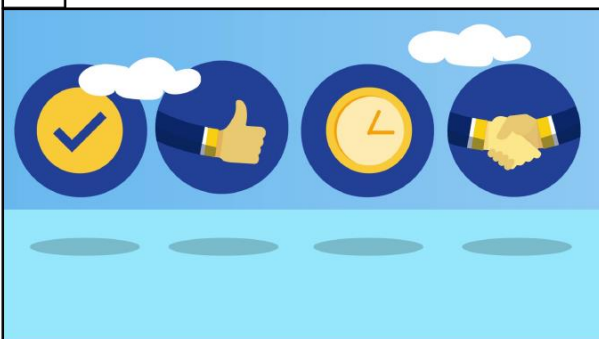
10



VO: Nuestra misión es apoyarte a construir tu futuro practicando valores como...

Animación: texto "construir tu futuro" (paneo a la derecha continúa hasta que el fondo está centrado)

11



VO: responsabilidad, respeto, puntualidad y cortesía para que seas un líder positivo en la sociedad

Animación: íconos de cada valor aparecen girando en su eje dentro de un círculo

12

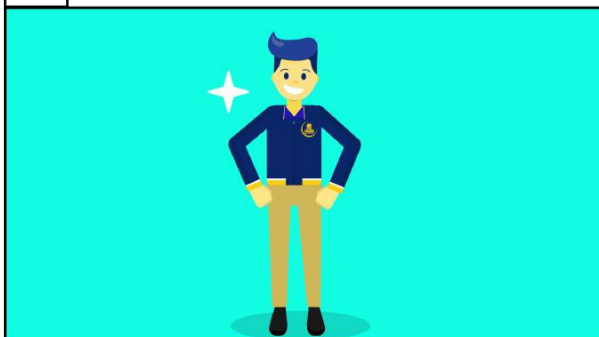


VO: Y para mantener el orden y asegurar tu bienestar y el de los demás hemos creado un reglamento que contiene normas como:

Animación: mano con agenda escolar entra al cuadro desde abajo hacia arriba

Propuesta gráfica final-guión gráfico

13



VO: Usar el uniforme correctamente, cuidar las instalaciones del colegio

Animación: aparece personaje principal con destellos alrededor de él

14



VO: Respetar a todos los miembros de la comunidad ; Participar en las actividades escolares

Animación: personaje de alumna y profesor chocan puños y sonrien. Se muestran dos cuadros de escena en una pantalla

15



VO: Guardar tu celular y no sacarlo durante horas de clase

Animación: celular cae girando hasta llegar a la bolsa de la mochila. Se muestran 3 cuadros de escena en una pantalla


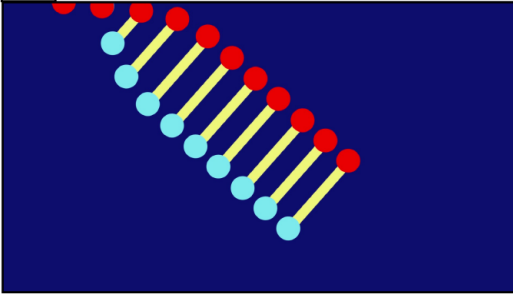
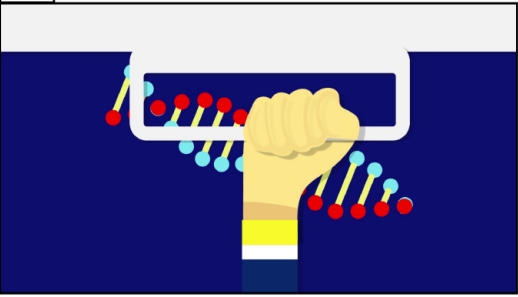


16



VO: Y si sientes que algo anda mal

Animación: aparece personaje principal con expresión triste en el rostro

Propuesta gráfica final-guión gráfico

17		18	
VO: ¡cuéntanos! Queremos escucharte		VO: Recuerda... El ADN CEA está dentro de ti	
Animación: zoom out del personaje principal, su cara tiene una expresión feliz y el fondo cambia de color		Animación: aparece ADN girando	
19		20	
VO: ¡se parte del camino hacia el futuro!		(música de fondo fade out)	
Animación: aparece una mano que agarra de arriba hacia abajo el fondo que contiene el logo del colegio		Animación: el logo gira y se eleva	
21			
(música de fondo fade out)			
(transición en cuadro de cierre fade out)			

Capítulo X: Producción, reproducción y distribución

Capítulo X: Producción, reproducción y distribución

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

10.1 Plan de costos de elaboración

Corresponde a la elaboración de la propuesta preliminar, lo cual incluye el proceso creativo para definir el concepto, línea gráfica, bocetaje, digitalización y propuesta preliminar.

Costo de elaboración

Total de semanas laboradas	12 semanas
Total de días laborados	60 días (5 días a la semana)
Total de horas laboradas	300 horas (5 horas al día)
Costo total de elaboración	300 horas por Q30.00 cada hora

Q. 9,000.00

10.2 Plan de costos de producción

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

Costo de producción	
Total de semanas laboradas	4 semanas
Total de días laborados	15 días (5 días a la semana)
Total de horas laboradas	120 horas (8 horas al día)
Costo total de producción	120 horas por Q30.00 cada hora
	Q. 3,600.00

10.3 Plan de costos de reproducción

La reproducción del material gráfico animado no representa costo alguno, ya que la exportación del video final se realiza a través del programa Adobe Premier y no requiere ningún costo adicional para reproducirlo. Además, El Centro Educativo Aparicio Bilingüe cuenta con una USB de 3GB en donde se guarda el gráfico animado.

Costo de reproducción	
Costo total de reproducción	Q. 0.00

10.4 Plan de costos de distribución

La distribución del material gráfico animado final no tiene costo alguno. El Centro Educativo Aparicio Bilingüe cuenta con bocinas, computadora, cañonera y pantalla para reproducir el video. Se dispone de un profesor encargado de la reproducción del material gráfico animado dentro de las instalaciones del colegio.

Costo de distribución

Costo total de distribución

Q. 0.00

10.5 Margen de utilidad

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

Costo total

Plan de costos de elaboración	Q.9,000.00
Plan de costos de producción	Q.3,600.00
Plan de costos de reproducción	Q.0.00
Plan de costos de distribución	Q.0.00
Subtotal	Q.12,600.00

Margen de utilidad

Total del 20% de margen de utilidad

Q. 2,520.00

10.6 IVA

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

Costo total	
Plan de costos de elaboración	Q.9,000.00
Plan de costos de producción	Q.3,600.00
Plan de costos de reproducción	Q.0.00
Plan de costos de distribución	Q.0.00
<i>Subtotal</i>	Q.12,600.00
Margen de utilidad 20%	Q. 2,520.00
<i>Subtotal</i>	Q.15,120.00
IVA	
Total del 12% de IVA	Q. 1, 814.40

10.7 Cuadro con resumen general de costos

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

Costo total

Plan de costos de elaboración	Q.9,000.00
Plan de costos de producción	Q.3,600.00
Plan de costos de reproducción	Q.0.00
Plan de costos de distribución	Q.0.00
<i>Subtotal</i>	Q.12,600.00
Margen de utilidad 20%	Q. 2,520.00
<i>Subtotal</i>	Q.15,120.00
IVA	Q.1,814.40

Total

Q. 16,934.40

Capítulo XI: Conclusiones y recomendaciones

Capítulo XI: Conclusiones y recomendaciones

11.1 Conclusiones

Se logró producir material gráfico animado que promueve en alumnos y alumnas comprendidos entre 7 a 13 años el sentido de pertenencia escolar.

Se investigó información acerca de las tendencias de diseño gráfico, diseño en movimiento y comunicación audiovisual, lo cual respalda la propuesta gráfica animada.

Se recopiló información acerca de las normativas escolares, filosofía educativa y valores del Centro Educativo Aparicio Bilingüe, con ello se logró definir el contenido del material gráfico animado.

Se ilustraron los lugares más significativos de las instalaciones del Centro Educativo Aparicio, esto ayuda a que el mensaje sea más fácil de entender y recordar.

Se estableció una línea gráfica en las ilustraciones, lo cual permite que el contenido del material gráfico animado sea consistente.

Se eligieron efectos de sonido y música de fondo, que hacen que el material gráfico sea dinámico y atractivo.

11.2 Recomendaciones

Reproducir el material gráfico animado en la asamblea de bienvenida a un nuevo año escolar para que los alumnos y alumnas, tanto los que ya conocen el colegio como los de nuevo ingreso, estén informados acerca de su importancia para el colegio, misión, visión, valores, filosofía escolar y normas básicas de convivencia.

Se recomienda reproducir el material gráfico animado con el uso bocinas para asegurar que se escuche el audio.

Publicar el gráfico animado en las redes sociales como Youtube y Facebook para que los alumnos y alumnas puedan tener acceso al material desde cualquier plataforma digital.

Capítulo XII: Conocimiento general

Capítulo XII: Conocimiento general

12.2 Demostración de conocimientos

Proyecto de Graduación

Comunicación y Semiología

Los conocimientos adquiridos en comunicación y semiología son de utilidad para comprender el problema de comunicación y desarrollar una solución que transmita el mensaje deseado y adecuado para el grupo objetivo.



Visualización Gráfica

El aprendizaje obtenido en los cursos de visualización facilita el proceso de conceptualización de ideas, bocetaje de personajes e ilustración de escenas.

Diseño

Esta área ayuda a aplicar fundamentos del diseño para crear composiciones visualmente atractivas y ordenadas. De esta forma se realiza el diseño del gráfico animado según lo aprendido en los cursos, con el fin de entregar propuestas funcionales y estéticas.



Medios Tecnológicos

El contenido de los cursos de softwares de diseño como Adobe Illustrator, Adobe After Effects, Adobe Audition y Adobe Premier facilita el proceso de digitalización de la propuesta gráfica.

Administración

Se aplica el conocimiento de los cursos de administración, matemática básica y estadística acerca de planificación, orden, cálculos, interpretación de gráficas y lógica en la validación técnica preliminar, elaboración de costos y presentación de resultados.



Sociología

Se aplica la sociología al desarrollo del proyecto para comprender y estudiar a los alumnos y alumnas y su relación con el Centro Educativo Bilingüe. De esta forma se desarrolla una propuesta acertada para el grupo objetivo.

Psicología del color

Esta área ayuda a elegir una paleta de colores llamativa y que ayuda a transmitir el mensaje.



Capítulo XIII: Referencias

Capítulo XIII: Referencias

13.1 Referencias libros

Arana, J., Meilán, J., & Pérez, E. (2006). El concepto de psicología. Entre la diversidad conceptual y la conveniencia de unificación. Apreciaciones desde la epistemología. *Revista Intercontinental de Psicología y Educación*, 111-142.

Bridgewater, P. (1992). *Introducción al diseño gráfico*. México: Trilla.

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

Fragar, R., & Fadiman, J. (2001). *Teorías de la personalidad*. Oxford University Press.

Heller, E. (2008). *Psicología del Color*. Barcelona: Editorial Gustavo Gili.

Pérez Serrano, G., & Pérez de Guzmán Puya, M. V. (2006). *Qué es la animación sociocultural*. (N. Ediciones, Ed.)

Rojas, N. (2010). La ilustración infantil: abriendo una ventana hacia nuevas lecturas. *Revista infancias imágenes*, 43-46.

Schaefer, R. (2012). *Sociología* (Duodécima ed.). McGraw Hill .

Shaefer, R. (2006). *Introducción de la Sociología*. McGraw-Hill Education.

Thomas, F., & Johnston, O. (1995). *The ilussion of life: Disney Animation*. (S. Ceballos, Trad.)

Wong, W. (1979). *Fundamentos del Diseño*. Barcelona: Editorial Gustavo Gili.

13.2 Referencias sitios web

Adobe. (2018). *Adobe Products: After Effects*. Recuperado el Septiembre de 2018, de Adobe: <https://www.adobe.com/la/products/aftereffects.html>

Adobe. (2018). *Adobe products: Audition*. Recuperado el Septiembre de 2018, de Adobe: <https://www.adobe.com/la/products/audition.html>

- Adobe. (2018). *Adobe Products: Character Animator*. Recuperado el Septiembre de 2018, de Adobe: <https://www.adobe.com/la/products/character-animator/features.html>
- Adobe. (2018). *Adobe products: Illustrator*. Recuperado el Septiembre de 2018, de Adobe: <https://www.adobe.com/la/products/illustrator.html>
- Adobe. (2018). *Adobe products: Photoshop*. Recuperado el Septiembre de 2018, de Adobe: <https://www.adobe.com/la/products/photoshop.html>
- Alonso Valdivieso, C. (2016). *Qué es Motion Graphics*. Recuperado el Septiembre de 2018, de Universitat Politècnica de València: <https://polipapers.upv.es/index.php/CAA/article/view/4799/4928>
- Bassofia. (2016). *51 películas de Sundance 2016 editadas con Premiere Pro*. Recuperado el Septiembre de 2018, de Editando: <http://www.editando.cl/2016/01/51-peliculas-de-sundance-2016-editadas-con-premiere-pro.html>
- Bembibre, C. (2009). *Colegio*. Recuperado el Julio de 2018, de Definición ABC.: <https://www.definicionabc.com/social/colegio.php>
- Bender. (2010). *La teoría del color*. Recuperado el Julio de 2018, de Vix: <https://www.vix.com/es/btg/curiosidades/2010/12/13/la-teoria-del-color>
- Bohórquez, M. (s.f). *El diseño audiovisual*. Recuperado el Julio de 2018, de Core: <https://core.ac.uk/download/pdf/11862148.pdf>
- Canales Escobar, D., & Peña Torres, D. (2014). *Factores que impactan en el sentido de pertenencia en la escuela: Dibujos y Relatos de estudiantes de Séptimo Básico en Cuatro Escuelas Municipales*. Recuperado el Julio de 2018, de Pontificia Universidad Católica de Valparaíso: http://opac.pucv.cl/pucv_txt/txt-5000/UCE5135_01.pdf

- Ceballos, S. (s.f). *Traducción libre de: The illusion of life, Disney animation*. Recuperado el Agosto de 2018, de <https://daisyaguilera.files.wordpress.com/2010/01/the-illusion-of-life.pdf>
- Cuesta Martínez, J. (2015). *Tesis doctoral, la reinterpretación de los principios clásicos de animación en los medios digitales*. Recuperado el Agosto de 2018, de Universidad Complutense de Madrid: <http://eprints.ucm.es/32970/1/T36327.pdf>
- Ecured. (2017). *Ecured*. Recuperado el Septiembre de 2018, de Lenguaje visual: https://www.ecured.cu/Lenguaje_visual
- Fotonostra. (s.f). *Teoría del color. ¿Qué es el color?* Recuperado el Agosto de 2018, de Fotonostra: <https://www.fotonostra.com/grafico/teoriacolor.htm>
- Furer, I., Saud, Y., Vásquez, A., & Kriger, C. (s.f). *Psicología infantil ilustrada*. Recuperado el Agosto de 2018, de Universidad de Palermo: http://fido.palermo.edu/servicios_dyc/blog/docentes/trabajos/31764_109748.pdf
- Guatemala, C. P. (1993). *Sección Cuarta: Educación, Artículo 72*. Recuperado el Julio de 2018, de https://www.oas.org/juridico/mla/sp/gtm/sp_gtm-int-text-const.pdf
- Jalidf, V. (2016). *El lenguaje visual y elementos*. Recuperado el Septiembre de 2018, de <https://www.slideshare.net/jalidf/el-lenguaje-visual-y-elementos-65593687>
- Lopez, D. (s.f). *Qué es la ilustración plana o ilustración vectorial*. Recuperado el Agosto de 2018, de Pinayu: <https://www.pinayu.com/blog/que-es-la-ilustracion-plana-o-ilustracion-vectorial>
- Lotariox. (2015). *La importancia de la comunicación audiovisual en la educación*. Recuperado el Septiembre de 2018, de Informarse.info: <http://informarse.info/la-importancia-de-la-comunicacion-audiovisual-en-la-educacion>

- Muñoz Briceño, P. (2014). *El sentido de pertenencia como estrategia organizacional para el aporte de los objetivos de la empresa*. Recuperado el Agosto de 2018, de Universidad Militar Nueva Granada:
<https://repository.unimilitar.edu.co/bitstream/handle/10654/11663/Ensayo%20Final%20Paola%20Mu%F1oz.pdf?sequence=1>
- Navalos, C. (2017). *Diseño Audiovisual*. Recuperado el Agosto de 2018, de Cristhian Navalos Blog:
<https://cristhianavalosblog.wordpress.com/2017/07/26/definicion-de-diseno-audiovisual/>
- Navarro, J. (2013). *Reglamento*. Recuperado el Julio de 2018, de Definición ABC:
<https://www.definicionabc.com/derecho/reglamento.php>
- Neuronilla. (s.f). *Técnica creativa: Identificación-empatía*. Recuperado el Septiembre de 2018, de Neuronilla: <https://www.neuronilla.com/identificacion-empatia>
- Nicuesa, M. (2012). *Psicología educativa*. Recuperado el Agosto de 2018, de Definición ABC:
<https://www.definicionabc.com/general/psicologia-educativa.php>
- Pérez Porto, J., & Gardey, A. (2013). *Definición de audiovisual*. Recuperado el Agosto de 2018, de Definición.de: <https://definicion.de/audiovisual/>
- Pérez Porto, J., & Gardey, A. (2014). *Definición de sentido de pertenencia*. Recuperado el Julio de 2018, de Definición.de: <https://definicion.de/sentido-de-pertenencia>
- Pérez Porto, J., & Gardey, A. (2014). *Reglamento escolar*. Recuperado el Julio de 2018, de Definición.de: <https://definicion.de/reglamento-escolar>
- Pérez Porto, J., & Merino, M. (2012). *Antropología*. Recuperado el Julio de 2018, de Definición.de: <https://definicion.de/antropologia>
- Pérez Porto, J., & Merino, M. (2012). *Definición de boceto*. Recuperado el Julio de 2018, de Definición.de: <https://definicion.de/boceto>

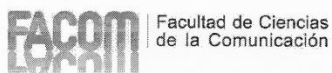
- Pérez Porto, J., & Merino, M. (2012). *Diseño*. Recuperado el Julio de 2018, de Definición.de: <https://definicion.de/disenio>
- Pérez, J. (2008). *Definicion.de: Definición de educación*. Recuperado el Julio de 2018, de Definicion.de: <https://definicion.de/educacion/>
- Quintana, R. (s.f). *Universidad de Londres: Introducción al estudio de la comunicación*. Recuperado el Julio de 2018, de Universidad Galileo: https://www.galileo.edu/dotlrn/classes/lcd/lcd.le111/le111.119581/file-storage/view/Material%20de%20Apoyo/intoduccin_comunicacion.pdf
- Real Academia Española. (2014). *Audiovisual*. Recuperado el Julio de 2018, de Diccionario de la Real Academia Española: <http://dle.rae.es/?id=4NJXdlq>
- Schenker, M. (2016). *Tendencias de diseño: Flat Design 2.0*. Recuperado el Septiembre de 2018, de Web Designer Depot: <https://www.webdesignerdepot.com/2016/02/design-trends-flat-design-2-0/>
- s.a. (s.f) *Abraham Maslow y la psicología transpersonal, capítulo 14*. Recuperado el Julio de 2018, de Portal Biblioteca Universidad Rafael Landívar: <http://biblio3.url.edu.gt/Libros/2013/teo-per/14.pdf>
- Ucha, F. (2009). *Antropología*. Recuperado el Julio de 2018, de Definición ABC: <https://www.definicionabc.com/ciencia/antropologia.php>
- Ucha, F. (2009). *Valores Morales*. Recuperado el Julio de 2018, de Definición ABC: <https://www.definicionabc.com/general/valores-morales.php>
- Universidad de Buenos Aires. (2015). *Lenguaje Visual, Elementos Característicos*. Recuperado el Septiembre de 2018, de Catedra Yantorno: http://catedrayantorno.net/wp-content/uploads/2015/04/CY_D1_LENGUAJE-VISUAL.pdf

- Usman, C. V. (2013). *Sentido de pertenencia*. Recuperado el Agosto de 2018, de Cultura Ciudadana un Asunto de Todos: <https://cmikase.wordpress.com/3-sentido-de-pertenencia/>
- VanDusen, P. (2018). *15 trends in graphic design for 2018*. Recuperado el Julio de 2018, de Philip VanDusen: <https://www.youtube.com/watch?v=dcc1VyGvaYk>
- Vega, E. (2013). *Tipografía Digital*. Recuperado el Agosto de 2018, de <http://www.eugeniovega.es/asignaturas/digital/digital.pdf>

Capítulo XIV: Anexos

Capítulo XIV: Anexos

Anexo A: Brief del cliente



BRIEF

BRIEF: Es un documento escrito que debe contener toda la información necesaria para el desarrollo del proyecto de graduación. Es un instrumento de mercadeo que sirve como la plataforma el cual define los objetivos de mercadeo y de comunicación de la organización.

DATOS DEL ESTUDIANTE

Nombre del estudiante: Sucely Coralia Cortez Ortiz

No. de Carné: 15001448 Celular: 5717-2986

Email: sucely.cortez@galileo.edu

Proyecto: Producción de material gráfico animado para promover en alumnos y alumnas comprendidos entre 7 a 13 años de edad, el sentido de pertenencia.

DATOS DEL CLIENTE (EMPRESA)

Nombre del cliente (empresa): Centro Educativo Aparicio

Dirección: 12 avenida y 4ta. Calle No. 86 zona 16, Acatan

Email: info@colegioaparicio.edu.gt Tel: 2261-1359

Contacto: Jeanette Aparicio Celular: (502) 5651-1568

Antecedentes: Desde su fundación en 1995 inspira su acción educativa y su razón de ser, en los principios morales y valores universales, toma la familia como la base fundamental de la sociedad.

Su atención va dirigida a los niños desde la etapa preescolar (3 años) acompañándolos durante toda su formación académica, hasta egresar como Bachilleres en Ciencias y Letras, lo que permite lograr una estabilidad emocional y académica por medio de un sistema educativo que respeta la individualidad de los estudiantes y fortalece las cualidades de los mismos.

Anexo A: Brief del cliente

BRIEF

DATOS DEL CLIENTE (EMPRESA)

Misión: Somos una Institución Educativa dedicada a la niñez y juventud, en donde asumimos como tarea la formación integral, a través del empleo de las metodologías de educación más avanzadas e innovando técnicas participativas, las cuales inspiran el liderazgo personal de los alumnos, brindándoles la oportunidad de construir su propio futuro, continuar una educación superior y ser partícipes activos dentro de la sociedad guatemalteca.

Visión: Lograr que el Centro Educativo Aparicio Bilingüe mantenga un alto prestigio dentro del campo educativo Nacional por medio de la Formación Integral de sus alumnos, los cuales serán distinguidos por su excelencia académica, así como un profundo sentido humano.

Servicios: Formación de valores: es una institución laica que brinda formación de valores basados en los principios universales. Educación bilingüe, ELL (English Language Learners): aprendizaje con integración de las cuatro destrezas principales: escucha, habla, lectura y gramática a través de language arts. Además cuenta con cursos adicionales aplicando los conocimientos adquiridos: fonética y literatura. Computación y robótica educativa: desarrollan en los alumnos las ciencias exactas, reforzando el trabajo en equipo. Áreas de juego: cuentan con espacios para las actividades de recreo y deporte. Deporte: promueven la actividad física por medio del tenis de mesa, equipos de fútbol, voleibol y basquetbol. Bus Escolar: servicio de transporte para los alumnos. Lectura silenciosa: programa para lograr el descubrimiento por el placer de la lectura, formando lectores independientes.

Delimitación Geográfica: Ciudad de Guatemala, principalmente en las zonas 15, 16, 17 y 05.

Grupo objetivo: Alumnos entre 07 a 13 años de edad, de primero primaria a primero básico.

Principal beneficio al grupo objetivo: Fomentar el sentido de pertenencia hacia el Centro Educativo Aparicio Bilingüe e identificarse con el resto de la comunidad educativa.

Competencia: Colegio El Sagrado Corazón zona 16, Colegio La Preparatoria, Colegio Verbo, Colegio Austriaco, Colegio Lourdes, Colegio Von Humboldt, Colegio Viena Guatemalteco, Liceo Centroamericano, Colegio Suizo Americano, Colegio Cristiano Bilingüe El Shaddai.

Posicionamiento: Se encuentra en el ranking número 133 del Ministerio de Educación. Los resultados específicos de la promoción 2017 son: Lectura 83.33% / Matemática 58.33%.

Mensajes claves a comunicar: filosofía escolar, valores, importancia del alumno para el colegio y normativas del reglamento escolar que fomenten el sentido de pertenencia.

Materiales a realizar: producción de material gráfico animado para alentar el sentido de pertenencia en los alumnos y alumnas de 7 a 13 años de edad. A través de dicho material se presentan de manera dinámica y atractiva las normativas, valores y filosofía del colegio.

Anexo A: Brief del cliente

BRIEF

Presupuesto: Se cuenta con un presupuesto de Q20, 000.00

DATOS DEL LOGOTIPO

Se utilizan los colores azul, celeste, amarillo, rojo, verde y blanco en material p.o.p, redes sociales sitio web y color de instalaciones.

Utilizan tipografías Serif, San Serif y Scrip, ninguna tipografia en especifico.

LOGO

Fecha: 09 de mayo de 2018



Anexo B: Reglamento del Centro Educativo Aparicio Bilingüe

CAPITULO I

DISCIPLINA Y CONDUCTA

El ambiente de disciplina es indispensable para el desarrollo integral de la personalidad, porque contribuye a la formación de carácter, la voluntad y el autodomínio, capacitando al alumno para hacer buen uso de su libertad.

Solo la Dirección tiene la facultad de decidir el tipo de sanción que se impondrá al alumno que incumpla cualquier artículo del reglamento y dependerá de la falta que haya cometido. El alumno que persista en faltas al reglamento, dará lugar a que el Colegio se reserve el derecho de suspenderlo, retirarlo o cancelarle la matrícula para el próximo ciclo.

Artículo 1.

Los alumnos deben mantener una actitud de respeto y cortesía hacia los miembros de la comunidad educativa.

Artículo 2

Los alumnos deben mostrar actitudes acordes a los valores inculcados dentro y fuera del colegio en cualquier actividad escolar y extraescolar tomándose en cuenta la honradez, responsabilidad, vocabulario, limpieza personal, puntualidad, cortesía, cuidado y buen uso de las instalaciones, cumplimiento de tareas, etc.

Artículo 3

Copiar en pruebas, tener notas dentro de pruebas, copiar o prestar trabajos de otros compañeros, copiar trabajos publicados incluyendo libros, folletos, revistas así como material de software e internet y presentarlo como su propio trabajo, se considera como falta a la honestidad académica, por lo que en caso de incurrir a una de estas faltas, se anulará el trabajo, examen y/o

Anexo B: Reglamento del Centro Educativo Aparicio Bilingüe

tarea y a los alumnos/as que resulten implicados se hará una llamada de atención escrita para enviar a los padres.

Artículo 4

Se tomarán como faltas a la disciplina las siguientes actitudes:

1. Falta de respeto a las autoridades del colegio, docentes, o personal de servicio.
2. Destrucción o daño de las instalaciones del colegio.
3. Decir mentiras, ser líder negativo o cualquier incumplimiento a la moral.
4. Manifestaciones físicas de afecto entre compañeros y compañeras (besos, abrazos, caricias)
5. Noviazgos entre estudiantes.
6. No acatar una orden dada por una autoridad del colegio.
7. Inasistencias: Cualquier tipo de salida del aula, llegadas tarde al aula, etc.
8. Uso de vocabulario inapropiado.
9. Portar uniforme incompleto o cambiando la asignación del mismo (Utilizar playeras de colores debajo de la camisa del colegio, bufandas, chumpas)
10. Utilizar uniformes en mal estado (roto, manchado, sucio).
11. Utilización de aparatos ajenos a la enseñanza. La medida a utilizar inmediata es decomisar el aparato y devolvérselo únicamente a los padres de familia. En caso de reincidir por tercera vez se devolverá hasta fin de ciclo.
12. Comer en clase.
13. Tomar la refacción de otro compañero.

Anexo B: Reglamento del Centro Educativo Aparicio Bilingüe

14. Utilizar CELULARES en horas de clase y recreo. (Por lo que deberán permanecer dentro del locker o bolsón) La medida a utilizar inmediata es decomisar el aparato y devolvérselo únicamente a los padres de familia. En caso de reincidir por tercera vez se devolverá hasta fin de ciclo.

15. Transmitir avisos por CELULAR a sus padres durante clases.

16. Dar órdenes al personal de servicio o mantenimiento.

17. Efectuar juegos o deportes que pongan en peligro la seguridad propia y la de los demás.

18. Colocar afiches o carteles que no estén autorizados por Dirección.

19. Realizar cualquier tipo de comercio dentro de las instalaciones.

20. El traer mascotas al colegio.

21. Utilizar el nombre del colegio para eventos no autorizados.

22. Recaudaciones, celebraciones o promover eventos sin previa autorización.

23. Crear páginas web, blogs, foros u otros medios como Facebook, etc. utilizando el nombre del colegio “Centro Educativo Aparicio”, “Colegio Aparicio”, “Aparicio”, “Cea Aparicio”, etc. sin la previa autorización de Dirección General.

24. Llevar a cabo actividades no programadas. Las que se realicen deben prepararse con anticipación presentando a Dirección en forma detallada en qué consistirá y deben esperar su aprobación.

25. Salir y reingresar a las instalaciones después de la hora de salida.

26. Permanecer en los servicios sanitarios después de la hora de recreo.

27. Ingresar al servicio sanitario del otro sexo o de maestros.

Anexo B: Reglamento del Centro Educativo Aparicio Bilingüe

28. A los alumnos varones ningún tipo de arete visible, tatuajes y/o coloración de cabello.

29. Tomar fotografías dentro del colegio y difundirlas sin autorización del colegio.

30. El no participar a las actividades especiales o recreativas que ya están calendarizadas, tomándose la ausencia como causa injustificable.

31. Traer al colegio: Playeras, pants, etiquetas, cuadernos u otros objetos que tengan el logo o nombre de otro establecimiento educativo.

Artículo 5

Se consideran como faltas graves las siguientes:

1. Agresión física, escrita, verbal o psicológica a cualquier persona dentro o fuera de la institución, abuso de hecho, robo, falsificación de firmas o documentos.

2. Traer o consumir productos que dañen la salud (licor, tabaco, drogas, etc).

3. Traer armas, objetos punzo cortantes o material inflamable.

4. Traer, vender y/o repartir material de contenido inmoral y obsceno y visitar sitios de internet no adecuados. Así como también todo aquello que denigra la dignidad del ser humano.

5. Presentarse al colegio en condiciones físicas inadecuadas. El colegio se reserva el derecho de realización un examen físico, el cual será costado por los padres del alumno/a.

6. Uso de medicamentos que no estén supervisados por los padres y que atenten al daño físico de la persona.

Artículo 6.

La puerta de ingreso del colegio se abre a las 7:00 a.m.

No se permite que alumnos/as o padres ingresen antes de esa hora.

Anexo B: Reglamento del Centro Educativo Aparicio Bilingüe

Artículo 7

La entrada de los alumnos es a las 7:00 a.m. y las actividades escolares inician a las 7:20 a.m. (Primaria a Secundaria) y a las 8:00 a.m. (Pre-Primaria), después de esa hora se le tomará a los estudiantes como retraso y deberá pasar a Administración donde quedará registrado el atraso.

El alumno/a tiene únicamente 3 oportunidades durante el ciclo a entrar después de la hora normal de clases, si por alguna razón reincidiera en el atraso no se le permitirá el ingreso al colegio, tomándose la ausencia como injustificada.

Artículo 8

El colegio no autoriza permisos de retirarse en horas de clases, a excepción de aquellos que soliciten autorización previa por escrito en la Agenda escolar y la nota sea justificable.

El alumno/a que se retire del colegio en horas de clases, no tiene autorización de retornar ese mismo día.

Si por cualquier motivo el alumno se retira del colegio con algún compañero, los padres deberán notificar dicha autorización por medio de la Agenda escolar. No se permiten traslados de llamadas telefónicas para tratar estos casos.

Artículo 9

Si por cualquier motivo el alumno se retira del colegio con algún compañero/a los padres deben enviar una nota por escrito a Secretaría, la cual dará el pase de salida para el alumno/a.

Artículo 10

Si un alumno se ausenta de clases debe presentar al día siguiente una excusa por escrito dirigida a Coordinación en donde se justifique el motivo de la ausencia, el o los días que estuvo sin recibir clases (en caso de enfermedad adjuntar a la nota una constancia médica) y debe estar

Anexo B: Reglamento del Centro Educativo Aparicio Bilingüe

firmada por los padres. Es responsabilidad del alumno presentar la nota primero a Coordinación y posterior a los maestros, además será responsabilidad del estudiante el ponerse al día de todas las tareas y actividades que se hayan realizado. En período de exámenes no se aceptarán justificaciones de ausencias, salvo de fuerza mayor la cual deberán acompañar con CONSTANCIA MÉDICA.

Los permisos para ausentarse solamente se autorizan si vienen por escrito, el colegio no acepta envíos por medio de correo electrónico, llamadas telefónicas, ni otro medio. El colegio no autoriza la salida a cursos, vacaciones e intercambios, etc. Si los padres aun así desean hacerlo, el colegio NO se responsabiliza de los trabajos académicos, exámenes (NO SE PODRÁN PASAR EN OTRA FECHA) y ausencias frente al Ministerio de Educación.

Artículo 11

Los alumnos deben entregar a los padres cualquier circular o nota que se les envíe de parte del colegio, así como también entregar a los maestros y/o autoridades las que envíen los padres al colegio.

Artículo 12

El colegio no es responsable de las faltas que el alumno cometa dentro o fuera de éste, pero se reserva el derecho de juzgarlas, tomando las medidas disciplinarias que consideren necesarias.

Artículo 13

Se cancelará la matrícula por bajo rendimiento o por comportamiento impropio que presente el alumno o sus padres.

Anexo B: Reglamento del Centro Educativo Aparicio Bilingüe

Artículo 14

Diariamente el alumno debe cumplir con todo lo necesario para sus clases, ya que no se aceptan posteriormente.

CAPITULO II

ORDEN Y LIMPIEZA

Artículo 1.

En su persona, en sus trabajos, en su pupitre, en su aula e instalaciones.

Artículo 2.

Los alumnos deben contribuir diariamente con la limpieza y ornato del colegio, depositando los residuos en sus respectivos botes de basura.

Artículo 3.

El cumplimiento con los uniformes es de suma importancia en el Centro Educativo Aparicio. Solo podrán venir con uniforme de deportes desde la casa, el día que toque Educación Física. Los días de inter aulas y otros eventos deportivos, deberán traer su uniforme de deportes en el bolsón. No son permitidas las combinaciones entre uniformes de diario y de deportes.

Para la calificación de hábitos se tomarán en cuenta los siguientes aspectos:

3.1 Uniforme de diario:

- Sudadero con logo
- Camisa o blusa polo con logo
- Zapatos de vestir negros
- Pantalón kaki del colegio / Jeans la Preprimaria
- Gabacha Pre-Primaria

Anexo B: Reglamento del Centro Educativo Aparicio Bilingüe

3.2 Uniforme de deportes:

- Pants y chumpa con logo
- T-shirt con logo
- Pantalóneta del colegio
- Tenis Blanco, azul o gris

Nota:

- Tomar en cuenta que dentro de la ponderación de la clase de Educación Física se califica la presentación y cumplimiento de uniforme.

Limpieza e higiene personal:

- Baño diario
- Zapatos
- Oídos
- Uñas
- Peinado adecuado a un escolar, no se permite jovencitos con cabello largo, o jovencitas con el pelo teñido de colores azul, rosados, rojos, morados, etc.
- En el caso de alumnas el uniforme es incompatible con el uso de maquillaje, joyas y uñas pintadas.

Material Escolar:

- Libros y cuadernos forrados
- Estante limpio y ordenado
- Material completo y ordenado

Anexo B: Reglamento del Centro Educativo Aparicio Bilingüe

- Locker ordenado

3.3 Los alumnos deben presentarse debidamente uniformados durante todo el año. Todos los uniformes deben estar debidamente marcados con nombres y apellidos en un lugar visible. No se aceptaran iniciales ni marcas, ya que el colegio no se hace responsable en caso de pérdida.

3.4 Los uniformes deben estar impecables, no permitiéndose el uso de camisas o blusas manchadas, pantalones rotos, faldas sin ruedo, suéteres descocidos, zapatos rotos, etc.

3.5 Los alumnos que no se presenten con el uniforme correspondiente serán sancionados de la siguiente manera:

- Primera llamada de atención verbal al alumno.
- Segunda llamada de atención verbal y nota a los padres
- Tercera llamada de atención escrita y citación a los padres.
- Amonestación y firma de compromiso por parte de los padres del alumno.

Artículo 4.

El colegio sirve de intermediario entre los padres y las personas que elaboran los uniformes. En caso de inconformidad colaborará poniendo en contacto a las personas correspondientes, pero no asume más responsabilidad.

Artículo 5.

Los alumnos deben permanecer fuera del aula en horas de recreo, ya que no se permite el ingreso al aula en ese período ni consumir alimentos dentro de la misma.

Anexo B: Reglamento del Centro Educativo Aparicio Bilingüe

Artículo 6.

Los alumnos deben mantener una actitud de orden al momento de comprar en la tienda, respetando los turnos y a las personas que los atienden.

Artículo 7.

Los alumnos deben presentarse diariamente con todo el material necesario para las diferentes clases. Ya que queda terminantemente prohibido el recibir tareas en horas de clases.

Artículo 8.

Es responsabilidad de los padres si su hijo causa daños realizados voluntaria o involuntariamente a las instalaciones y servicios del colegio.

Artículo 9.

Será responsabilidad del alumno si dejó olvidado cualquier tipo de objeto dentro del colegio, podrá recuperarlos siempre y cuando estén marcados con nombre completo.

CAPITULO III

SEGURIDAD

Artículo 1.

Los padres de familia pagan la cuota de seguro escolar anual. Dicho seguro cubre al alumno durante los 365 días del año, en cualquier lugar y hora solamente por accidentes. Cada padre de familia en caso de ser necesario transmitirá su propio reclamo y pagará los gastos no cubiertos por el seguro.

Artículo 2.

Por sugerencia médica, el colegio no proporciona ningún tipo de medicamento a los alumnos.

Anexo B: Reglamento del Centro Educativo Aparicio Bilingüe

Artículo 3.

Si un alumno se indispone, debe reportarse a Coordinación la cual notificará a su casa. Queda terminantemente prohibido que el alumno se comunique con sus padres por medio del celular.

Artículo 4.

En caso de una emergencia médica, se notificará a los padres del alumno. De no localizarlos, la Dirección tomará la decisión de trasladar al alumno a un centro hospitalario salvando toda responsabilidad física y económica.

Artículo 5.

El colegio no se hace responsable de lo que le suceda al alumno después de la hora de salida y fuera del establecimiento, esto incluye servicio de bus.

Artículo 6.

El colegio cuenta con un plan de emergencias en caso de temblor o terremoto, el cual es dado a conocer a sus alumnos al inicio del ciclo escolar. Los padres por su parte deben seguir las siguientes instrucciones:

- Todos los alumnos deben traer en la primera semana de clases la “bolsa de la vida” que consiste en: una botella de agua pura, una galleta dulce y una salada, ésta bolsa se debe renovar a cada período de estudio y permanece en cada aula.
- Recoger a sus hijos por la puerta principal sin obstaculizar el paso con vehículos.
- Los padres no deben llamar por teléfono al colegio, ya que podría obstaculizar llamadas de emergencia.

Anexo B: Reglamento del Centro Educativo Aparicio Bilingüe

- En caso de no poder ir a recoger a sus hijos, el colegio está preparado con lo necesario para la emergencia y estará pendiente de sus alumno/as.

- El bus no hará recorrido para volverlos a su casa.

NOTA IMPORTANTE: Queda a discreción de la Dirección del colegio el tipo de amonestación que se aplique al alumno según la falta que haya cometido.

CAPITULO IV

RESPONSABILIDAD Y COMPROMISO DE LOS PADRES DE FAMILIA

1. Asumir responsablemente el compromiso de padres hacia el colegio, velando siempre por la educación integral de sus hijos.

2. Los padres de familia deben apoyar la autoridad y formas disciplinarias del colegio para el bien de sus hijos.

3. Deben participar en las actividades, entrega de Avances Académicos, citas programadas con Dirección, Docentes y Orientación

4. Apoyar a la Institución en los aspectos morales y académicos que se han determinado como lineamientos de la educación del Centro Educativo Aparicio.

5. Informarse del desenvolvimiento de sus hijos dentro y fuera del colegio en forma regular y asumir una participación activa de la educación de los mismos.

6. Mantenerse en constante comunicación con maestros y autoridades del colegio, respetando el horario de citas. Las cuales deben solicitarse por escrito y con anticipación en la agenda personal del alumno.

7. Recibir avisos, circulares y comunicación del colegio y devolverlos firmados al siguiente día en fecha indicada cuando así lo requiera.

Anexo B: Reglamento del Centro Educativo Aparicio Bilingüe

8. No se permite pasar dejando mochilas, libros, agendas u otros a Secretaría para poner al día al alumno que se haya ausentado, es responsabilidad de sus hijos el ponerse al día al momento de regresar a clases.

9. Solicitar entrevista con los maestros cuando su hijo haya obtenido un punteo menor de 70 puntos, para dialogar con el educador y conocer las causas de las notas.

10. Las sanciones por faltas a normas NO TIENEN excusa, por lo que los padres de familia deben colaborar para que se cumplan.

11. Dejar en horario fuera de las actividades escolares las citas con médicos, actividades deportivas, culturas o de otra índole que no sean coordinadas por el colegio.

12. Comunicar a Secretaría el cambio de residencia, números telefónicos u otros cada vez que esto ocurra.

13. No se permite que cualquier tarea, trabajo de investigación, refacción, etc. que haya sido olvidada por el alumno, le sea traída por sus padres o cualquier persona.

14. Por seguridad de sus hijos no se permite a los padres de familia y personas ajenas a la institución ingresar a las aulas.

15. Los padres deben respetar el horario de salida para recoger a sus hijos, ya que después de las 2:10 p.m. el colegio no se hace responsable de los alumnos/as pues no hay personal docente o administrativo a cargo.

16. Proporcionar y velar por una alimentación balanceada y nutritiva para sus hijos esto incluye que sus hijos se presenten al colegio con un desayuno completo, ya que es comprobado que la persona rinde más cuando en su dieta incluyen un buen desayuno.

Anexo B: Reglamento del Centro Educativo Aparicio Bilingüe

17. Colaborar con sus hijos en la organización del tiempo por las tardes, de modo que no hagan tareas y trabajos a última hora, para que duerman y descansen por lo menos 8 horas diarias y así puedan rendir satisfactoriamente.

18. Supervisar la selección de amistades, lecturas, espectáculos y diversiones de sus hijos.

19. Si su hijo necesita un medicamento especial, enviarlo con él/ella y notificarlo.

20. Todos los miembros de la comunidad educativa: Personal docente, administrativo, mantenimiento, de transporte, niñeras, colaboran en la formación de sus hijos por lo que merecen el mayor respeto y consideración.

21. Cumplir con el contrato administrativo que se firmó al momento de la inscripción de su hijo.

22. Si no se cancela la matrícula de inscripción en las fechas establecidas por la Dirección, podrán perder su cupo.

23. El primer día de clases para poder ingresar al colegio, todo alumno deberá tener cancelada la totalidad de la inscripción.

24. El alumno que acumule 2 meses de adeudo, se citará por parte de la Administración a los padres de familia o encargados para tratar de dar solución al problema de pago.

25. Los padres podrán anular el compromiso adquirido ante el colegio, avisando por escrito y cumpliendo con el punto siguiente:

26. Los pagos parciales o totales por inscripciones, colegiaturas y otros no se devolverán si los padres deciden retirar al alumno antes de finalizar el ciclo escolar, las cuotas

Anexo B: Reglamento del Centro Educativo Aparicio Bilingüe

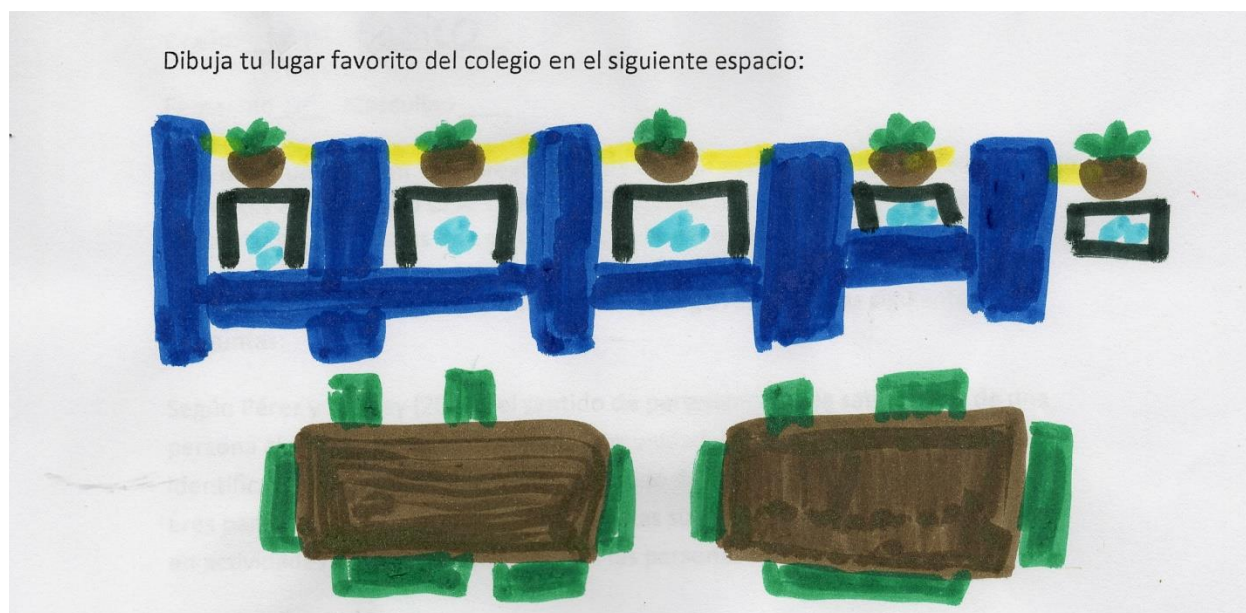
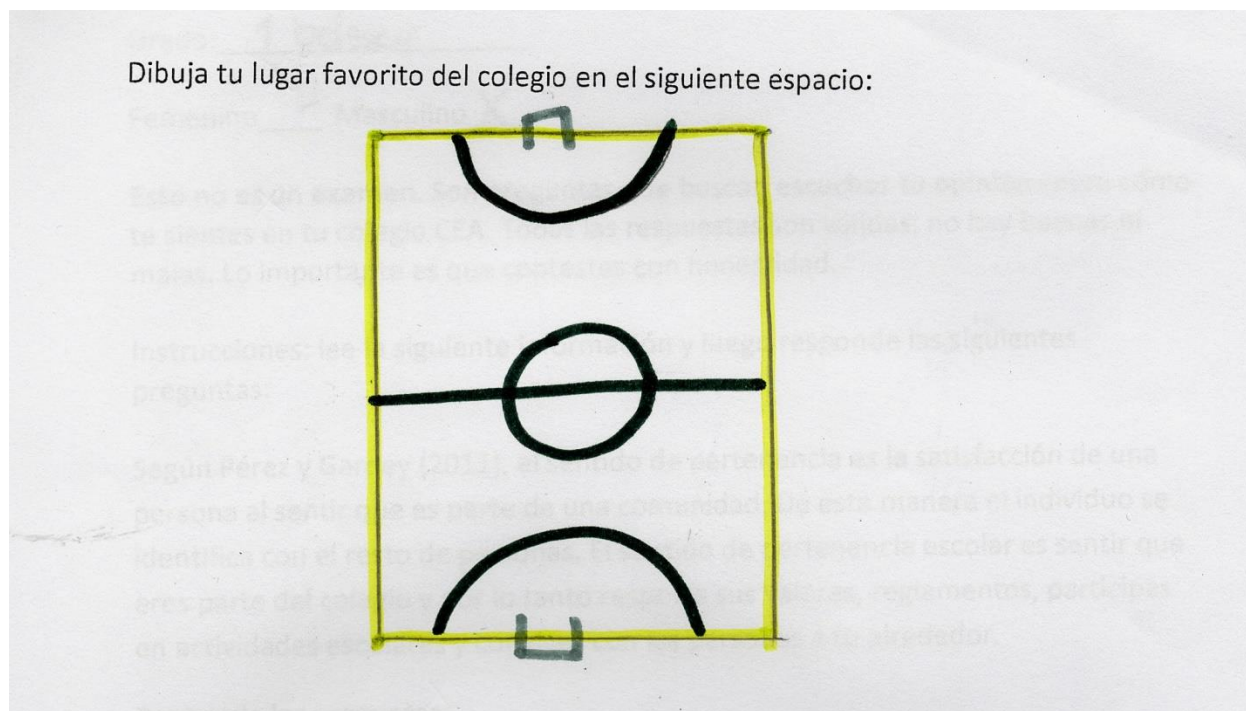
deberán cubrirse en su totalidad al momento del retiro, ya que hay cupo limitado en cada grado y un presupuesto fijo de funcionamiento de enero a diciembre.

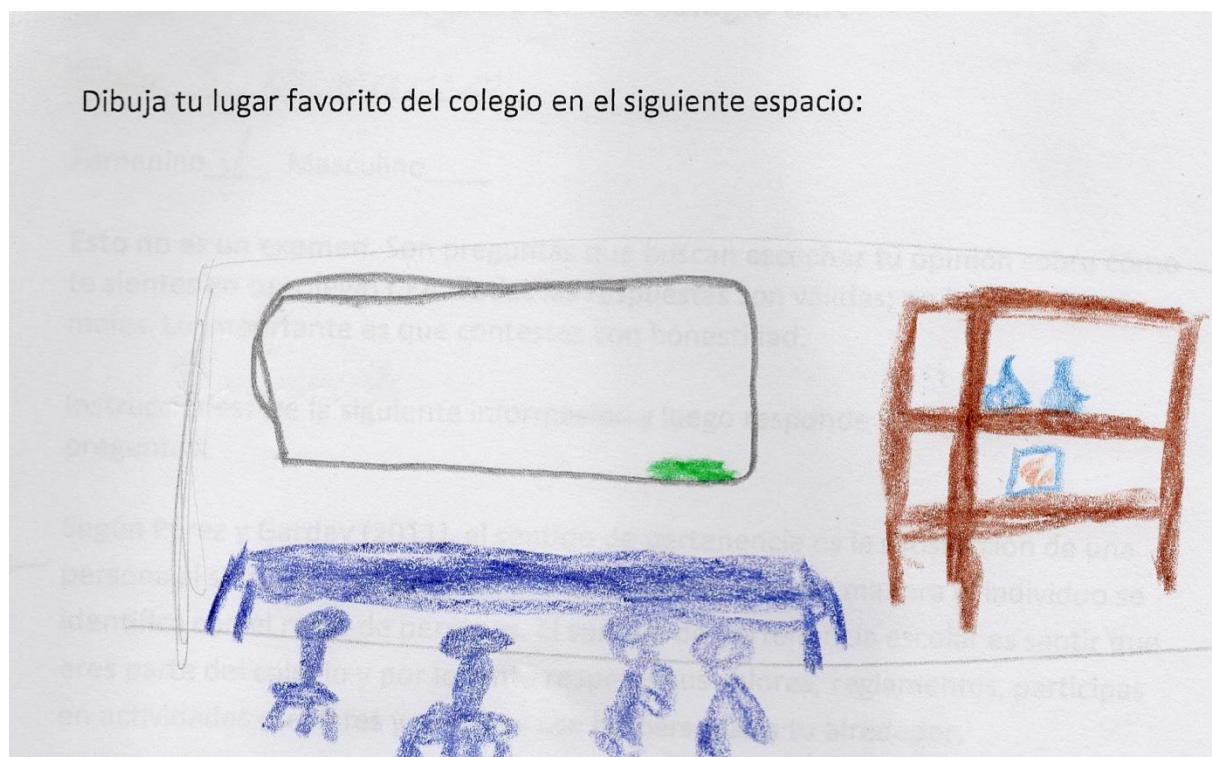
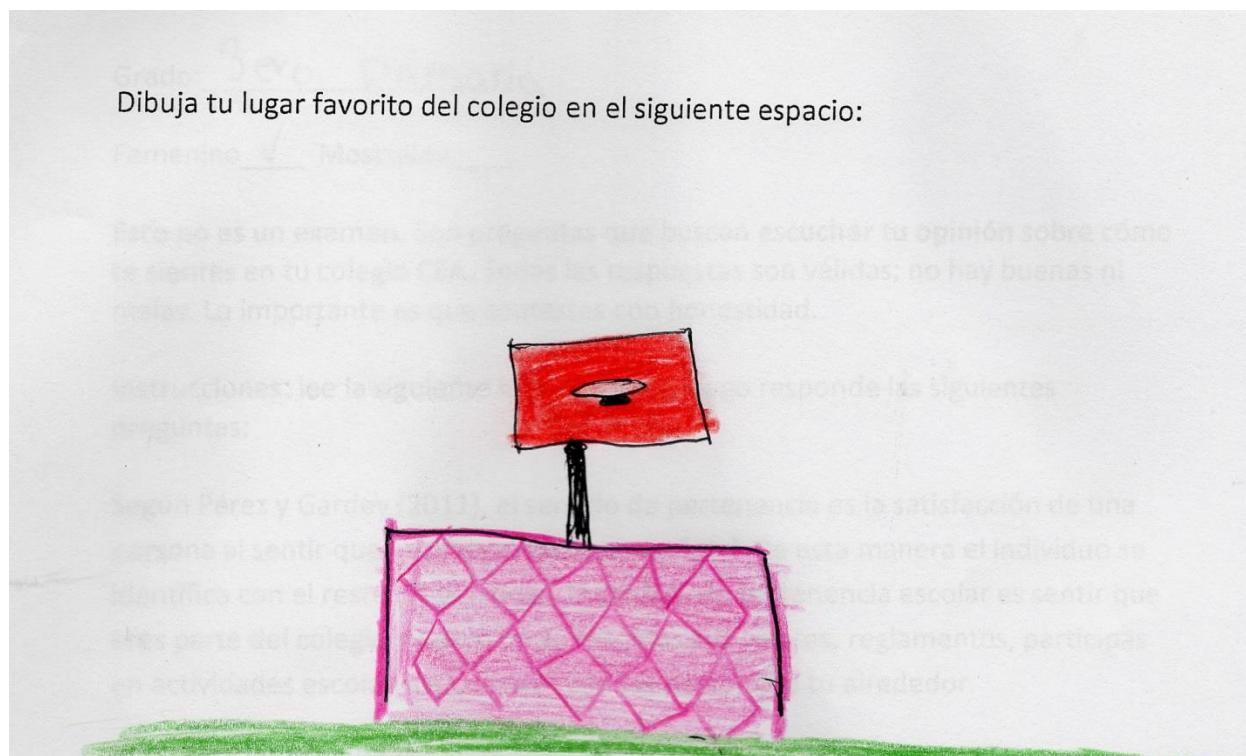
27. La Directora General y Académica no tienen nada que ver con los pagos, cobros y hacer efectivas las medidas anteriores, ya que es el Director Administrativo el que tiene a su cargo todo lo referente a esos compromisos de los padres de familia.

28. Cualquier situación que no esté contemplada en este Reglamento queda a criterio de la Dirección.

Leímos y analizamos el presente reglamento, al firmarlo lo aceptamos.

Firma _____ de
padres _____

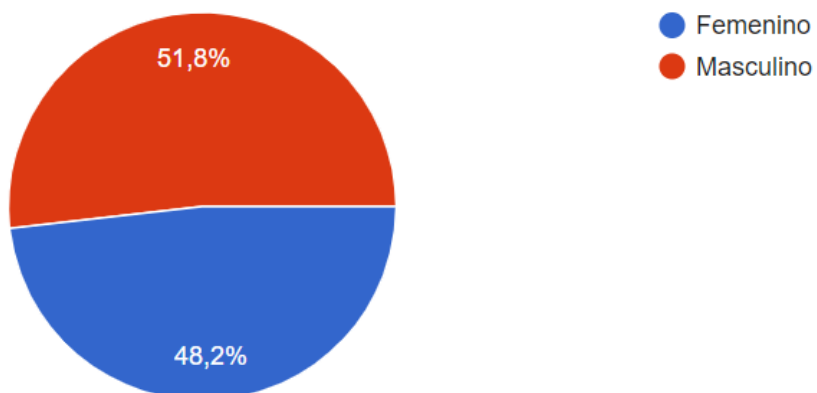
Anexo C: Dibujos realizados por los alumnos y alumnas del Centro Educativo Aparicio**Bilingüe**

Anexo C: Dibujos realizados por los alumnos y alumnas del Centro Educativo Aparicio**Bilingüe**

Anexo D: Resultados importantes de la encuesta de conocimiento del grupo objetivo

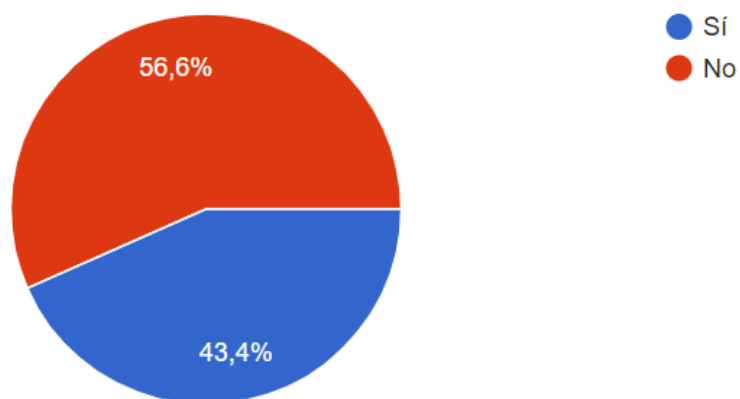
Género

83 respuestas



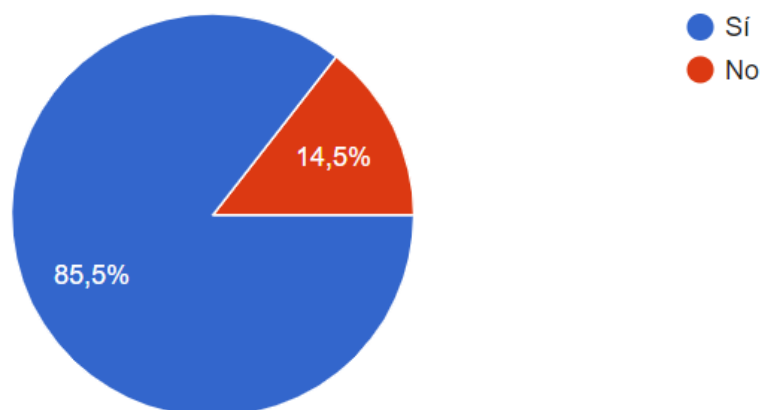
¿Conoces la filosofía del CEA?

83 respuestas

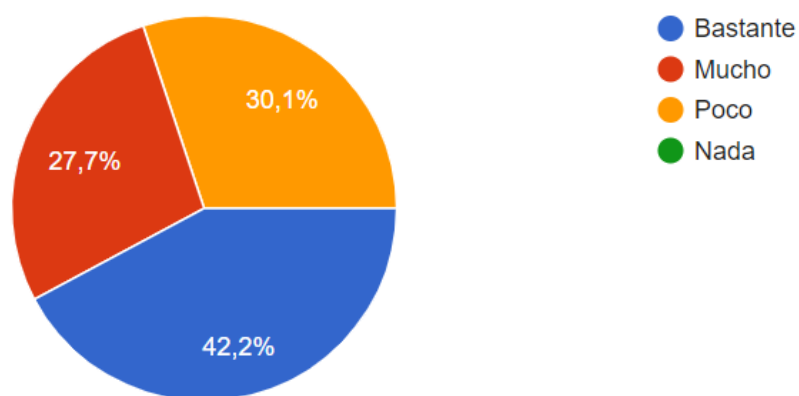


Anexo D: Resultados importantes de la encuesta de conocimiento del grupo objetivo**¿Conoces los valores que se practican en el CEA?**

83 respuestas

**¿Qué tanto conoces el reglamento escolar?**

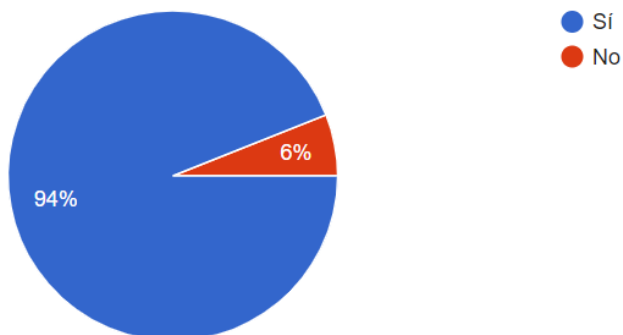
83 respuestas



Anexo D: Resultados importantes de la encuesta de conocimiento del grupo objetivo

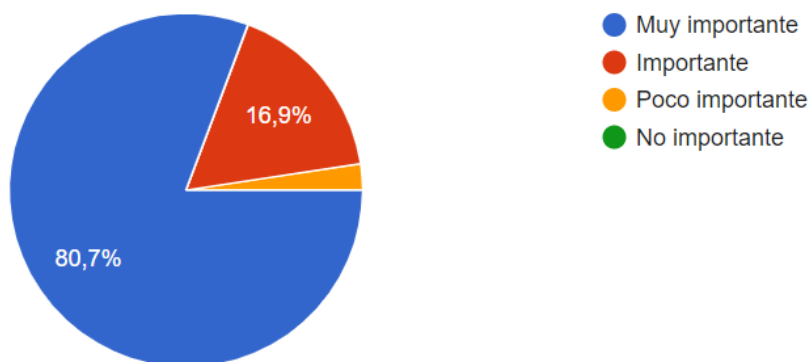
¿Crees que cumplir las normas del reglamento mejora el ambiente escolar que te rodea?

83 respuestas



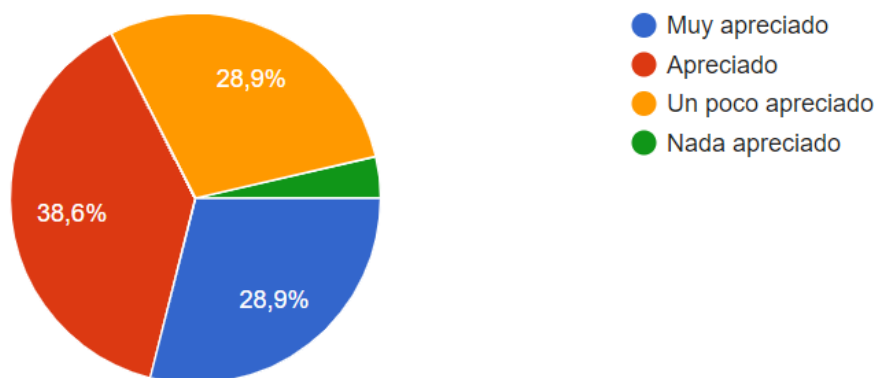
¿Qué tan importante consideras que es cumplir las normas del reglamento escolar?

83 respuestas



Anexo D: Resultados importantes de la encuesta de conocimiento del grupo objetivo**En el colegio me siento...**

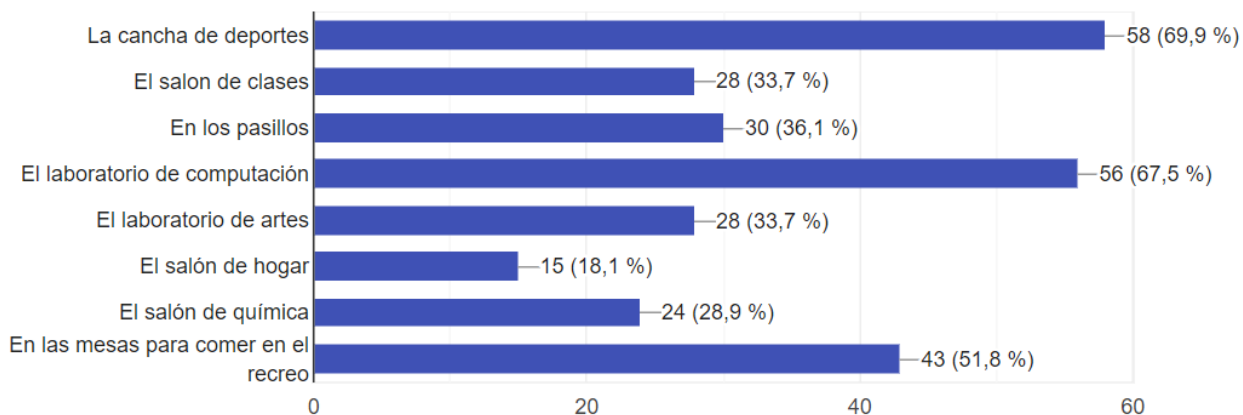
83 respuestas



Anexo D: Resultados importantes de la encuesta de conocimiento del grupo objetivo

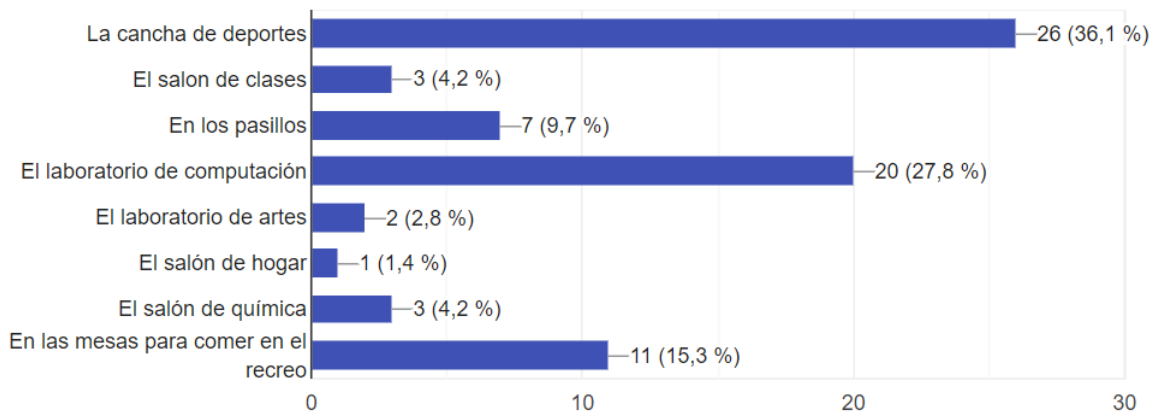
¿Cuáles son los lugares del colegio en los que te gusta pasar mas tiempo?

83 respuestas



¿Cuáles de los lugares anteriores es tu lugar favorito del colegio?

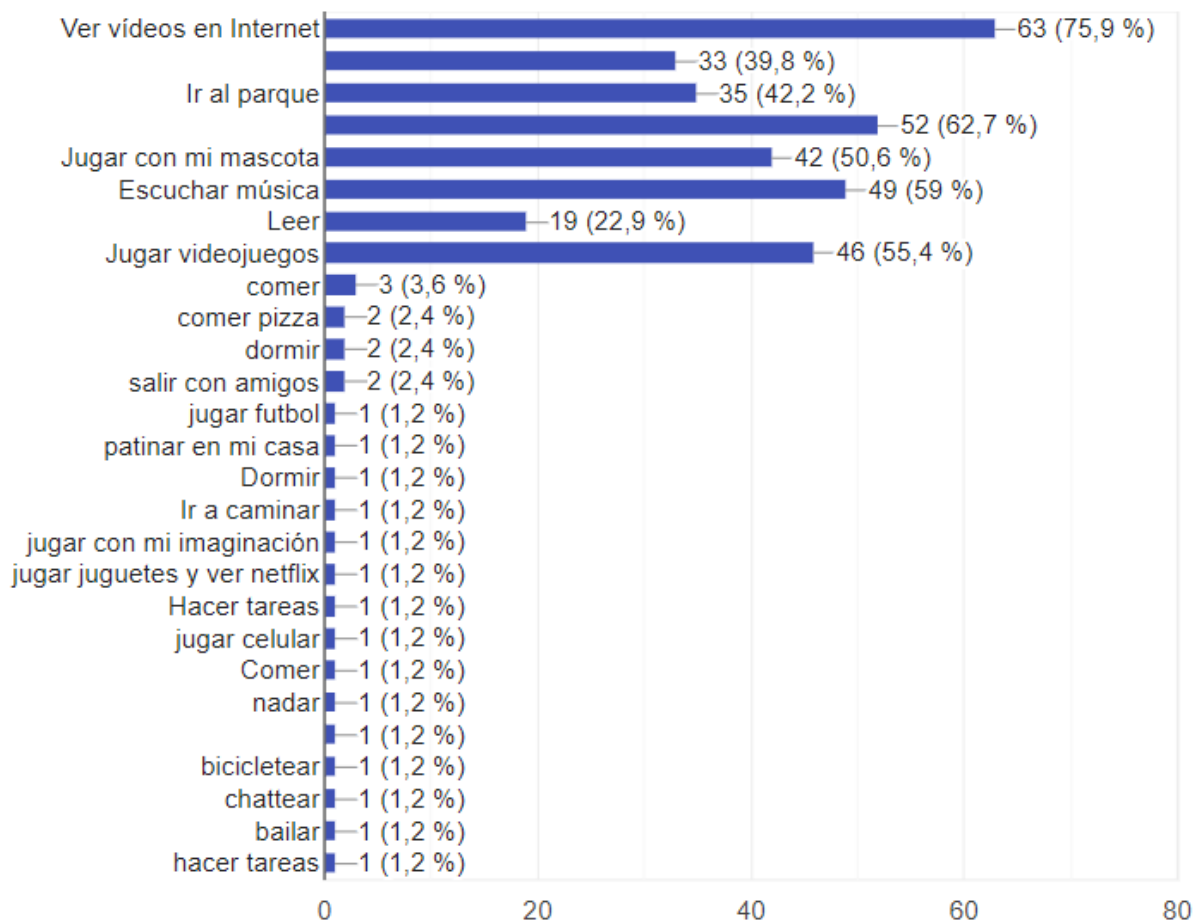
72 respuestas



Anexo D: Resultados importantes de la encuesta de conocimiento del grupo objetivo

¿Cuáles son tus pasatiempos en casa?

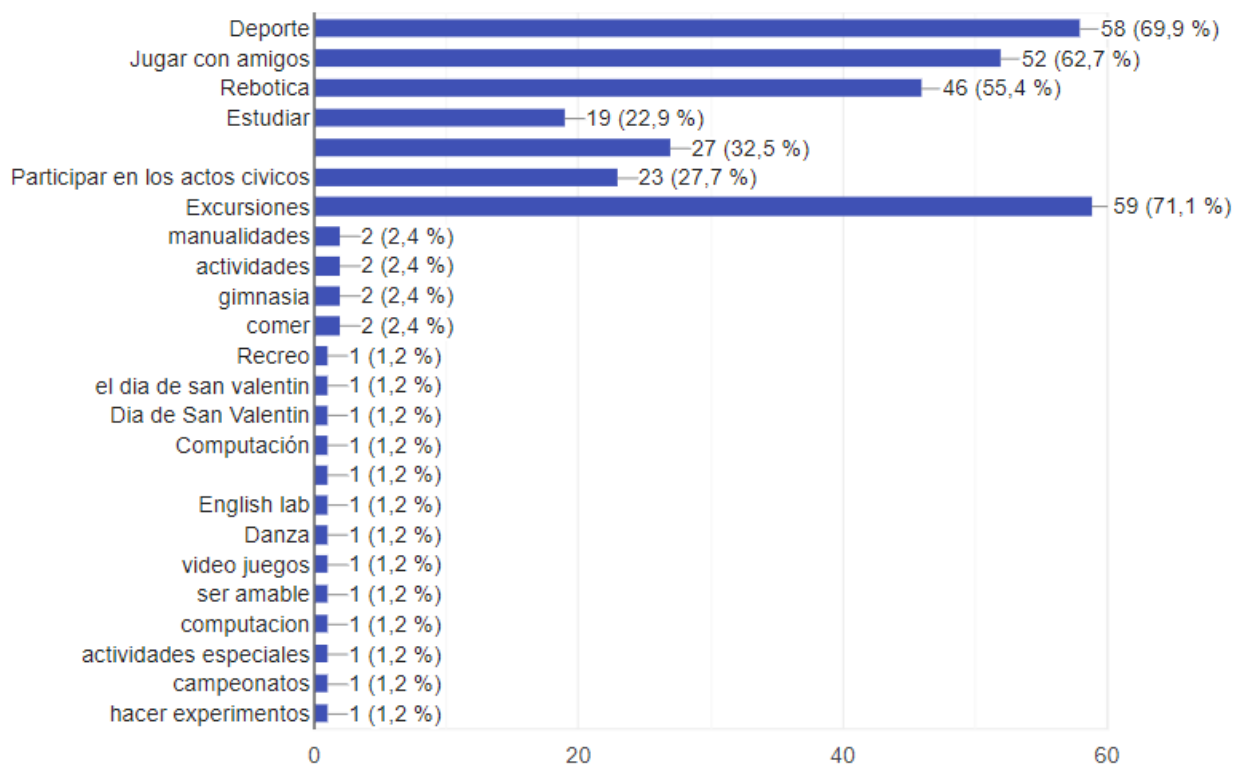
83 respuestas



Anexo D: Resultados importantes de la encuesta de conocimiento del grupo objetivo

¿Qué actividades te gustan realizar en el CEA?

83 respuestas



Anexo E: Tabla de niveles socioeconómicos

Definición de Niveles Socio Económicos

(Áreas Urbanas, Zona Metropolitana)

	Nivel Alto AB (4.2%)	Nivel Medio-Alto C1 (5.5%)	Nivel Medio-Bajo C2 (32.5%)	Nivel Bajo D (38.3%)	Nivel Popular E (19.5%)
Ingresos mensuales	Ingresos superiores a los a Q49,600 al mes	Ingresos familiares oscilan en un promedio de Q23,500 al mes	Ingreso familiar oscila en un promedio de Q10,500 al mes.	Su ingreso promedio mensual está comprendido alrededor de los Q2,500	Su ingreso promedio Mensual menor a los Q1,100
Educación	La mayoría son graduados universitarios, mucho de ellos con grados avanzados	Su nivel educacional supera los estudios secundarios completos y universitarios.	Su nivel educacional se encuentra en estudios primarios y secundarios completos.	Secundaria incompleta o Primaria completa.	Su nivel educacional es Escaso y en muchos casos no cursado ningún estudio.
Ocupación	Propietarios de sus fuentes de ingresos, dueños de comercios, industriales, fincas, agrícolas, ganaderas, empleados administrativos de alto nivel, etc.	Tienen un nivel de vida bastante holgado. Son ejecutivos de empresas privadas o públicas también pueden ser dueños de negocios medianos.	Por lo general son profesionales, Comerciantes, pequeños industriales, ejecutivos de mandos medios.	El jefe de familia puede ser obrero, dependiente, auxiliar de actividades especializadas, obreros sin especialización alguna como conserjes mensajeros, etc. Varios miembros de la familia contribuyen al ingreso familiar.	El jefe de familia realiza tareas que no Requieren ningún conocimiento, usualmente no tiene trabajo fijo, sino que en trabajos de oportunidad.
Vivienda	Vivienda propia y lujosa con mas de 6 habitaciones y jardín amplio en zonas y colonias residenciales	Viven en sectores residenciales o en colonias. Las casas poseen al menos 4 habitaciones. Pueden ser hechas a sus especificaciones.	Habitán en casas modestas, no de lujo pero confortables. Generalmente con 3 habitaciones en colonias de casas iguales.	Viviendas modestas localizadas en barrios y colonias populares, edificios multifamiliares etc. (casi siempre alquiladas.	Poseen viviendas precarias en zonas marginales.






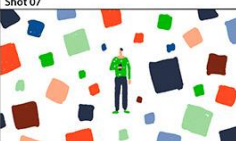


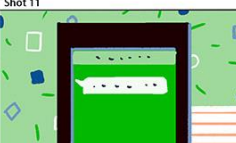



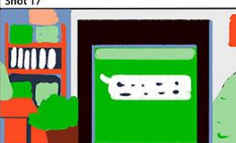





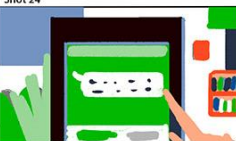

Definición de Niveles Socio Económicos

(Áreas Urbanas, Zona Metropolitana)

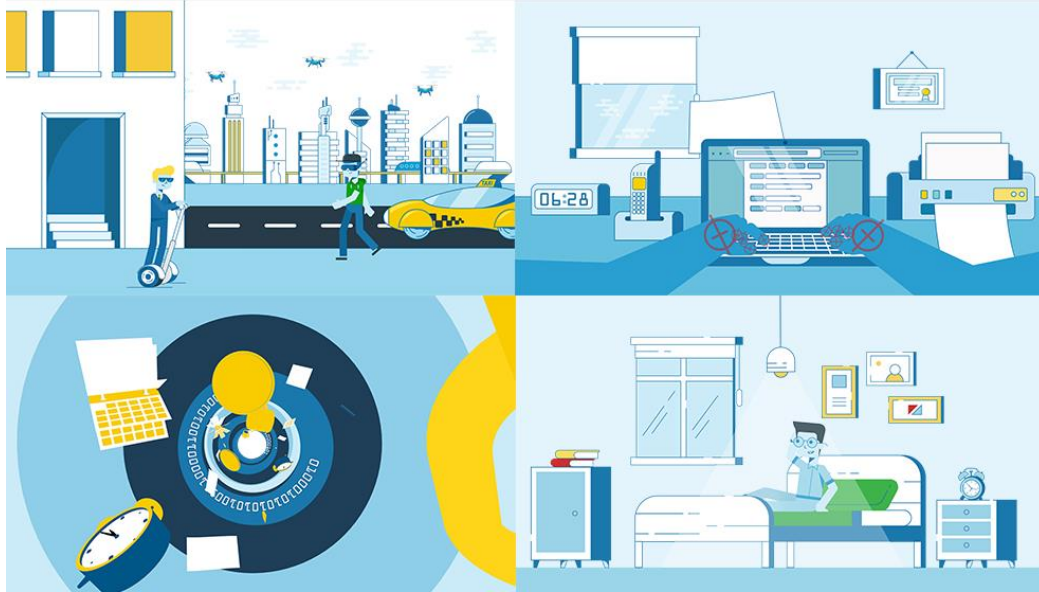
	Nivel Alto AB (4.2%)	Nivel Medio-Alto C1 (5.5%)	Nivel Medio-Bajo C2 (32.5%)	Nivel Bajo D (38.3%)	Nivel Popular E (19.5%)
Aparatos eléctricos	Disponen todos los bienes de confort (lavadora de ropa, estufa, refrigeradora, radio, televisión a color, aparatos eléctricos, cable o antena parabólica.	Disponen de la mayoría de los bienes de confort (estufas, refrigeradoras, radio, TV, aparatos eléctricos, etc.)	Poseen muebles y electrodomésticos populares, comprados a veces a plazos, tales como: estufa, refrigeradora, radio, televisión y otros.	Poseen artículos como CD, equipo de sonido, radio grabadora y refrigeradoras de marca y modelo económico.	Prácticamente no poseen artículos de confort, salvo televisor y radio.
Servicio domestico	2 o más. Servicio domestico	1 mínimo. Servicio domestico	1 o no tiene servicio domestico	No	No
Vehículos	Poseen más de 2 automóviles de alto precio y de modelo reciente, pagados al contado (BMW, Mercedes Benz, etc.)	Poseen uno o dos vehículos de modelos no necesariamente reciente	Poseen vehículo de modelo no reciente.	Usualmente no tienen automóvil y si lo tienen seguramente lo compraron usados y de modelo muy anterior	No
Educación Hijos	Sus hijos en edad escolar o universitaria son educados en el extranjero en los mejores colegios y universidades del país.	La educación de sus hijos es muy importante y por eso realizan esfuerzos para que vayan a los mejores colegios y universidades del país.	Sus hijos se educan en colegios y universidades del país.	Sus hijos estudian en las escuelas públicas.	No alcanzan a cubrir sus necesidades mínimas.
Viajes al Exterior	Frecuentemente viajan al extranjero.	Viajan al exterior por lo menos una vez al año y frecuentemente al interior del país a lugares de descanso.	Viajan frecuentemente dentro del país y sus viajes al exterior son circunstanciales.	Cuando viajan lo hacen al interior del país.	No

Fuente: Niveles Socioeconómicos 2009 Multivex

Anexo F: Ejemplo de guión gráfico

<p>Shot 01</p> 	<p>Shot 02</p> 	<p>Shot 03</p> 	<p>Shot 04</p> 	<p>Shot 05</p> 
VO: It's fun shopping for things –	VO: a printer.	VO: a cool new 'smart fridge'.	VO: a robot vacuum cleaner...	VO: but do you find it tedious to download, configure and keep up with each app on your phone?
Animation: A guy is standing with his phone in an empty scene.	Animation: Cut to him sitting in an office room with a printer.	Animation: Cut to him looking at a smart fridge door in a kitchen.	Animation: Cut to him with his phone in a living room, a robot vacuum cleaner moves by.	Animation: All the decoration/furniture move away, some app-shape icons are moving down like a rain in the background, he's looking up.
<p>Shot 06</p> 	<p>Shot 07</p> 	<p>Shot 08</p> 	<p>Shot 09</p> 	<p>Shot 10</p> 
VO: The more you buy...	VO: ...the more apps you have!	VO: Now, you can bring everything together using LINE to control and communicate with them.	VO: LINE THINGS uses Internet-of-Things technology to make your life simpler. It reduces the need to work with separate apps and takes care of setup.	VO: But, the coolest thing? It works by CHATTING – to you, the things in your home ... and things out and about!
Animation: Zoom out, the guy stands up with some shapes wiggling around him.	Animation: More and more shapes pop up around him.	Animation: The shapes start to morph and turn into stripes.	Animation: The stripes move into a phone, we reveal a representation of LINE interface.	Animation: A chat interface appear on the phone.
<p>Shot 11</p> 	<p>Shot 12</p> 	<p>Shot 13</p> 	<p>Shot 14</p> 	<p>Shot 15</p> 
VO: So, you can wake up to a lovely message...	VO: "satisfied sigh/mmm sound"	VO: Pop to the gym ...	VO: and get a motivational message from LINE THINGS.	VO: Great news!
Animation: Zoom in to the phone screen, a new message pops up.	Animation: Camera starts to pan to right, we see the guy in bed with a coffee and his dog.	Animation: (keep panning right) we see a gym and the guy is sweating with a towel.	Animation: (keep panning right) it reveals a close-up of his feet and he walks on a scale.	Animation: (keep panning right) we see the phone again with a new message popping up.
<p>Shot 16</p> 	<p>Shot 17</p> 	<p>Shot 18</p> 	<p>Shot 19</p> 	<p>Shot 20</p> 
VO: At work,	VO: your home Air Con System might contact you...	VO: ... so you can stay in control –	VO: wherever you are.	VO: Bought something new?
Animation: (keep panning right) it is in an office.	Animation: (keep panning right) "phone buzzing sounds" There is another new message on the phone.	Animation: (keep panning right) a closer shot of the guy looking at his phone and a speech bubble pops up in the air.	Animation: (keep panning right) we see an AC at home is turned off.	Animation: (keep panning right) we see some different shapes, and the guy walks along in different shapes.
<p>Shot 21</p> 	<p>Shot 22</p> 	<p>Shot 23</p> 	<p>Shot 24</p> 	<p>Shot 25</p> 
VO:	VO: Just plug it in	VO: And it's set up and added to your LINE THINGS system.	VO: Now you can keep everything together ..	VO: and make controlling the things in your life ... as easy as chatting to friends!
Animation: (keep panning right) we are back to his house and he is opening a box and taking out a new lamp.	Animation: (keep panning right) a close-up hand plugging in the lamp.	Animation: (keep panning right) we see the lamp is lightened.	Animation: (keep panning right) it is the phone again with a new message, a finger taps "YES".	Animation: (keep panning right) we see the living room with the new lamp, and the guy is sitting comfortably with his phone and his dog.

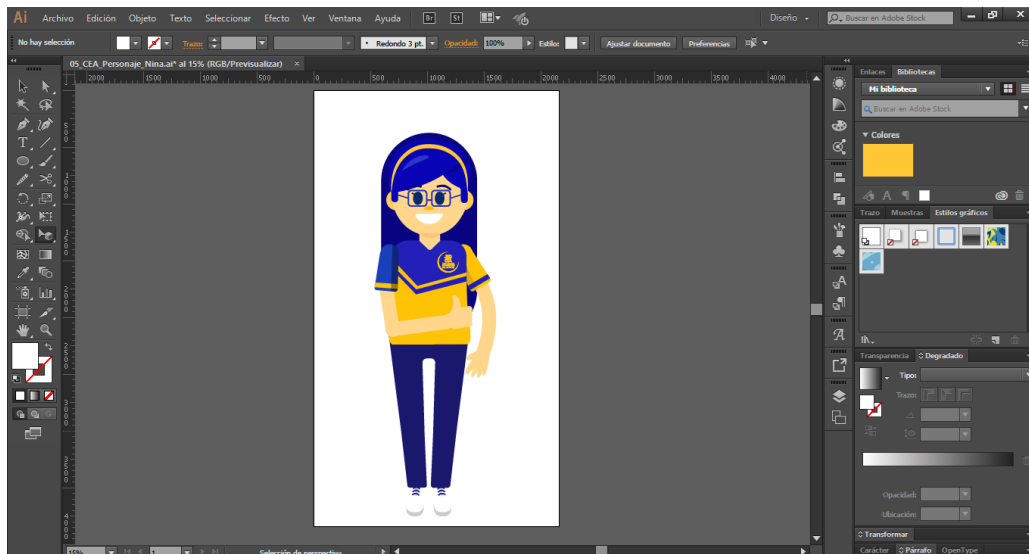
Anexo G: Ejemplo de gráficos animados



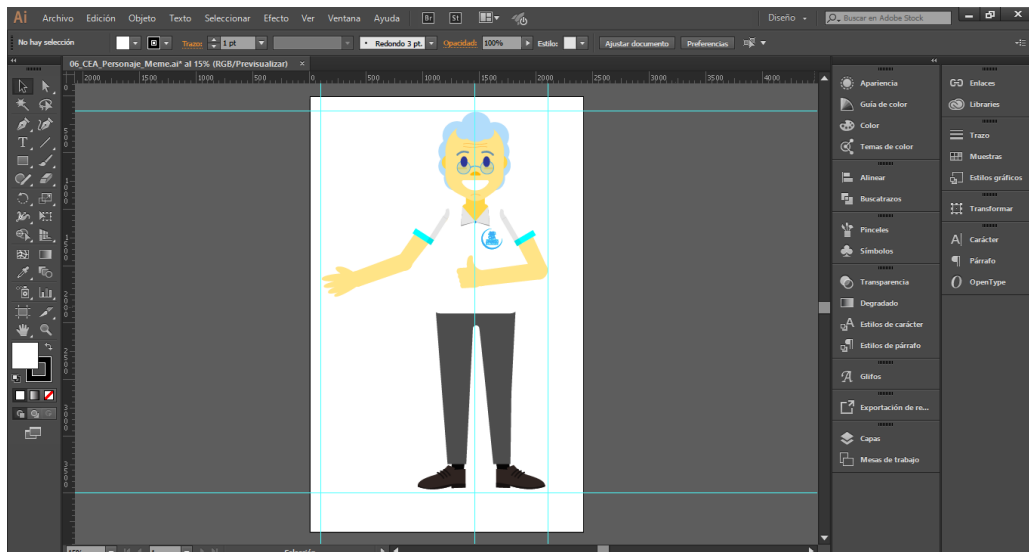
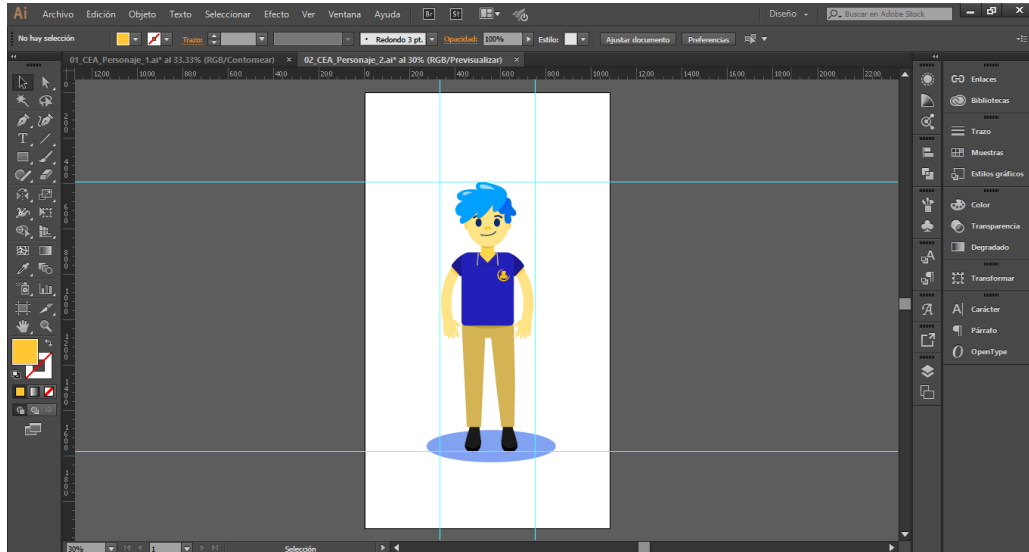
Video 1: Capital One-Future Data Vision. Feitosa in Motion, Amora, Brondani, y Lunkes, 2017.

Enlace: <https://www.behance.net/gallery/56715715/Capital-One-Future-Data-Vision>

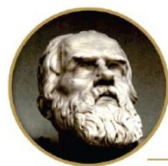
Anexo H: Digitalización de personajes para propuesta preliminar



Anexo H: Digitalización de personajes para propuesta preliminar



Anexo I: Encuesta de validación



Galileo
UNIVERSIDAD
La Revolución en la Educación

Universidad Galileo
Facultad de Comunicación (FACOM)
Licenciatura en Comunicación y Diseño Gráfico
Proyecto de tesis

Edad: _____

Género: F M

Cliente:

Experto:

Grupo Objetivo:

Nombre: _____

Profesión: _____

Puesto: _____

Años de experiencia: _____

Encuesta de validación del proyecto:

Producción de material gráfico animado para promover en alumnos y alumnas comprendidos entre 7 a 13 años de edad, el sentido de pertenencia. Colegio Educativo Aparicio Bilingüe. Guatemala, Guatemala, 2019.

Antecedentes:

El colegio Centro Educativo Aparicio Bilingüe ha brindado sus servicios en educación en los niveles pre primario, primario, básico y diversificado con una trayectoria de 23 años. Sus metodologías de enseñanza están basadas en los principios morales y valores universales, la importancia de la familia y atención individual hacia los alumnos con el fin de lograr una formación escolar efectiva y estable.

En el Centro Educativo Aparicio Bilingüe se detecta que los alumnos carecen de sentido de pertenencia. Se ha observado que algunos alumnos y alumnas no tienen conocimiento acerca de la filosofía, valores y normativas que pertenecen a este centro educativo debido a que el material impreso donde se presenta esta información no llama su atención.

El colegio Centro Educativo Aparicio Bilingüe no cuenta con un material gráfico animado que ayude a promover el sentido de pertenencia en los alumnos de 07 a 13 años de edad.

Objetivos de investigación:

El propósito de la encuesta es evaluar el diseño y funcionalidad del material gráfico animado para alumnos y alumnas de 7 a 13 años de edad, y a partir del análisis de resultados, realizar mejoras para garantizar la efectividad del proyecto.

Anexo I: Encuesta de validación

Instrucciones:

En base a la información previa, observe el material gráfico animado para niños que se le presenta y según su criterio conteste las siguientes preguntas de validación, marcando su respuesta en el cuadro con una X.

Parte Objetiva

1. ¿Cree necesario producir material gráfico animado para promover en alumnos y alumnas comprendidos entre 7 a 13 años el sentido de pertenencia escolar?

Si No

2. ¿Considera útil investigar información acerca de las tendencias de diseño gráfico, diseño en movimiento y comunicación audiovisual para respaldar la propuesta gráfica animada?

Si No

3. ¿Considera necesario recopilar información acerca de las normativas escolares, filosofía educativa y valores del Centro Educativo Aparicio Bilingüe para definir el contenido del material gráfico animado?

Si No

4. ¿Considera necesario ilustrar los lugares más significativos de las instalaciones del Centro Educativo Aparicio para que el mensaje sea más fácil de entender y recordar?

Si No

5. ¿Considera indispensable establecer una línea grafica en las ilustraciones para que el contenido del material gráfico animado sea consistente?

Si No

6. ¿Considera necesario elegir efectos de sonido y música de fondo para que el material gráfico sea dinámico y atractivo?

Si No

Parte semiológica

7. ¿Considera que los colores que se utilizaron contribuyen a que relacione el gráfico animado con la línea gráfica del colegio?

Mucho Poco Nada

8. ¿Considera que los personajes del gráfico animado representan a los alumnos del colegio?

Si No

Anexo I: Encuesta de validación

9. ¿Considera que las ilustraciones representan las instalaciones del colegio?

Mucho Poco Nada

Parte operativa

10. El texto utilizado en el material gráfico animado es fácil de leer

Muy de acuerdo
De acuerdo
Ni de acuerdo ni en desacuerdo
En desacuerdo
Muy en desacuerdo

11. ¿Considera que la voz del narrador es fácil de comprender?

Mucho Poco Nada

12. La velocidad del gráfico animado es...

Demasiado rápida
Rápida
Adecuada
Lenta
Demasiado lenta

13. La duración del gráfico animado es...

Muy corta
Corta
Adecuada
Larga
Demasiado larga

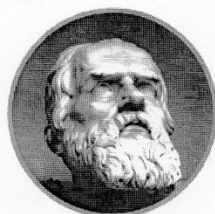
14. ¿Considera que el contenido del gráfico animado es de utilidad para promover el sentido de pertenencia en los alumnos y alumnas?

Mucho Poco Nada

Observaciones:

Gracias por su tiempo.

Anexo J: Encuesta de validación del cliente



Galileo
UNIVERSIDAD
La Revolución en la Educación

Universidad Galileo
Facultad de Comunicación (FACOM)
Licenciatura en Comunicación y Diseño Gráfico
Proyecto de tesis

Edad: 44

Género: F M

Cliente:

Experto:

Grupo Objetivo:

Nombre: Jeanette Aparicio

Profesión: Docente

Puesto: Directora

Años de experiencia: 24

Encuesta de validación del proyecto:

Producción de material gráfico animado para promover en alumnos y alumnas comprendidos entre 7 a 13 años de edad, el sentido de pertenencia. Colegio Educativo Aparicio Bilingüe. Guatemala, Guatemala, 2019.

Antecedentes:

El colegio Centro Educativo Aparicio Bilingüe ha brindado sus servicios en educación en los niveles pre primario, primario, básico y diversificado con una trayectoria de 23 años. Sus metodologías de enseñanza están basadas en los principios morales y valores universales, la importancia de la familia y atención individual hacia los alumnos con el fin de lograr una formación escolar efectiva y estable.

En el Centro Educativo Aparicio Bilingüe se detecta que los alumnos carecen de sentido de pertenencia. Se ha observado que algunos alumnos y alumnas no tienen conocimiento acerca de la filosofía, valores y normativas que pertenecen a este centro educativo debido a que el material impreso donde se presenta esta información no llama su atención.

El colegio Centro Educativo Aparicio Bilingüe no cuenta con un material gráfico animado que ayude a promover el sentido de pertenencia en los alumnos de 07 a 13 años de edad.

Objetivos de investigación:

El propósito de la encuesta es evaluar el diseño y funcionalidad del material gráfico animado para alumnos y alumnas de 7 a 13 años de edad, y a partir del análisis de resultados, realizar mejoras para garantizar la efectividad del proyecto.

ANDREA M. A. SERRA

Anexo J: Encuesta de validación del cliente

Instrucciones:

En base a la información previa, observe el material gráfico animado para niños que se le presenta y según su criterio conteste las siguientes preguntas de validación, marcando su respuesta en el cuadro con una X.

Parte Objetiva

1. ¿Cree necesario producir material gráfico animado para promover en alumnos y alumnas comprendidos entre 7 a 13 años el sentido de pertenencia escolar?

Si No

2. ¿Considera útil investigar información acerca de las tendencias de diseño gráfico, diseño en movimiento y comunicación audiovisual para respaldar la propuesta gráfica animada?

Si No

3. ¿Considera necesario recopilar información acerca de las normativas escolares, filosofía educativa y valores del Centro Educativo Aparicio Bilingüe para definir el contenido del material gráfico animado?

Si No

4. ¿Considera necesario ilustrar los lugares más significativos de las instalaciones del Centro Educativo Aparicio para que el mensaje sea más fácil de entender y recordar?

Si No

5. ¿Considera indispensable establecer una línea grafica en las ilustraciones para que el contenido del material gráfico animado sea consistente?

Si No

6. ¿Considera necesario elegir efectos de sonido y música de fondo para que el material gráfico sea dinámico y atractivo?

Si No

Parte semiológica

7. ¿Considera que los colores que se utilizaron contribuyen a que relacione el gráfico animado con la línea gráfica del colegio?

Mucho Poco Nada

8. ¿Considera que los personajes del gráfico animado representan a los alumnos del colegio?

Si No

Anexo J: Encuesta de validación del cliente

9. ¿Considera que las ilustraciones representan las instalaciones del colegio?

Mucho Poco Nada

Parte operativa

10. El texto utilizado en el material gráfico animado es fácil de leer

Muy de acuerdo
 De acuerdo
 Ni de acuerdo ni en desacuerdo
 En desacuerdo
 Muy en desacuerdo

11. ¿Considera que la voz del narrador es fácil de comprender?

Mucho Poco Nada

12. La velocidad del gráfico animado es...

Demasiado rápida
 Rápida
 Adecuada
 Lenta
 Demasiado lenta

13. La duración del gráfico animado es...

Muy corta
 Corta
 Adecuada
 Larga
 Demasiado larga

14. ¿Considera que el contenido del gráfico animado es de utilidad para promover el sentido de pertenencia en los alumnos y alumnas?

Mucho Poco Nada

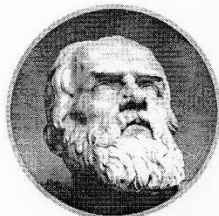
Observaciones:

Me gustó mucho en general la ilustración y sobre
 todo la voz que narra.

Gracias por su tiempo.



Anexo J: Encuesta de validación de expertos



Galileo
UNIVERSIDAD
La Revolución en la Educación

Universidad Galileo
Facultad de Comunicación (FACOM)
Licenciatura en Comunicación y Diseño Gráfico
Proyecto de tesis

Edad: 50

Género: F M

Cliente:

Experto:

Grupo Objetivo:

Nombre: Lissette Pérez Aguirre
Profesión: lic. Ciencias de la Comunicación
Puesto: Directora Nacional Cuentas
Años de experiencia: 28

Encuesta de validación del proyecto:

Producción de material gráfico animado para promover en alumnos y alumnas comprendidos entre 7 a 13 años de edad, el sentido de pertenencia. Colegio Educativo Aparicio Bilingüe. Guatemala, Guatemala, 2019.

Antecedentes:

El colegio Centro Educativo Aparicio Bilingüe ha brindado sus servicios en educación en los niveles pre primario, primario, básico y diversificado con una trayectoria de 23 años. Sus metodologías de enseñanza están basadas en los principios morales y valores universales, la importancia de la familia y atención individual hacia los alumnos con el fin de lograr una formación escolar efectiva y estable.

En el Centro Educativo Aparicio Bilingüe se detecta que los alumnos carecen de sentido de pertenencia. Se ha observado que algunos alumnos y alumnas no tienen conocimiento acerca de la filosofía, valores y normativas que pertenecen a este centro educativo debido a que el material impreso donde se presenta esta información no llama su atención.

El colegio Centro Educativo Aparicio Bilingüe no cuenta con un material gráfico animado que ayude a promover el sentido de pertenencia en los alumnos de 07 a 13 años de edad.

Objetivos de investigación:

El propósito de la encuesta es evaluar el diseño y funcionalidad del material gráfico animado para alumnos y alumnas de 7 a 13 años de edad, y a partir del análisis de resultados, realizar mejoras para garantizar la efectividad del proyecto.

Asesora
ANDREA GUILARTE

Anexo J: Encuesta de validación de expertos

Instrucciones:

En base a la información previa, observe el material gráfico animado para niños que se le presenta y según su criterio conteste las siguientes preguntas de validación, marcando su respuesta en el cuadro con una X.

Parte Objetiva

1. ¿Cree necesario producir material gráfico animado para promover en alumnos y alumnas comprendidos entre 7 a 13 años el sentido de pertenencia escolar?

Si No

2. ¿Considera útil investigar información acerca de las tendencias de diseño gráfico, diseño en movimiento y comunicación audiovisual para respaldar la propuesta gráfica animada?

Si No

3. ¿Considera necesario recopilar información acerca de las normativas escolares, filosofía educativa y valores del Centro Educativo Aparicio Bilingüe para definir el contenido del material gráfico animado?

Si No

4. ¿Considera necesario ilustrar los lugares más significativos de las instalaciones del Centro Educativo Aparicio para que el mensaje sea más fácil de entender y recordar?

Si No

5. ¿Considera indispensable establecer una línea grafica en las ilustraciones para que el contenido del material gráfico animado sea consistente?

Si No

6. ¿Considera necesario elegir efectos de sonido y música de fondo para que el material gráfico sea dinámico y atractivo?

Si No

Parte semiológica

7. ¿Considera que los colores que se utilizaron contribuyen a que relacione el gráfico animado con la línea gráfica del colegio?

Mucho Poco Nada

8. ¿Considera que los personajes del gráfico animado representan a los alumnos del colegio?

Si No

Anexo J: Encuesta de validación de expertos

9. ¿Considera que las ilustraciones representan las instalaciones del colegio?

Mucho Poco Nada

Parte operativa

10. El texto utilizado en el material gráfico animado es fácil de leer

Muy de acuerdo
 De acuerdo
 Ni de acuerdo ni en desacuerdo
 En desacuerdo
 Muy en desacuerdo

11. ¿Considera que la voz del narrador es fácil de comprender?

Mucho Poco Nada

12. La velocidad del gráfico animado es...

Demasiado rápida
 Rápida
 Adecuada
 Lenta
 Demasiado lenta

13. La duración del gráfico animado es...

Muy corta
 Corta
 Adecuada
 Larga
 Demasiado larga

14. ¿Considera que el contenido del gráfico animado es de utilidad para promover el sentido de pertenencia en los alumnos y alumnas?

Mucho Poco Nada

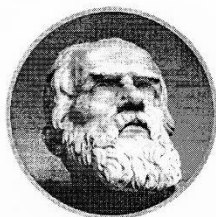
Observaciones:

*En general lo veo muy bien, sugerencia
 incluir créditos abajo de los iconos
 de valores.*

Guilherme

Gracias por su tiempo.

Anexo J: Encuesta de validación de expertos



Galileo
UNIVERSIDAD
La Revolución en la Educación

Universidad Galileo
Facultad de Comunicación (FACOM)
Licenciatura en Comunicación y Diseño Gráfico
Proyecto de tesis

Edad: 22

Género: F M

Cliente:

Experto:

Grupo Objetivo:

Nombre: Luis Pablo Castellanos Lavagnino

Profesión: Lic. Comunicación y Diseño

Puesto: Comunicador y Diseñador Gráfico

Años de experiencia: 3

Encuesta de validación del proyecto:

Producción de material gráfico animado para promover en alumnos y alumnas comprendidos entre 7 a 13 años de edad, el sentido de pertenencia. Colegio Educativo Aparicio Bilingüe. Guatemala, Guatemala, 2019.

Antecedentes:

El colegio Centro Educativo Aparicio Bilingüe ha brindado sus servicios en educación en los niveles pre primario, primario, básico y diversificado con una trayectoria de 23 años. Sus metodologías de enseñanza están basadas en los principios morales y valores universales, la importancia de la familia y atención individual hacia los alumnos con el fin de lograr una formación escolar efectiva y estable.

En el Centro Educativo Aparicio Bilingüe se detecta que los alumnos carecen de sentido de pertenencia. Se ha observado que algunos alumnos y alumnas no tienen conocimiento acerca de la filosofía, valores y normativas que pertenecen a este centro educativo debido a que el material impreso donde se presenta esta información no llama su atención.

El colegio Centro Educativo Aparicio Bilingüe no cuenta con un material gráfico animado que ayude a promover el sentido de pertenencia en los alumnos de 07 a 13 años de edad.

Objetivos de investigación:

El propósito de la encuesta es evaluar el diseño y funcionalidad del material gráfico animado para alumnos y alumnas de 7 a 13 años de edad, y a partir del análisis de resultados, realizar mejoras para garantizar la efectividad del proyecto.

ASESORA
ANDREA CULART

Anexo J: Encuesta de validación de expertos

Instrucciones:

En base a la información previa, observe el material gráfico animado para niños que se le presenta y según su criterio conteste las siguientes preguntas de validación, marcando su respuesta en el cuadro con una X.

Parte Objetiva

1. ¿Cree necesario producir material gráfico animado para promover en alumnos y alumnas comprendidos entre 7 a 13 años el sentido de pertenencia escolar?

Si No

2. ¿Considera útil investigar información acerca de las tendencias de diseño gráfico, diseño en movimiento y comunicación audiovisual para respaldar la propuesta gráfica animada?

Si No

3. ¿Considera necesario recopilar información acerca de las normativas escolares, filosofía educativa y valores del Centro Educativo Aparicio Bilingüe para definir el contenido del material gráfico animado?

Si No

4. ¿Considera necesario ilustrar los lugares más significativos de las instalaciones del Centro Educativo Aparicio para que el mensaje sea más fácil de entender y recordar?

Si No

5. ¿Considera indispensable establecer una línea grafica en las ilustraciones para que el contenido del material gráfico animado sea consistente?

Si No

6. ¿Considera necesario elegir efectos de sonido y música de fondo para que el material gráfico sea dinámico y atractivo?

Si No

Parte semiológica

7. ¿Considera que los colores que se utilizaron contribuyen a que relacione el gráfico animado con la línea gráfica del colegio?

Mucho Poco Nada

8. ¿Considera que los personajes del gráfico animado representan a los alumnos del colegio?

Si No

Anexo J: Encuesta de validación de expertos

9. ¿Considera que las ilustraciones representan las instalaciones del colegio?

Mucho Poco Nada

Parte operativa

10. El texto utilizado en el material gráfico animado es fácil de leer

Muy de acuerdo
 De acuerdo
 Ni de acuerdo ni en desacuerdo
 En desacuerdo
 Muy en desacuerdo

11. ¿Considera que la voz del narrador es fácil de comprender?

Mucho Poco Nada

12. La velocidad del gráfico animado es...

Demasiado rápida
 Rápida
 Adecuada
 Lenta
 Demasiado lenta

13. La duración del gráfico animado es...

Muy corta
 Corta
 Adecuada
 Larga
 Demasiado larga

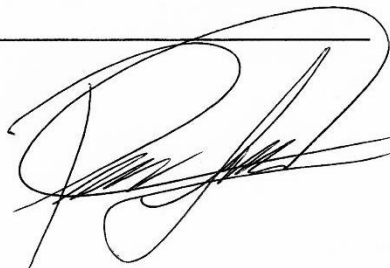
14. ¿Considera que el contenido del gráfico animado es de utilidad para promover el sentido de pertenencia en los alumnos y alumnas?

Mucho Poco Nada

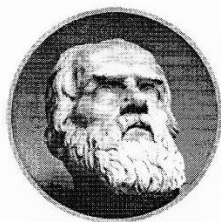
Observaciones:

- Iniciar y finalizar el audiovisual ascendente y descendente en audio e imagen
- Coordinar bien los efectos de sonido a la velocidad de la animación
- Agregar texto abajo de los valores
- Revisar la mano con el reglamento

Gracias por su tiempo.



Anexo J: Encuesta de validación de expertos



Galileo
UNIVERSIDAD
La Revolución en la Educación

Universidad Galileo
Facultad de Comunicación (FACOM)
Licenciatura en Comunicación y Diseño Gráfico
Proyecto de tesis

Edad: 47 a
Género: F M
Cliente:
Experto:
Grupo Objetivo:

Nombre: Wendy Franco
Profesión: Licda. Com y Diseño
Puesto: Coordinadora Académica
Años de experiencia: 25 años

Encuesta de validación del proyecto:

Producción de material gráfico animado para promover en alumnos y alumnas comprendidos entre 7 a 13 años de edad, el sentido de pertenencia. Colegio Educativo Aparicio Bilingüe. Guatemala, Guatemala, 2019.

Antecedentes:

El colegio Centro Educativo Aparicio Bilingüe ha brindado sus servicios en educación en los niveles pre primario, primario, básico y diversificado con una trayectoria de 23 años. Sus metodologías de enseñanza están basadas en los principios morales y valores universales, la importancia de la familia y atención individual hacia los alumnos con el fin de lograr una formación escolar efectiva y estable.

En el Centro Educativo Aparicio Bilingüe se detecta que los alumnos carecen de sentido de pertenencia. Se ha observado que algunos alumnos y alumnas no tienen conocimiento acerca de la filosofía, valores y normativas que pertenecen a este centro educativo debido a que el material impreso donde se presenta esta información no llama su atención.

El colegio Centro Educativo Aparicio Bilingüe no cuenta con un material gráfico animado que ayude a promover el sentido de pertenencia en los alumnos de 07 a 13 años de edad.

Objetivos de investigación:

El propósito de la encuesta es evaluar el diseño y funcionalidad del material gráfico animado para alumnos y alumnas de 7 a 13 años de edad, y a partir del análisis de resultados, realizar mejoras para garantizar la efectividad del proyecto.

Asefora
ANDREA VILARTE

Anexo J: Encuesta de validación de expertos

Instrucciones:

En base a la información previa, observe el material gráfico animado para niños que se le presenta y según su criterio conteste las siguientes preguntas de validación, marcando su respuesta en el cuadro con una X.

Parte Objetiva

1. ¿Cree necesario producir material gráfico animado para promover en alumnos y alumnas comprendidos entre 7 a 13 años el sentido de pertenencia escolar?

Si No

2. ¿Considera útil investigar información acerca de las tendencias de diseño gráfico, diseño en movimiento y comunicación audiovisual para respaldar la propuesta gráfica animada?

Si No

3. ¿Considera necesario recopilar información acerca de las normativas escolares, filosofía educativa y valores del Centro Educativo Aparicio Bilingüe para definir el contenido del material gráfico animado?

Si No

4. ¿Considera necesario ilustrar los lugares más significativos de las instalaciones del Centro Educativo Aparicio para que el mensaje sea más fácil de entender y recordar?

Si No

5. ¿Considera indispensable establecer una línea gráfica en las ilustraciones para que el contenido del material gráfico animado sea consistente?

Si No

6. ¿Considera necesario elegir efectos de sonido y música de fondo para que el material gráfico sea dinámico y atractivo?

Si No

Parte semiológica

7. ¿Considera que los colores que se utilizaron contribuyen a que relacione el gráfico animado con la línea gráfica del colegio?

Mucho Poco Nada

8. ¿Considera que los personajes del gráfico animado representan a los alumnos del colegio?

Si No

Anexo J: Encuesta de validación de expertos

9. ¿Considera que las ilustraciones representan las instalaciones del colegio?

Mucho Poco Nada

Parte operativa

10. El texto utilizado en el material gráfico animado es fácil de leer

Muy de acuerdo
 De acuerdo
 Ni de acuerdo ni en desacuerdo
 En desacuerdo
 Muy en desacuerdo

11. ¿Considera que la voz del narrador es fácil de comprender?

Mucho Poco Nada

12. La velocidad del gráfico animado es...

Demasiado rápida
 Rápida
 Adecuada
 Lenta
 Demasiado lenta

13. La duración del gráfico animado es...

Muy corta
 Corta
 Adecuada
 Larga
 Demasiado larga

14. ¿Considera que el contenido del gráfico animado es de utilidad para promover el sentido de pertenencia en los alumnos y alumnas?

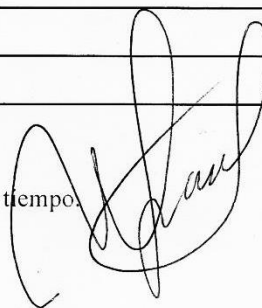
Mucho Poco Nada

Observaciones:

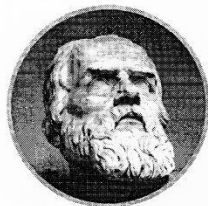
al inicio

Filoso (FIA) → filde

Gracias por su tiempo.



Anexo J: Encuesta de validación de expertos



Galileo
UNIVERSIDAD
La Revolución en la Educación

Universidad Galileo

Facultad de Comunicación (FACOM)

Licenciatura en Comunicación y Diseño Gráfico

Proyecto de tesis

Edad: 47

Género: F M

Cliente:

Experto:

Grupo Objetivo:

Nombre: MARIO VARGAS LARREA

Profesión: MBA

Puesto: CONSULTOR

Años de experiencia: 12

Encuesta de validación del proyecto:

Producción de material gráfico animado para promover en alumnos y alumnas comprendidos entre 7 a 13 años de edad, el sentido de pertenencia. Colegio Educativo Aparicio Bilingüe. Guatemala, Guatemala, 2019.

Antecedentes:

El colegio Centro Educativo Aparicio Bilingüe ha brindado sus servicios en educación en los niveles pre primario, primario, básico y diversificado con una trayectoria de 23 años. Sus metodologías de enseñanza están basadas en los principios morales y valores universales, la importancia de la familia y atención individual hacia los alumnos con el fin de lograr una formación escolar efectiva y estable.

En el Centro Educativo Aparicio Bilingüe se detecta que los alumnos carecen de sentido de pertenencia. Se ha observado que algunos alumnos y alumnas no tienen conocimiento acerca de la filosofía, valores y normativas que pertenecen a este centro educativo debido a que el material impreso donde se presenta esta información no llama su atención.

El colegio Centro Educativo Aparicio Bilingüe no cuenta con un material gráfico animado que ayude a promover el sentido de pertenencia en los alumnos de 07 a 13 años de edad.

Objetivos de investigación:

El propósito de la encuesta es evaluar el diseño y funcionalidad del material gráfico animado para alumnos y alumnas de 7 a 13 años de edad, y a partir del análisis de resultados, realizar mejoras para garantizar la efectividad del proyecto.

Asefora
ANDREA LUFT

Anexo J: Encuesta de validación de expertos

Instrucciones:

En base a la información previa, observe el material gráfico animado para niños que se le presenta y según su criterio conteste las siguientes preguntas de validación, marcando su respuesta en el cuadro con una X.

Parte Objetiva

1. ¿Cree necesario producir material gráfico animado para promover en alumnos y alumnas comprendidos entre 7 a 13 años el sentido de pertenencia escolar?

Si No

2. ¿Considera útil investigar información acerca de las tendencias de diseño gráfico, diseño en movimiento y comunicación audiovisual para respaldar la propuesta gráfica animada?

Si No

3. ¿Considera necesario recopilar información acerca de las normativas escolares, filosofía educativa y valores del Centro Educativo Aparicio Bilingüe para definir el contenido del material gráfico animado?

Si No

4. ¿Considera necesario ilustrar los lugares más significativos de las instalaciones del Centro Educativo Aparicio para que el mensaje sea más fácil de entender y recordar?

Si No

5. ¿Considera indispensable establecer una línea gráfica en las ilustraciones para que el contenido del material gráfico animado sea consistente?

Si No

6. ¿Considera necesario elegir efectos de sonido y música de fondo para que el material gráfico sea dinámico y atractivo?

Si No

Parte semiológica

7. ¿Considera que los colores que se utilizaron contribuyen a que relacione el gráfico animado con la línea gráfica del colegio?

Mucho Poco Nada

8. ¿Considera que los personajes del gráfico animado representan a los alumnos del colegio?

Si No

Anexo J: Encuesta de validación de expertos

9. ¿Considera que las ilustraciones representan las instalaciones del colegio?

Mucho Poco Nada

Parte operativa

10. El texto utilizado en el material gráfico animado es fácil de leer

Muy de acuerdo
De acuerdo
Ni de acuerdo ni en desacuerdo
En desacuerdo
Muy en desacuerdo

11. ¿Considera que la voz del narrador es fácil de comprender?

Mucho Poco Nada

12. La velocidad del gráfico animado es...

Demasiado rápida
Rápida
Adecuada
Lenta
Demasiado lenta

13. La duración del gráfico animado es...

Muy corta
Corta
Adecuada
Larga
Demasiado larga

14. ¿Considera que el contenido del gráfico animado es de utilidad para promover el sentido de pertenencia en los alumnos y alumnas?

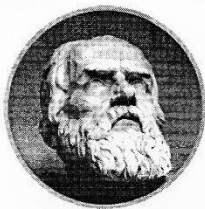
Mucho Poco Nada

Observaciones:

Gracias por su tiempo.



Anexo J: Encuesta de validación de expertos



Galileo
UNIVERSIDAD
La Revolución en la Educación

Universidad Galileo
Facultad de Comunicación (FACOM)
Licenciatura en Comunicación y Diseño Gráfico
Proyecto de tesis

Edad: 40
Género: F M
Cliente:
Experto:
Grupo Objetivo:

Nombre: David Castillo
Profesión: Productor TV
Puesto: Director
Años de experiencia: 14 años

Encuesta de validación del proyecto:

Producción de material gráfico animado para promover en alumnos y alumnas comprendidos entre 7 a 13 años de edad, el sentido de pertenencia. Colegio Educativo Aparicio Bilingüe. Guatemala, Guatemala, 2019.

Antecedentes:

El colegio Centro Educativo Aparicio Bilingüe ha brindado sus servicios en educación en los niveles pre primario, primario, básico y diversificado con una trayectoria de 23 años. Sus metodologías de enseñanza están basadas en los principios morales y valores universales, la importancia de la familia y atención individual hacia los alumnos con el fin de lograr una formación escolar efectiva y estable.

En el Centro Educativo Aparicio Bilingüe se detecta que los alumnos carecen de sentido de pertenencia. Se ha observado que algunos alumnos y alumnas no tienen conocimiento acerca de la filosofía, valores y normativas que pertenecen a este centro educativo debido a que el material impreso donde se presenta esta información no llama su atención.

El colegio Centro Educativo Aparicio Bilingüe no cuenta con un material gráfico animado que ayude a promover el sentido de pertenencia en los alumnos de 07 a 13 años de edad.

Objetivos de investigación:

El propósito de la encuesta es evaluar el diseño y funcionalidad del material gráfico animado para alumnos y alumnas de 7 a 13 años de edad, y a partir del análisis de resultados, realizar mejoras para garantizar la efectividad del proyecto.

Asesora
ANDREA GUILA

Anexo J: Encuesta de validación de expertos

Instrucciones:

En base a la información previa, observe el material gráfico animado para niños que se le presenta y según su criterio conteste las siguientes preguntas de validación, marcando su respuesta en el cuadro con una X.

Parte Objetiva

1. ¿Cree necesario producir material gráfico animado para promover en alumnos y alumnas comprendidos entre 7 a 13 años el sentido de pertenencia escolar?

Si No

2. ¿Considera útil investigar información acerca de las tendencias de diseño gráfico, diseño en movimiento y comunicación audiovisual para respaldar la propuesta gráfica animada?

Si No

3. ¿Considera necesario recopilar información acerca de las normativas escolares, filosofía educativa y valores del Centro Educativo Aparicio Bilingüe para definir el contenido del material gráfico animado?

Si No

4. ¿Considera necesario ilustrar los lugares más significativos de las instalaciones del Centro Educativo Aparicio para que el mensaje sea más fácil de entender y recordar?

Si No

5. ¿Considera indispensable establecer una línea grafica en las ilustraciones para que el contenido del material gráfico animado sea consistente?

Si No

6. ¿Considera necesario elegir efectos de sonido y música de fondo para que el material gráfico sea dinámico y atractivo?

Si No

Parte semiológica

7. ¿Considera que los colores que se utilizaron contribuyen a que relacione el gráfico animado con la línea gráfica del colegio?

Mucho Poco Nada

8. ¿Considera que los personajes del gráfico animado representan a los alumnos del colegio?

Si No

Anexo J: Encuesta de validación de expertos

9. ¿Considera que las ilustraciones representan las instalaciones del colegio?

Mucho Poco Nada

Parte operativa

10. El texto utilizado en el material gráfico animado es fácil de leer

Muy de acuerdo

De acuerdo

Ni de acuerdo ni en desacuerdo

En desacuerdo

Muy en desacuerdo

11. ¿Considera que la voz del narrador es fácil de comprender?

Mucho Poco Nada

12. La velocidad del gráfico animado es...

Demasiado rápida

Rápida

Adecuada

Lenta

Demasiado lenta

13. La duración del gráfico animado es...

Muy corta

Corta

Adecuada

Larga

Demasiado larga

14. ¿Considera que el contenido del gráfico animado es de utilidad para promover el sentido de pertenencia en los alumnos y alumnas?

Mucho Poco Nada

Observaciones:

Felicidades.

Gracias por su tiempo.

Anexo K: Fotografía de validación con el cliente



Licda. Jeanette Aparicio

Anexo K: Fotografías de validación con el grupo objetivo



Anexo K: Fotografías de validación con el grupo objetivo**Anexo K: Fotografías de validación con expertos**

Licda. Lissette Pérez

Anexo K: Fotografías de validación con expertos



Licda. Wendy Franco

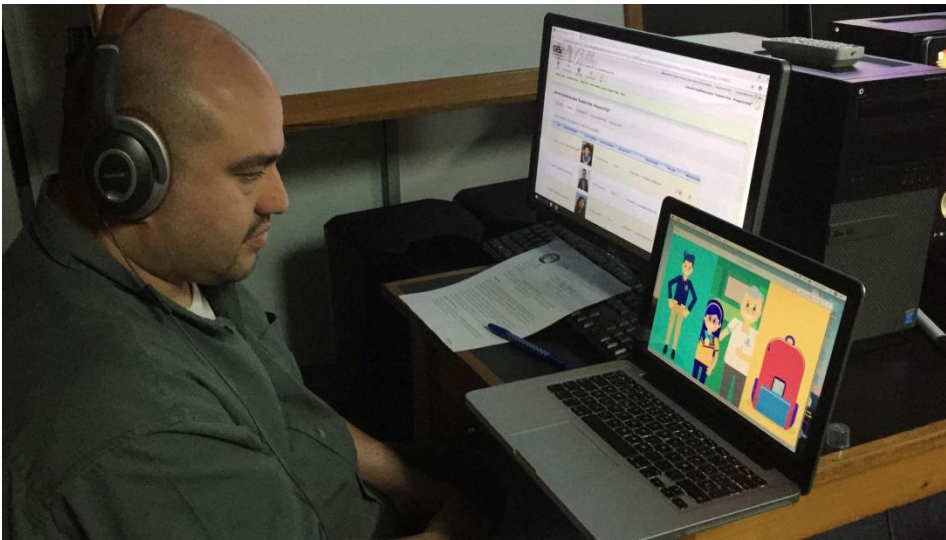


Lic. Luis Pablo Lavagnino

Anexo K: Fotografías de validación con expertos



Lic. Mario Vasquez



Lic. David Castillo