



ESCUELA SUPERIOR POLITÉCNICA DE CHIMBORAZO

FACULTAD DE INFORMÁTICA Y ELECTRÓNICA

ESCUELA DE DISEÑO GRÁFICO

**“CAUSAS Y CONSECUENCIAS DE SISMOS Y ERUPCIONES: DISEÑO
PUBLICITARIO DE CONCIENCIACIÓN SOBRE SISMOS Y ERUPCIONES PARA
NIÑOS DE EDAD ESCOLAR”**

TESIS DE GRADO

**Previa la obtención del título de
*INGENIEROS EN DISEÑO GRÁFICO***

Presentado por:

ANDRÉS LEANDRO RODRÍGUEZ GALÁN

EDWIN PATRICIO CANDO VELARDE

RIOBAMBA – ECUADOR

2011

AGRADECIMIENTO

A Dios por sus bendiciones y por habernos ayudado a cumplir este sueño.

A nuestros padres y madres por el apoyo brindado, por su confianza y por el sacrificio que realizan día a día por darnos lo mejor.

A nuestros hermanos y hermanas por sus consejos, por su compañía y cariño.

A nuestros amigos y amigas que nos acompañaron desde el inicio, y por aquellos que se han ido sumando a nuestras vidas, gracias por su apoyo y su ayuda generosa y desinteresada, gracias a todos los que nos ayudaron en la realización de este proyecto.

A nuestro amigo y Director de Tesis, Ing. Milton Espinoza por su dedicación y por la ayuda prestada durante el desarrollo de nuestra tesis.

A la Fundación Ayuda en Acción, en especial al Ingeniero Daniel Román, al Ingeniero Gustavo Cifuentes y a todos sus colaboradores por su apertura y contribución para el desarrollo de este proyecto, y por permitirnos ser parte de la obra comunitaria tan gratificante que presta esta organización.

A los niños y niñas de la Comunidad Santa Fe de Galán por su ayuda desinteresada, por su alegría y por su recibimiento, todo esto es por y para ustedes.

GRACIAS Y BENDICIONES PARA TODOS.

NOMBRE

FIRMA

FECHA

Ing. Iván Menes Camejo

DECANO DE LA FACULTAD

DE INFORMÁTICA Y ELECTRÓNICA

.....

Ing. Milton Espinoza

DIRECTOR DE LA

ESCUELA DE DISEÑO GRAFICO

.....

Ing. Milton Espinoza

DIRECTOR DE TESIS

.....

.....

Lic. Pepita Alarcón

MIEMBRO DEL TRIBUNAL

.....

.....

Tec. Carlos Rodríguez Carpio

DIRECTOR DPTO.

DOCUMENTACIÓN

.....

NOTA DE LA TESIS

.....

“Nosotros, Andrés Leandro Rodríguez Galán y Edwin Patricio Cando Velarde somos responsables de las ideas, doctrinas y resultados expuestos en esta tesis; y, el patrimonio intelectual de la Tesis de Grado pertenece a la ESCUELA SUPERIOR POLITÉCNICA DE CHIMBORAZO”.

Andrés Leandro Rodríguez Galán

Edwin Patricio Cando Velarde

ÍNDICE GENERAL

PORTADA

AGRADECIMIENTO

CALIFICACIÓN

AUTORÍA

INTRODUCCIÓN

ANTECEDENTES

OBJETIVOS

HIPÓTESIS

CAPÍTULO I

MARCO TEÓRICO	19
1.2. Marketing y publicidad	28
1.1.2. Marketing.....	28
1.2.1.1. Proceso de marketing estratégico.....	28
1.2.1.2. Segmentación de mercados.....	28
1.2.1.3. Posicionamiento.....	28
1.2.2. Publicidad	29
1.2.2.1. Concepto Publicidad	29
1.2.2.2. Campaña Publicitaria.....	29
1.2.2.3. Tipos de publicidad:	29
1.2.2.4. Medios de comunicación.....	30
1.2.2.6. Concepto publicitario.....	33
1.2.2.6.1. Tono de la publicidad	33
1.2.2.6.2. Mensaje publicitario	35
1.2.2.6.3. Copy	35

1.2.2.6.4. Bocetos, guiones, story board.....	35
1.3. Comunicación visual.....	36
1.3.1. Marca.....	36
1.3.1.1. Identificadores visuales.....	36
1.3.2. Análisis de los códigos visuales de la marca.....	37
1.3.2.1. Código lingüístico.....	37
1.3.2.2. Código icónico.....	38
1.3.2.3. Código cromático.....	40
1.3.3. Identidad corporativa.....	41
1.3.4. Color.....	42
1.3.5. Percepción.....	52
1.3.6. Sensaciones.....	52
1.3.7. Diseño Gráfico.....	53
1.3.8. Leyes compositivas de Diseño Gráfico.....	53
1.3.8.1. Ley de fondo y forma.....	53
1.3.8.2. Ley de adyacencia.....	53
1.3.8.3. Ley de la semejanza.....	54
1.3.8.4. Ley del cierre.....	55
1.3.8.5. Ley de la buena curva.....	55
1.3.8.6. Ley de la experiencia.....	55
1.3.9. Categorías Compositivas.....	55
1.3.9.1. Dirección.....	55
1.3.9.2. Equilibrio.....	55
1.3.9.3. Simetría.....	56
1.3.9.4. Ritmo.....	57
1.3.9.5. Escala.....	57
1.3.9.6. Proporción.....	58
1.3.9.7. Unidad.....	58

1.3.9.8. Armonía	58
1.3.9.9. Color	58
1.3.10. Layouts	58
1.3.10.1. Funciones	59
1.3.10.2. Clasificación.....	59

CAPÍTULO II

"INVESTIGACIÓN SOBRE LOS SISMOS, ERUPCIONES VOLCÁNICAS Y CARACTERÍSTICAS DEL PUBLICO OBJETIVO"	60
2.1. Identificación de las fuentes de información.....	60
2.1.1. Determinación de las fuentes de información secundaria	60
2.1.2. Determinación de las fuentes de información primaria	61
2.2.1. Causas	62
2.2.2. Consecuencias	63
2.2.3. Medidas preventivas	65
2.2.4. Medidas de acción	66
2.2.5. Los sismos en el Ecuador	70
2.2.5.1. Los sismos en la provincia de Chimborazo	71
2.3. ¿Qué son las Erupciones Volcánicas?	72
2.3.1. Causas	73
2.3.2. Consecuencias	73
2.3.3. Medidas preventivas	74
2.3.4. Medidas de acción	76
2.3.5. Las Erupciones Volcánicas en el Ecuador	81
2.3.5.1. Las Erupciones volcánicas en la provincia de Chimborazo	82
2.4. Investigación de Mercados	83
2.4.1. Segmentación Demográfica:.....	83
2.4.2. Segmentación Psicográfica:.....	84

2.4.3. Segmentación Psicológica:.....	85
2.4.4. Segmentación Conductual.....	86

CAPÍTULO III

“PLANIFICACIÓN PUBLICITARIA”.....	87
3.1. Estructuración del brief de la Fundación.....	87
3.2. Estructura del brief de trabajo.....	91
3.2.1. Definición del perfil del público objetivo.....	91
3.2.2. Análisis del problema y estructura de la información que se va a transmitir ...	92
3.2.3. Posicionamiento:.....	94
3.2.4. Determinación del objetivo publicitario:.....	95
3.2.5. Estructura del cuadro de mando estratégico de la publicidad.....	96
3.2.6. Plan de medios.....	97
3.2.6.1. Análisis y selección de medios y vehículos de comunicación.....	98
3.2.6.1.1. Formatos.....	100
3.2.6.2. Estructura del calendario de medios.....	101

CAPÍTULO IV

“CREACIÓN PUBLICITARIA”.....	102
4.1. Introducción a la Creatividad Publicitaria.....	102
4.2. Estructura del Brief Creativo.....	103
4.2.1. Definición de la proposición.....	103
4.2.2. Establecimiento de soportes.....	103
4.2.3. Tono de la campaña.....	103
4.2.4. Concepto creativo.....	104
4.2.4.1. Producción de ideas.....	104
4.2.4.1.1. Utilización de Estrategias Creativas.....	105
4.2.4.1.2. Redacción Publicitaria.....	105

4.2.4.1.3. Dirección de arte.....	108
4.2.5. Estructura de Bocetos, Story Boards y Guiones	109
CAPÍTULO V	
“PRODUCCIÓN PUBLICITARIA”	142
5.1. Producción de piezas publicitarias	142
5.1.1. Cromática	143
5.1.2. Tipografía	145
5.1.3. Texturas:.....	146
5.1.4. Soportes impresos	147
5.1.5. Soportes multimedia	156
CAPÍTULO VI	
"VALIDACIÓN DE LA HIPÓTESIS"	158
6.1. Prueba de hipótesis	158
6.1.1. Test student:	160
CONCLUSIONES	
RECOMENDACIONES	
RESUMEN	
SUMARY	
GLOSARIO	
ANEXOS	
BIBLIOGRAFÍA	

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura I.1. Círculo cromático.	42
Figura I.2. Colores primarios, secundarios y terciarios	42
Figura I.3. Contrastes de colores	45
Figura I.4. Contraste de luminosidad	45
Figura I.5. Contraste de valor	46
Figura I.6. Contraste de saturación.	46
Figura I.7. Contraste de temperatura	47
Figura I.8. Contraste de complementarios	47
Figura I.9. Contraste simultáneo	48
Figura I.10. Uso de un color brillante	48
Figura I.11. Combinación de dos colores luminosos.	49
Figura I.12. Metamerismo	49
Figura II.13. Segmentación demográfica	83
Figura II.14. Segmentación psicográfica - actividades	84
Figura II.15. Segmentación psicográfica - intereses	84
Figura II.16. Segmentación psicográfica - opiniones	85
Figura II.17. Segmentación psicológica – personalidad agresiva	85
Figura IV.18. Logotipo Prevenir es Vivir	110
Figura IV.19. Escudo del Logotipo Guardianes de la Seguridad	111
Figura IV.20. Logotipo Prevenir es Vivir	111
Figura IV.21. Retícula Portada Folleto	112
Figura IV.22. Retícula Página Interna Folleto	112
Figura IV.23. Retícula Rotafolio	113
Figura IV.24. Proceso de creación de la Guardiana de la Seguridad	114
Figura IV.25. Proceso de creación del Guardián de la Seguridad	115
Figura IV.26. Boceto y digitalización de los escenarios.	117
Figura IV.27. Story Board Video Sismos	118
Figura IV.28. Story Board Video Erupciones	123
Figura V.29. Colores Logotipo Prevenir es Vivir.	144
Figura V.30. Colores Logotipo Guardianes de la Seguridad.	144
Figura V.31. Tipografías Logotipo Guardianes de la Seguridad.	145
Figura V.32. Tipografía Logotipo Prevenir es Vivir.	145

Figura V.33. Tipografías Folleto Erupciones.	145
Figura V.34. Tipografías Folleto Sismos.	146
Figura V.35. Tipografías Rotafolio.	146
Figura V.36. Texturas	147
Figura V.37. Folleto Sismos	147
Figura V. 38. Imágenes del Folleto sobre erupciones	150
Figura V. 39. Imágenes del Rotafolio.	154

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla I.I. Graves desastres naturales en los últimos 26 años	26
Tabla I.II. Proceso eruptivo del volcán Tungurahua	27
Tabla I.III. Ley de fondo y forma	53
Tabla I.IV. Ley de adyacencia	54
Tabla I.V. Ley de la semejanza	54
Tabla II.VI. Sismos en el Ecuador Siglos XVI – XVII	70
Tabla II.VII. Sismos en el Ecuador Siglo XIX	71
Tabla II.VIII. Sismos en el Ecuador Siglo XX	71
Tabla II.IX. Contenido del Botiquín.	80
Tabla III.X. Brief del cliente	90
Tabla III.XI. Información que se va a transmitir	94
Tabla III.XII. Diferencial semántico para medios didácticos.	96
Tabla III.XIII. Cuadro de mando estratégico de la publicidad	97
Tabla III.XIV. Plan de Medios	98
Tabla III.XV. Calendario de medios	101
Tabla IV.XVI. Mapa Mental	105
Tabla IV.XVII. Ficha de Lola	114
Tabla IV.XVIII. Rasgos Característicos de Lola	115
Tabla IV.XIX. Ficha de Carlitos	116
Tabla IV.XX. Rasgos Característicos de Carlitos	116
Tabla IV.XXI. Guión Literario Video Sismos	127
Tabla IV.XXII. Guión Técnico Video Sismos	130
Tabla IV.XXIII. Guión Literario Video Erupciones	135
Tabla IV.XXIV. Guión Técnico Video Erupciones	138
Tabla VI.XXV. Validación del contenido informativo.	159
Tabla VI.XXVI. Validación del diseño.	159
Tabla VI.XXVII. Validación de la hipótesis.	160

INTRODUCCIÓN

Una campaña publicitaria se entiende como un conjunto de estrategias comerciales cuyo objetivo es la de dar a conocer algo a través de varios soportes gráficos. El diseño de la misma se ha enfocado en las necesidades de un público objetivo en un espacio y en un tiempo determinado.

El objetivo de la tesis fue desarrollar una Campaña de Concienciación sobre los sismos y las erupciones volcánicas para los niños y niñas de 8 a 12 años. La base de la investigación para el desarrollo de la tesis fue el conocimiento sobre la prevención de riesgos, sismos y erupciones volcánicas, el comportamiento, ubicación y perfil del público objetivo, a fin de elaborar las mejores estrategias y cumplir con los objetivos planteados.

La Campaña será aplicada en la Comunidad de Santa Fe de Galán de la Provincia de Chimborazo, ya que por su cercanía al volcán Tungurahua se encuentra en una zona de alto riesgo, y al no existir la debida preparación y conocimiento en sus habitantes ante estos desastres, convierte a esta comunidad en una zona muy vulnerable, en especial a los niños y las niñas.

La construcción del trabajo se lo elaboró conjuntamente con la Fundación Ayuda en Acción, organización no gubernamental que se encarga de brindar mejores condiciones de vida a los niños y niñas, las familias y comunidades más pobres del Ecuador, esta vez enfocados a la prevención de riesgos.

La hipótesis planteada expresa que una Campaña permitirá concienciar a los niños y niñas en el tema de prevención ante los sismos y erupciones volcánicas, con esto pretendemos que los niños y las niñas de nuestro target se encuentren preparados y listos para poder enfrentar un desastre y así disminuir el impacto negativo y las secuelas que dejan estos fenómenos naturales.

Se elaborarán las piezas gráficas acorde a los resultados de la investigación, plasmando en ellos las mejores estrategias de comunicación, a fin de conseguir nuestro objetivo. Después de aquello se desarrollará la validación en cuanto a contenido y diseño, y se evaluará si dicha campaña tiene aceptación y genera conciencia en los niños y las niñas de la comunidad.

ANTECEDENTES

Una campaña publicitaria es un conjunto de elementos y mensajes publicitarios que se realizan básicamente a través de medios de comunicación, sin embargo, una campaña no sólo es un conjunto de spots, carteles, material u otros que cotidianamente vemos por diferentes medios de comunicación. Detrás de cada soporte elaborado existe un trabajo coordinado que permite convertir la labor creativa en una estrategia de comunicación. El camino comienza desde la idea que se pretende introducir en un determinado grupo demográfico y por un determinado período.

Actualmente los fenómenos naturales, entre ellos los sismos y erupciones volcánicas, son eventos que han afectado a nuestro país, creando preocupación entre sus habitantes, más aún en aquellas áreas que se encuentran en las denominadas zonas de riesgo, originando un problema de gran magnitud, al determinar que habitantes de las zonas no conocen de medidas preventivas o de acción ante la posibilidad de presentarse una eventualidad de carácter catastrófico.

Los sucesos actuales, como los terremotos ocurridos en Chile y Haití, y las amenazas volcánicas que son constantes en nuestro país, demuestran la falta de preparación en la población, y sobre todo la falta de información y difusión de medidas preventivas y de acción frente a desastres. En los últimos años en lo que respecta a América Latina, en el año 2000 la OPS publicó la campaña **“Aprendiendo a vivir con el volcán, protegemos nuestra salud”** dirigido a los países con amenazas volcánicas y en el 2004 la EIRD y la UNICEF han promovido la campaña **“Aprendamos a prevenir los desastres”**. En el Ecuador en marzo del 2010 el Cuerpo de Bomberos de Guayaquil lanzo la campaña ante los terremotos: **“Ser listo es estar listo”**. Pero muchas de estas campañas no han tenido los resultados previstos, por falta de su difusión o por su falta de continuidad.

La Fundación Ayuda en Acción es una organización sin fines de lucro, cuya misión es la lucha en Ecuador por mejorar las condiciones de vida de los niños y niñas, las familias y comunidades más pobres y excluidas de la sociedad ecuatoriana.

En base a estos antecedentes se ha decidido en conjunto con la Fundación Ayuda en Acción, el desarrollo de una campaña publicitaria de concienciación frente a los sismos y erupciones volcánicas, en las comunidades ubicadas en las zonas de alto riesgo.

JUSTIFICACIÓN

El Ecuador al estar ubicado en el denominado “Cinturón de fuego del Pacífico”, se manifiesta la presencia concurrente de erupciones volcánicas, lo que representa una amenaza constante, a los sectores aledaños a los mismos, de igual manera el país presenta gran vulnerabilidad al estar asentado en una zona de alto riesgo sísmico.

Las zonas denominadas de alto riesgo y que están ubicados alrededor de los volcanes activos o en proceso de erupción, generalmente son comunidades o poblaciones que no gozan de una adecuada información sobre medidas de prevención y acción frente a una posible erupción volcánica. De igual manera existe una carencia de educación, frente a potenciales movimientos telúricos, lo que genera que estos poblados sean más vulnerables en casos de emergencia.

Los niños y las niñas al ser un grupo vulnerable, se debe prestar una mayor atención, ya que ellos están expuestos a constantes amenazas en la salud, la vivienda, la educación, la alimentación.

El desarrollo de una campaña de concienciación, permitirá educar a los niños y las niñas, en el tema de prevención y acción frente a eventos catastróficos, con el fin de obtener el menor impacto posible en cuestión de pérdidas humanas y/o materiales.

La creación de una campaña publicitaria permite llegar a un mayor número de personas, ventaja que se consigue por la variedad de medios en los que se puede plasmar la idea que se desea transmitir, y por la creatividad con la que ésta sea transmitida.

OBJETIVOS

OBJETIVOS GENERALES

Investigar sobre las causas y consecuencias de los sismos y erupciones volcánicas; diseñar una campaña de concienciación sobre los sismos y erupciones, para niños y niñas de 8 a 12 años de edad.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

1. Identificar las causas y consecuencias de los sismos y erupciones volcánicas.
2. Analizar las características demográficas y psicológicas de los niños y niñas con una edad comprendida entre los 8 y 12 años de edad.
3. Seleccionar los medios de comunicación y formatos más adecuados para llegar al público objetivo.
4. Diseñar una campaña que permita concienciar sobre los sismos y erupciones volcánicas a los niños y niñas con una edad comprendida entre los 8 y 12 años.

HIPÓTESIS

Una campaña sobre los sismos y erupciones volcánicas ayudará a concienciar a los niños y niñas con una edad comprendida entre los 8 y 12 años de edad.

CAPÍTULO I

MARCO TEÓRICO

1.1. Fenómenos naturales

Algunas expresiones de la naturaleza son diarias y estamos acostumbrados a ellas, y otras nos conmueven profundamente pues ocurren esporádicamente. La naturaleza se manifiesta viva de diversas maneras: lluvia, mareas, vientos, sismos, terremotos, geísers, volcanes. Estos fenómenos naturales son procesos permanentes de movimientos y de transformaciones que sufre la naturaleza, el cual sucede por si solo sin intervención directa del hombre. Estos pueden influir en la vida humana (epidemias, condiciones climáticas, desastres naturales, etc.).

La mala organización urbana, con la construcción de estructuras en lugares vulnerables a inundaciones u otras personas puede causar efectos desastrosos para los seres humanos.

En conclusión un fenómeno natural puede considerarse como una situación o suceso extraordinario y sorprendente que podemos observar y escuchar, causado por los cambios físicos y químicos de la naturaleza.

1.1.1. Desastres naturales

Son los fenómenos naturales de peligro los que ocasionan daños y destrucción de diversa magnitud, sumado a la acción indirecta del ser humano, que no prevé que sus acciones pueden producir graves consecuencias en el futuro. Un desastre natural puede catalogarse como la relación entre fenómenos naturales de peligro y condiciones humanas vulnerables (asentamientos en lugares considerados peligrosos, viviendas en mal estado o mal construidas y un alto grado de pobreza y mendicidad).

El término desastre hace referencia a las enormes pérdidas humanas y materiales ocasionadas por eventos o fenómenos como los terremotos, inundaciones, deslizamientos de tierra, deforestación, contaminación ambiental y otros.

Estos son causados por las mismas acciones humanas, que alteran la normalidad del medio ambiente. Algunos de estos tenemos: la contaminación del medio ambiente, la explotación errónea e irracional de los recursos naturales renovables como los bosques y el suelo y no renovables como los minerales, la construcción de viviendas y edificaciones en zonas de alto riesgo.

1.1.1.1. Clases de desastres naturales

Hay varios tipos de desastres naturales que ocurren en diversos lugares de la tierra, y otros ocasionados por los mismos hombres, como son:

Desastres generados en el interior de la Tierra

Terremoto-Temblor-Sismo.- Movimiento de la corteza terrestre que genera deformaciones intensas en las rocas del interior de la tierra, acumulando energía que súbitamente es liberada en forma de ondas que sacuden la superficie terrestre.

Tsunamis-Maremoto.- Movimiento de la corteza terrestre en el fondo del océano, formando y propagando olas de gran altura.

Erupción volcánica.- Es el paso del material (magma o lava), cenizas y gases del interior de la tierra a la superficie.

Desastres generados por procesos dinámicos de la superficie de la Tierra

Deslizamiento.- Que ocurren como resultado de cambios súbitos o graduales de la composición, estructura, hidrología o vegetación de un terreno en declive o pendiente.

Derrumbe.- Es la caída de una franja de terreno que pierde su estabilidad o la destrucción de una estructura construida por el hombre.

Alud.- Es el desplazamiento de una capa de nieve ladera abajo, que puede incorporar parte del sustrato y de la cobertera vegetal de la pendiente.

Aluvión.- Flujos de grandes volúmenes de lodo, agua, hielo, rocas, originados por la ruptura de una laguna o deslizamiento de un nevado.

Huaico.- Desprendimiento de lodo y rocas debido a precipitaciones pluviales, se presenta como un golpe de agua lodosa que se desliza a gran velocidad por quebradas secas y de poco caudal arrastrando piedras y troncos.

Desastres generados por fenómenos meteorológicos o hidrológicos

Inundación.- Invasión lenta o violenta de aguas de río, lagunas o lagos, debido a fuertes precipitaciones fluviales o rupturas de embalses, causando daños considerables. Se pueden presentar en forma lenta o gradual en llanuras y de forma violenta o súbita en regiones montañosas de alta pendiente.

Sequías.- Deficiencia de humedad en la atmósfera por precipitaciones pluviales irregulares o insuficientes, inadecuado uso de las aguas subterráneas, depósitos de agua o sistemas de irrigación.

Heladas.- Producidas por las bajas temperaturas, causando daño a las plantas y animales.

Tormentas.- Fenómeno atmosférico producido por descargas eléctricas en la atmósfera.

Granizada.- Precipitación de agua en forma de gotas sólidas de hielo.

Tornados.- Vientos huracanados que se producen en forma giratoria a grandes velocidades.

Huracanes.- Son vientos que sobrepasan más 240 km/h como consecuencia de la interacción del aire caliente y húmedo, que viene del océano Pacífico o Atlántico, con el aire frío.

Desastres de origen biológico

Plaga.- Son calamidad(es) producidas en las cosechas por ciertos animales.

Epidemias.- Son la generalización de enfermedades infecciosas a un gran número de personas y en un determinado lugar.

1.1.1.2. Desastres naturales en Sudamérica

Los desastres naturales son parte de una historia antigua y reciente. Entre 1900 y 1999 en el Caribe y América Latina se registraron más de mil desastres naturales: en México, los daños fueron de un promedio anual de 100 vidas humanas y cerca de 700 millones de dólares, según el órgano oficial (Cenapred), concluyendo con el huracán Paulina y las inundaciones en Veracruz de 1999. Venezuela vivió a fines de 1999 las peores inundaciones en 48 años, con medio millón de personas afectadas y una severa advertencia epidemiológica por probables brotes de dengue, malaria y fiebre amarilla. La ayuda internacional trepó a 25 millones de dólares.

Ese mismo año Colombia tuvo inundaciones y un terremoto el 25 de enero en el área cafetalera. Ecuador debió enfrentar la erupción del Tungurahua. Al año siguiente se llegó a la conclusión de que había habido un inusual número de desastres naturales: 850, muriendo más de 10.000 personas con daños materiales que ascendieron a 30.000 millones de dólares.

Las predicciones tampoco son alentadoras. Recientemente, en 2005 el Banco Mundial puso a Costa Rica, Guatemala, Ecuador, Chile, El Salvador, Panamá, República Dominicana y Nicaragua como los países de Centro y Sur América más expuestos a inundaciones, terremotos o tornados.

En este marco es que la discusión desde todas las disciplinas sobre las relaciones que establecemos entre las ciudades y la naturaleza pasa de ser relevante a ser apremiante. Una línea roja recorre el continente de Norte a Sur, amenazando a varias ciudades. El fuerte sismo que sacudió a Chile en el 2010, dentro de nuestro continente americano, a una elite de mega desastres naturales (con la complicidad de la mano del hombre) y fue similar al temblor que en 2004 desencadenó una devastadora ola de

tsunamis en el océano Índico. Un mes antes de la última catástrofe chilena había sido el turno de Haití, que sufrió uno de los peores desastres naturales en décadas, con una magnitud de 7,3 grados, aunque notablemente menor a los 8,8 del de Chile, causó un número más grande de muertes.

El terremoto de 8,8° en la escala de Richter dejó el primer día más de 700 muertos en Chile, destruyó medio millón de viviendas y provocó graves daños en varias regiones del país y generó un maremoto en el Pacífico. El muy alto riesgo sísmico al que está expuesto Chile quedó demostrado en 1960, cuando el terremoto que asoló la ciudad fluvial de Valdivia tuvo una fuerza de 9,5 grados y causó 1655 muertos y dejó a más de dos millones de personas sin vivienda y provocó un tsunami que cambió la geografía de la zona.

Dos de lo más trágicos del continente de mediados del siglo XX. El 29 de marzo de 1964 un sismo de 9,2 cerca del estrecho del Príncipe Guillermo, en Alaska, seguido de un tsunami, causó más de 100 muertos.

Perú también fue golpeado el 31 de mayo de 1970, en su zona costera, con un saldo de 66.800 muertos, y Argentina experimentó en 1944 el suyo: San Juan, 1944, con su marca mortífera de 10.000 muertos y destrucción. (ver Anexos)

1.1.1.3. Desastres naturales en el Ecuador

Ecuador es un país que está ubicado en el denominado cinturón de Fuego del Pacífico; o sea, en la zona de mayor riesgo sísmico en el mundo, ya históricamente ha sufrido grandes tragedias, como en el reciente pasado, el terremoto de Ambato (1949) y se presagian graves problemas con las posibles y probables tragedias de crónicas de muertes anunciadas, como la eventual erupción del Cotopaxi, que contrariamente a lo que sucedió en su última erupción, las rocas, la lava y el lodo que significó el deshielo se encontró con escasa población en las grandes haciendas del valle de los Chillos, Tumbaco o en su periferia de Latacunga o Machachi, sin embargo, si se

reedita la tragedia ahora, sería colosal, porque ha crecido exponencialmente la población en los valles que ya son parte de la estructura urbana de la capital, además que la dotación de agua, que es líquido vital, se vería comprometida; peor aún sería la erupción del Pichincha a cuyas faldas se encuentra Quito, el distrito Metropolitano, y el volcán con prudencia y sabiduría ya nos dio, recientemente, síntomas de que está vivo y activo, por lo que se requiere de gran inteligencia para precautelar a más de un millón de personas de una posible erupción anunciada. No es descartable una gran erupción del Tungurahua, que comprometería la vida de uno de los puntos más emblemáticos del turismo nacional e internacional Baños; y, también están pendientes otras erupciones en la cadena de volcanes que tiene el Ecuador, rodeados de poblaciones aunque sean dispersas y, también, hay varias fallas sísmicas que pueden destruir o afectar a grandes ciudades como Guayaquil o Manta.

Por otra parte, el fenómeno del Niño ya ha originado grandes inundaciones, generando angustia y quiebra económica, como sucedió en dos ocasiones al término del siglo XX, además de las afectaciones por el régimen de lluvias del sistema vial donde son comunes los grandes derrumbes.

Resumen de desastres desde el año 1970

La baja magnitud de los daños ocasionados por eventos naturales como terremotos, inundaciones, deslizamientos, actividad volcánica, tsunamis a lo largo del siglo pasado (15.000 en total, en grandes eventos) puede crear la imagen errónea de un país no tan susceptible a desastres como otros en América Latina. Sin embargo, con referencia a terremotos y volcanes, cuyo periodo de recurrencia para grandes eventos tiende a ser largo, es de recordar, por ejemplo, el impacto del terremoto de fines del siglo XVIII en Riobamba cuando fallecieron aproximadamente 20.000 personas que, en una época de baja población, y los terremotos que han afectado la ciudad de Quito, así como las erupciones históricas de los volcanes Cotopaxi y Tungurahua, los cuales evidencian los desaciertos de llegar a conclusiones sobre riesgo basados en cálculos de corto plazo.

Estos eventos se distribuyen en el territorio de manera desigual, debido a la territorialidad de los diferentes tipos de eventos. Así, al sufrir el Ecuador mayor cantidad de inundaciones, son las provincias costeras las que se ven mayormente afectadas.

GRAVES DESASTRES NATURALES EN LOS ÚLTIMOS 26 AÑOS	
1982	Fenómeno de “el Niño”: 307 fallecidos, 700.000 afectados, carreteras destruidas.
1987	Terremoto: Magnitud 6,9 escala de Richter, afectó a 150.000 personas y se calcularon daños por USD 700 millones.
1993	Deslizamiento en “La Josefina”: 75.000 personas afectadas y daños estimados en USD 500 millones.
1997-98	Fenómeno de “el Niño”: 35.000 personas afectadas y daños estimados de USD 271 millones
2006	Erupción del Tungurahua en agosto: miles de damnificados, cientos de familias sin vivienda.
2008	Inundaciones entre enero y abril: 57 muertos, nueve desaparecidos, 90.297 familias afectadas, carreteras destruidas, daños inconmensurables.

Tabla 1.1. Graves desastres naturales en los últimos 26 años

1.1.1.4. Desastres naturales en la Provincia de Chimborazo

Movimientos sísmicos

“El más grande terremoto del Ecuador”, “los sectores que en la actualidad forman las provincias de Cotopaxi, Tungurahua y Chimborazo, fueron, completamente arrasados”, además, sobre esta catástrofe se ha escrito mucho más que sobre todos los terremotos juntos del Ecuador. De igual forma, el problema central de este sismo, está en el número de muertos y la extensión de los destrozos y más impactos del movimiento telúrico, al igual que la descripción técnica del tipo de movimiento, ésta es más de especialización sísmica y se encuentra más cerca a esa ciencia que a la sociología, de todas formas, en la masa poblacional, el tipo de movimiento, ha quedado en la memoria colectiva y cada vez que se repita, uno similar, la gente lo reconocerá y su efecto.

Es de recordar, por ejemplo, el impacto del terremoto de fines del siglo XVIII en Riobamba cuando fallecieron aproximadamente 20.000 personas que, en una época de baja población.

Erupciones volcánicas

En la provincia de Chimborazo se encuentra el nevado de su mismo nombre, actualmente se encuentra inactivo, y no presenta actividad, pero la provincia se ha visto afectada por el volcán de la vecina provincia del Tungurahua, que se encuentra en proceso eruptivo.

PROCESO ERUPTIVO DEL VOLCÁN TUNGURAHUA	
1534	Caída de cenizas;
1557, 1640,1641	Nubes de ceniza que preceden a una fuerte erupción
1772	Nubes de ceniza y flujos cortos de piroplastos
1773	Tres erupciones fuertes, ocurren muchas explosiones y un lahar inunda Baños.
1776 – 1777	En ocurre una fuerte erupción
1900 – 1903	Escasas nubes de vapor y cenizas
1916	se presenta una fuerte erupción, los lahares inundan los valles; flujos piroplásticos viajan hasta diez kilómetros.
1944	explosiones de vapor y ceniza
1999	se encuentra en fase eruptiva, presenta frecuente explosión de ceniza y rocas.
2001 – 2003	Explosiones moderadas con caída de ceniza y expulsión de vapor de agua.
	y finalmente el último proceso eruptivo el 12 de julio y 14 de agosto del 2006; erupción que ocasionó necesariamente la evacuación de los poblados de Penipe

Tabla I.II. Proceso eruptivo del volcán Tungurahua

1.2. Marketing y publicidad

1.1.2. Marketing

Es un proceso social y de gestión a través del cual los distintos grupos e individuos obtienen lo que necesitan y desean, creando, ofreciendo e intercambiando satisfacciones con valor para ellos.

1.2.1.1. Proceso de marketing estratégico

El marketing estratégico busca conocer las necesidades actuales y futuras de nuestros clientes, localizar nuevos mercados, identificar segmentos de mercado potenciales, valorar el potencial e interés de esos mercados, orientar a la empresa en busca de esas oportunidades y diseñar un plan de acción que consiga los objetivos planteados.

Las compañías actualmente se mueven en un mercado altamente competitivo, por tanto, se requiere del análisis continuo de las variables del FODA, no sólo de nuestra empresa sino también de la competencia. A fin de formular las mejores estrategias de marketing que les permitan adaptarse y adquirir ventaja a la competencia.

1.2.1.2. Segmentación de mercados

Es una estrategia que se utiliza para dividir al mercado en distintos grupos de compradores que requieren productos diferentes o un tipo de marketing diferente. De esta manera la empresa incrementa su rentabilidad.

1.2.1.3. Posicionamiento

El posicionamiento es otro término para decir que un producto está hecho acorde al estilo de vida de un determinado comprador. Se refiere a segmentar un mercado sea creando un producto que satisfaga las necesidades de un grupo específico o identificando y anunciando una característica de un producto existente que satisfaga las necesidades de un grupo especial.¹

¹ RUSSELL, J. T Y LANE, W. R. Kleppner Publicidad, 14ta. Ed. Mexico D.F: Pearson Education. 2001. pp. 98

1.2.2. Publicidad

Se denomina a un tipo de comunicación no personal, realizada a través de un patrocinador identificado, relativo a su organización, producto, servicio o idea utilizando un medio de comunicación².

1.2.2.1. Concepto Publicidad

Consiste en encontrar el camino que permita informar a los clientes la razón de comprar un determinado producto o servicio en vez de comprarlo a la competencia.

1.2.2.2. Campaña Publicitaria

Es un conjunto de acciones y mensajes publicitarios organizados y realizados de forma planificada durante un determinado período de tiempo, con el fin de transmitir un mensaje a un público objetivo a través de unos medios y con un presupuesto destinado para conseguir unos objetivos establecidos.

1.2.2.3. Tipos de publicidad:

La publicidad se la puede dividir por su naturaleza en:

- Publicidad institucional
- Publicidad de producto
- Publicidad promocional
- Propaganda

Publicidad institucional

² TELLIS, G. J. Y REDONDO, I. Estrategias de Publicidad Promoción. Madrid, España: Editorial Pearson Educación, 2002. Págs. 7 y 8

Presenta información sobre el negocio del anunciante o trata de crear una opinión favorable hacia la organización, es decir, de generar buena voluntad. No pretende vender artículos, su objetivo es crear una imagen para la compañía.

Publicidad de producto

La publicidad de productos se centra en un producto o marca. Está destinada a estimular la demanda, su finalidad es informar o recordar a los consumidores la existencia del producto y señalar sus beneficios.

Publicidad promocional

También conocidas como ofertas, estas buscan una respuesta rápida, están disponibles por un corto espacio de tiempo, cubre una amplia variedad de incentivos para el corto plazo: cupones, premios, concursos, descuentos, etc., cuyo fin es estimular a los consumidores, al comercio y a los vendedores.

Propaganda

Busca inculcar una ideología, idea, doctrina para influenciar en opiniones, actitudes y comportamientos de cualquier grupo directa o indirectamente en apoyo a objetivos determinados. La persuasión es a nivel psicológico netamente.

1.2.2.4. Medios de comunicación

Se refiere al instrumento o forma de contenido por el cual se realiza el proceso de comunicación.

Medios convencionales

Los medios convencionales son aquellos utilizados cotidianamente y pueden ser:

- Medios gráficos: prensa diaria, revistas y dominicales.

- Medios auditivos: radio
- Medios audiovisuales: televisión y cine.
- Medio exterior.
- Medio on line: internet.

Medios no convencionales

Los medios no convencionales son aquellos distintos a la televisión, prensa y radio, que se crean con creatividad y se ajustan a la necesidad de los anunciantes, se caracterizan por ser inusuales e inesperados, se apoyan en los conceptos de comunicación existentes y usan elementos cotidianos, como transportes, vía pública, etc.

1.2.2.5. Formatos publicitarios

Son formas o estructuras que permiten dar expresión a la idea creativa y organizar adecuadamente el contenido de la comunicación. Los principales formatos son:

Narrativa: es un relato en la que el producto es el protagonista. Puede ser una historia con un contexto real, imaginario, de fantasía, etc.

Escenas de la vida real: se observa un momento concreto o una sucesión de hechos en la vida de las personas. Son escenas cotidianas en la que el producto está presente y es particularmente apreciado.

Busto parlante: existe una persona que habla sobre el producto. Su forma de comunicar es la forma elegida de explicar lo que le diferencia de la competencia. Aparece en primer plano y se dirige directamente al público.

Testimonial: se expone la experiencia de un consumidor o conocedor del producto. Puede aparecer en cualquier tipo de escenario.

Noticia: el mensaje se lo muestra en forma de noticia periodística, por ejemplo una entrevista, un telediario, un artículo. Consigue acentuar el carácter de noticia o novedad.

Presencia del producto: el producto es el único protagonista, puede presentarse dentro de un contexto de consumo, acompañado de texto o voz en off o hablar por si solo a través de su imagen.

Solución de problema: presenta una situación de solución a un problema gracias a la intervención del producto.

Demostración: se muestra de forma evidente la capacidad del producto y los efectos que produce. El resultado es el aspecto central del mensaje.

Analogía: se compara al producto con otro de características similares. Se crea una metáfora que multiplica la expresividad del mensaje.

Cubo de basura: se basa en una proposición al consumidor a fin de sustituir un producto ya superado por otro que ofrece mayores beneficios. El punto de partida es deshacerse de su viejo modelo.

Sátira: se basa en el humor, recreando una situación divertida donde el consumidor y el producto son los protagonistas. Se busca la simpatía hacia la marca.

Musical: se transmite el mensaje mediante la música y la canción, y hacen referencia al nombre del producto y las características.

1.2.2.6. Concepto publicitario

1.2.2.6.1. Tono de la publicidad

Nos ayuda a crear una imagen favorable y a convencer sobre su mensaje. Se refiere a las diferentes formas de transmitir el mensaje publicitario, entre ellas tenemos:

Tono informativo

Este tipo es especial para productos nuevos, se dedica a transmitir información, busca comunicar sobre todos los beneficios que trae el nuevo producto de manera detallada.

Tono lógico

Se brindan fundamentos racionales sobre por qué se debe de utilizar un producto y/o servicio. Busca persuadir al consumidor mediante razones lógicas. Especial para productos tecnológicos, en las que los consumidores analizan los beneficios que los productos ofrecen a fin de hacer la mejor elección.

Tono emocional

Este tono publicitario está basado en las emociones, lo que promueve al consumidor a adquirir el producto, con el fin de adquirir o evitar tales emociones.

Tono reflexivo

Cuando el que habla es la empresa misma sobre su producto o el producto.

Tono Humorístico

Cuando buscamos a través de lo cómico una recordación del beneficio

Tono de venta dura

Este tono busca que el consumidor adquiera el producto de forma inmediata, la publicidad utiliza un lenguaje directo y palabras como: compra ya, llama ahora mismo, adquiérello hoy, entre otras. Promoviendo una compra casi obligatoria. Intenta vender por la fuerza.

Tono testimonial

Este tono se basa en el argumento de una persona o grupos de personas, que tienen relación directa con el producto, pueden ser de tres tipos:

- **Testimonio de la celebridad:** Se utiliza la popularidad de un personaje conocido para promocionar un producto o servicio, manifestando que dicha celebridad ha conseguido su éxito gracias a dicho producto o servicio.
- **Testimonio del experto:** En este tipo de testimonio se utiliza a un profesional que conoce al producto o servicio, a fin de respaldar los estudios que avalan que el mismo es un producto de calidad.
- **Testimonio del consumidor:** Aquí participa un consumidor común y que pertenece al público objetivo, su testimonio sirve para persuadir a los demás consumidores y que estos se sientan identificados con él.

Tono Coloquial

Cuando la pieza publicitaria se desarrolla siguiendo la línea de una conversación de persona a persona.

1.2.2.6.2. Mensaje publicitario

Es el principal elemento de la publicidad y tiene por objetivo determinar la información que se transmite sobre el producto. De manera específica, es lo que se dice y de qué forma se dice.

1.2.2.6.3. Copy

El copy o texto, es un elemento fundamental de la publicidad. Dentro de la estructura del texto de las piezas gráficas, se tiene como elementos al encabezado, que contiene la promesa; subencabezado: que es la ampliación o explicación de la promesa; y el cuerpo de texto, que detalla aun más las características y beneficios del producto o servicio.

1.2.2.6.4. Bocetos, guiones, story board:

Bocetos: Son dibujos realizados de forma esquemática y sin preocuparse de los detalles o terminaciones para representar ideas, lugares, personas u objetos. Es un dibujo hecho a mano alzada. Puede ser un primer apunte del objeto ideado que aún no está totalmente definido.

Guiones: Son documentos de producción que contienen la información necesaria para ejecutar cada uno de los planos y/o diálogos que una obra audiovisual o auditiva requiere.

Story boards: Es un conjunto de ilustraciones mostradas en secuencia que se utiliza como planificación, con el objetivo de servir de guía para entender una historia, previsualizar una animación o seguir la estructura de una película antes de realizarse o filmarse.

1.3. Comunicación visual

Es en sí todo lo que ven nuestros ojos, un proceso de difusión y recepción de mensajes visuales. En ella influyen: el emisor, el receptor, el mensaje, el código, el medio o canal y el referente. Es un medio de transmisión de mensajes estructurados.

La comunicación visual se produce por medio de mensajes visuales, que forman parte de todos los mensajes a los que estamos expuestos por medio de nuestros sentidos (sonoros, térmicos, dinámicos, entre otros).

Un emisor emite los mensajes y un receptor los recibe, pero hay que tener en cuenta que el receptor se encuentra en un ambiente lleno de interferencias, que puede alterar o anular el mensaje.

1.3.1. Marca

Es la identidad visual de cualquier entidad pública o privada, el cual está constituido de varias formas, líneas, gráficos, etc., que en una forma claramente estructurada transmiten un mensaje claro.

1.3.1.1. Identificadores visuales

El nombre como signo verbal, comprende también otras capas de significación. Estas capas refuerzan la individualidad del nombre al incorporar atributos de la identidad institucional. Mediante este mecanismo, la “denominación” comienza a asociarse a la identificación en sentido estricto. Dicho identificador se puede presentar de 3 maneras: logotipo, imagotipo o isologo³.

³ SANDOVAL, M. Identidad Corporativa Modulo de Diseño Gráfico I. Riobamba. Pág. 7

Logotipo

Es la versión gráfica que establece el nombre la marca, está compuesto únicamente por texto. Constituye la transcripción del nombre, por medio de una gráfica particular caracterizada y exclusiva. La tipografía posee una dimensión semiótica no verbal, icónica, que incorpora por connotación significados complementarios al nombre.

Isotipo

Es el resultado de la suma del logotipo y un signo no verbal que posee la función de mejorar las condiciones de identificación al ampliar los medios. Se trata de imágenes estables y muy pregnantes que permiten una identificación que no requiera dar lectura, en el sentido estrictamente verbal del término.

Isologo

Este identificador está conformado solamente por icono o símbolo, este logo es el resultado de la evolución y la pregnancia de un isotipo, es decir, para que un isologo funcione como un identificador visual debió haber sido en primera instancia un isotipo, al cual se le aplicó una intensa campaña de promoción y de publicidad⁴.

1.3.2. Análisis de los códigos visuales de la marca

1.3.2.1. Código lingüístico

Es un identificador visual constituido por un texto, el cual debe dar un mensaje claro del nombre de la empresa o producto, este debe estar complementado por la graficación que este nombre posea, los dos deben obedecer o constituir un solo mensaje claro del producto o servicio antes mencionado. Los tipos de nombres que se pueden usar son: descriptivos, toponímicos, simbólicos, contracciones, patronímicos, etc.; y se pueden combinar las palabras, silbas y otros métodos más.

⁴ SANDOVAL, M. Identidad Corporativa Modulo de Diseño Gráfico I. Riobamba. Pág. 9

Para este proceso se necesita una tipografía existente que sea original o mixta, también se debe tener en cuenta todas las familias tipográficas, las cuales deben identificarse con la empresa (su prestigio, calidad, fuerza, solides, etc.).

También en este tipo de código lingüístico, encontramos varios tipos de tipografías, la principal, que es el nombre de la empresa o producto, y secundaria o adicional, que son los slogans y textos descriptivos.

1.3.2.2. Código icónico

Al diseñar se utilizan gráficos y en casos de la marca estos deben ser simplificados, y ser producto de una estilización, que se pueden convertir en una abstracción. El ícono utilizado debe tener un alto grado de significación, relacionado con el producto o la empresa, para esto debemos conocer los diferentes tipos de símbolos:

El símbolo

Un símbolo es más de lo que es, puede expresar significados demasiado complejos o sutiles para el lenguaje verbal. Cualquier marca, pincelada, corte, superficie, configuración, color que utilicemos su significado puede estar más allá de las palabras, sea puramente sensual, óptico o intuitivo.

Niveles de símbolo

Existen diferentes niveles de símbolo:

Objeto real.- Se refiere en utilizar a como gráfico a un elemento que tiene una relación física directa con la empresa o producto.

Objeto representado.- Es la representación de una persona u objeto, primero la representación ya era simbólica antes de ser representada, segundo, al ser representada esta se convierte completamente en un símbolo. Una enorme cantidad de simbolismo artístico actúa de este modo.

Símbolo colectivo global.- Crea símbolos colectivos con las imágenes de objetos identificables que nunca se dan juntos en la naturaleza, se convierte en algo imaginario. El modo de elaborar tales imágenes puede influir sobre sus significados.

Símbolo imaginario.- Es otro tipo de objeto simbólico, que pretende ser real pero solo existe en representaciones (un ángel, el padre tiempo), es muy difícil crear uno original, por que casi nadie entendería su significado.

Personificación.- Es una técnica simbólica de personificación, se comienza con una idea y luego hallar una imagen humana para ello, puede ser una real o imaginaria. El personificar un área de la experiencia que por lo demás es abstracta la convierte en algo vivo y activo.

Objeto simbólico.- Son utilizados según la convención, y dependemos de toda nuestra cultura verbal y visual para mantener vivo nuestro lenguaje de objetos simbólicos. Los significados de muchas cosas simbólicas tienen bases evidentes, y que los símbolos son más universales que un objeto.

Objeto emblemático.- Permite una asociación de valores y el empleo de un elemento gráfico emblemático, los cuales transfieren a la marca significados ya institucionalizados. Un emblema es una figura adoptada convencionalmente, pero y muy introducida, que tiene como fin representar una idea.

Convencional geométrico.- Representa una idea, que no tiene una forma natural, pero cuyo concepto puede ser expresado con figuras geométricas, este entraría en el grupo de los ideogramas.

Convencional de texto.- Es la modificación de las letras de la tipografía principal de una imagen representativa, de las características empresariales del producto o servicio, es considerada parte de un imagotipo, cuando el gráfico actúa como tal.

1.3.2.3. Código cromático

El color utilizado en un producto o servicio debe tener un nivel denotativo, lo que quiere decir, que debe representar lo que físicamente está relacionado con el mismo. También debe tener un nivel connotativo, es decir debe significar algo que no es físicamente notorio en el producto, para esto se debe conocer el significado, la psicología del color.

Antes de escoger un color, debemos conocer los colores más utilizados en nuestra rama de trabajo:

Colores luz

Estos colores no son tangibles, los colores primarios de este modo son el rojo, verde y el azul (RGB), mediante la saturación de todos los colores se obtiene el blanco, y mediante la ausencia de estos se obtiene el negro; estos colores los podemos encontrar en pantallas de TV, en los monitores, en cámaras digitales, etc.

Colores pigmento

Estos colores son tangibles, los colores primarios son el cyan, el magenta y el amarillo (CMYK), al contrario que los colores luz, con la ausencia de todos los colores se obtiene el color blanco y teóricamente con la saturación de los mismos se obtiene el negro,

pero en la práctica no es así, por lo cual se añadió el negro a este modo (K), a estos colores los encontramos en tintas de impresoras, en acrílicos, etc.

Colores pantone

Son colores pigmento pero codificados, para evitar complicaciones al momento de la impresión.

En el momento de diseñar se debe tener en cuenta una sistematización que permita elegir y combinar consiente e intencionalmente, para ello es conveniente definir clasificaciones:

- **El tono.-** Colores definidos dado su alto grado de pureza y clasifica por nominación (rojos, azules, verdes, violetas, etc.)
- **El brillo.-** Colores definidos por su luminosidad, claros, medios y oscuros.
- **La cromaticidad.-** Colores definidos por su grado de pureza en mezclas con neutros (blanco y negro), con los que se obtienen los colores pasteles y grises.

1.3.3. Identidad Corporativa

Es la solución a la problemática de la imagen y la identidad institucional de un servicio o producto.

La sociedad mediática en que nos toca vivir ha puesto de manifiesto y ha otorgado relevancia a la manera en que las organizaciones se comunican, tanto con su entorno como en su interior. Así, las palabras identidad e imagen se han asociado a la noción de organización, dando lugar a conceptos tales como imagen institucional e identidad organizacional.

1.3.4. Color

El color no es una característica de una imagen u objeto, sino que es más bien una apreciación subjetiva nuestra. Se puede definir como, una sensación que se produce en respuesta a la estimulación del ojo y de sus mecanismos nerviosos, por la energía luminosa de ciertas longitudes de onda.

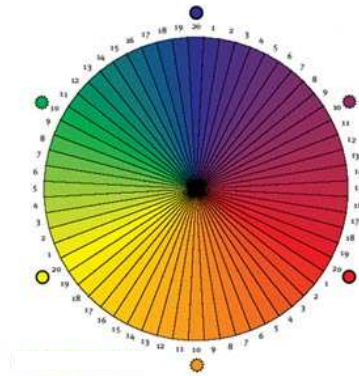


Figura I.1. Círculo cromático.

El círculo cromático

El círculo cromático nos sirve para observar la organización básica y la interrelación de los colores:

- Los colores primarios son: el rojo, el azul y el amarillo.
- Los colores secundarios son: el verde, el violeta y el naranja.
- Y los colores terciarios son: el rojo violáceo rojo anaranjado, amarillo anaranjado, amarillo verdoso, azul verdoso y azul violáceo.

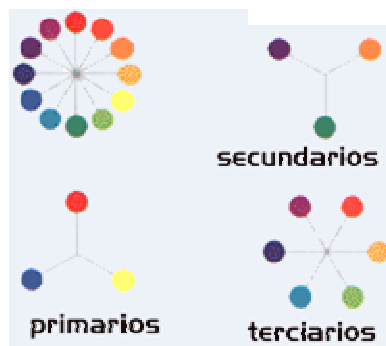


Figura I.2. Colores primarios, secundarios y terciarios

Los colores secundarios se obtienen al mezclar partes iguales de dos primarios; los colores terciarios se consiguen al mezclar partes iguales de un color primario y de un secundario adyacente.

Los primarios son colores que se consideran absolutos y que no pueden crearse mediante la mezcla de otros colores. Sin embargo, mezclar los primarios en diversas combinaciones crea un número infinito de colores

PROPIEDADES DEL COLOR

El tono:

Es el matiz del color, es decir el color en sí mismo, supone su cualidad cromática, es simplemente- un sinónimo de color. Aquí podemos hacer una división entre:

- **Tonos cálidos (rojo, amarillo y anaranjados).**- Aquellos que asociamos con la luz solar, el fuego...
- **Tonos fríos (azul y verde).**- Los colores fríos son aquellos que asociamos con el agua, la luz de la luna...

Brillantez:

Tiene que ver con la intensidad o el nivel de energía. Es la luminosidad de un color (la capacidad de reflejar el blanco), es decir, el brillo. Alude a la claridad u oscuridad de un tono. Es una condición variable, que puede alterar fundamentalmente la apariencia de un color. La luminosidad puede variar añadiendo negro o blanco a un tono.

Saturación:

Está relacionada con la pureza cromática o falta de dilución con el blanco. Constituye la pureza del color respecto al gris, y depende de la cantidad de blanco presente. Cuanto más saturado está un color, más puro es y menos mezcla de gris posee

FORMAS COMPOSITIVAS DEL COLOR

Ningún color puede ser considerado un valor absoluto, de hecho los colores se influyen mutuamente si se acercan. Los colores tienen diferente realce según el contexto en el que se dispongan o se encuentren. Existen dos formas compositivas del color, armonía y contraste.

Armonía

Armónicas son las combinaciones en las que se utilizan modulaciones de un mismo tono, o también de diferentes tonos, pero que en su mezcla mantienen los unos parte de los mismos pigmentos de los restantes. En todas las armonías cromáticas se pueden observar tres colores: uno dominante, otro tónico y por último otro de mediación.

Dominante: Es el más neutro y de mayor extensión, sirve para destacar los otros colores que conforman nuestra composición gráfica, especialmente al opuesto.

El tónico: Es el complementario del color de dominio, es el más potente en color y valor, y el que se utiliza como nota de animación o audacia en cualquier elemento (alfombra, cortina, etc.)

El de mediación: Actúa como conciliador y modo de transición entre cada uno de los dos anteriores, suele tener una situación en el círculo cromático cercano a la de color tónico.

El contraste

Cuando dos colores diferentes entran en contraste directo, el contraste intensifica las diferencias entre ambos. El contraste aumenta cuanto mayor sea el grado de diferencia y mayor sea el grado de contacto, llegando a su máximo contraste cuando un color está rodeado por otro.

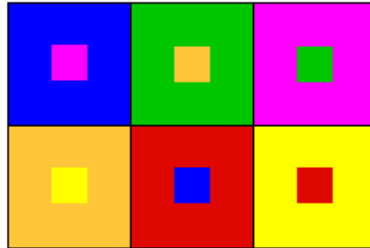


Figura 1.3. Contrastes de colores

El efecto de contraste es recíproco, ya que afecta a los dos colores que intervienen. Todos los colores de una composición sufren la influencia de los colores con los que entran en contacto. Existen diferentes tipos de contrastes:

Contraste de luminosidad

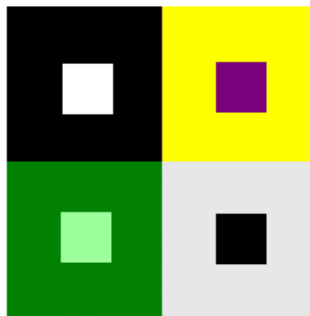


Figura 1.4. Contraste de luminosidad

También denominado contraste claro-oscuro, se produce al confrontar un color claro o saturado con blanco y un color oscuro o saturado de negro.

Es uno de los más efectivos, siendo muy recomendable para contenidos textuales, que deben destacar con claridad sobre el fondo.

Contraste de valor



Figura I.5. Contraste de valor

Cuando se presentan dos valores diferentes en contraste simultáneo, el más claro parecerá más alto y el más oscuro, más bajo. Por ejemplo, al colocar dos rectángulos granates, uno sobre fondo verdoso y el otro sobre fondo naranja, veremos más claro el situado sobre fondo verdoso. La yuxtaposición de colores primarios exalta el valor de cada uno.

Contraste de saturación



Figura I.6. Contraste de saturación.

Se origina de la modulación de un tono puro, saturándolo con blanco, negro o gris. El contraste puede darse entre colores puros o bien por la confrontación de éstos con otros no puros.

Los colores puros pierden luminosidad cuando se les añade negro, y varían su saturación mediante la adicción del blanco, modificando los atributos de calidez y frialdad. El verde es el color que menos cambia mezclado tanto con blanco como con negro.

Como ejemplo, si situamos sobre un mismo fondo tres rectángulos con diferentes saturaciones de amarillo, contrastará más el más puro.

Contraste de temperatura

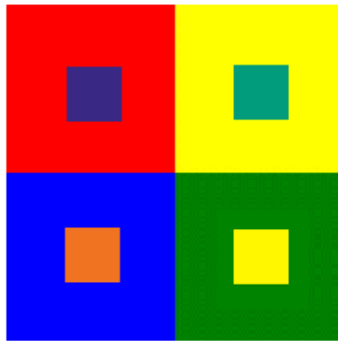


Figura 1.7. Contraste de temperatura

Es el contraste producido al confrontar un color cálido con otro frío. La calidez o frialdad de un color es relativa, ya que el color es modificado por los colores que lo rodean. Así un amarillo puede ser cálido con respecto a un azul y frío con respecto a un rojo.

Contraste de complementarios

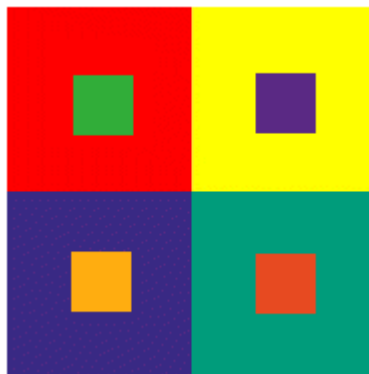


Figura 1.8. Contraste de complementarios

Dos colores complementarios son los que ofrecen juntos mejores posibilidades de contraste, aunque resultan muy violentos visualmente combinar dos colores complementarios intensos.

Para lograr una armonía conviene que uno de ellos sea un color puro, y el otro esté modulado con blanco o negro.

Contraste simultáneo



Figura I.9. Contraste simultáneo

Es el fenómeno según el cual nuestro ojo, para un color dado, exige simultáneamente el color complementario, y si no le es dado lo produce él mismo.

Otros contrastes

Un color puro y brillante aplicado en una gran extensión de la página suele resultar irritante y cansino (especialmente, el amarillo), mientras que ese mismo color, usado en pequeñas proporciones y sobre un fondo apagado puede crear sensación de dinamismo.



Figura I.10. Uso de un color brillante

Dos colores claros brillantes puestos uno al lado de otro impactan en nuestra vista, produciendo un efecto de rechazo, mientras que si esos dos mismos colores los situamos uno dentro del otro el efecto cambia por completo, resultando agradable.



Figura I.11. Combinación de dos colores luminosos.

Un mismo color puede cambiar mucho su aspecto visual dependiendo del color en el que se encuentre embutido. Este efecto del cambio de apariencia de un color dependiendo de la luz incidente sobre él, del material de que está formado o del diferente color que le sirva de fondo recibe el nombre de Metamerismo.

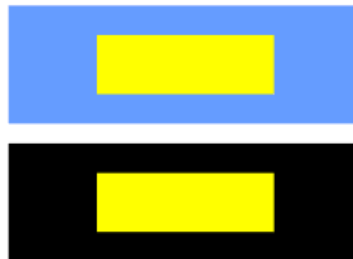


Figura I.12. Metamerismo

En este ejemplo vemos dos cuadrados, uno de color de fondo azul, y otro negro, ambos con un cuadrado amarillo dentro. Los dos cuadrados interiores son del mismo amarillo, pero parecen diferentes: en fondo azul se enmascara la pureza del amarillo, mientras que en fondo negro el amarillo muestra toda su pureza y frescura.

1.3.4.1. Psicología del color

La psicología del color está dirigida a investigar los efectos del color en la percepción, sensaciones y la conducta humana. Sin embargo, en un sentido más amplio, el estudio

de la percepción de los colores constituye una consideración habitual en el diseño arquitectónico, la moda, la señalética y el arte publicitario.

En la mayoría de los casos la interpretación de los colores son puramente subjetivas y debidas a la interpretación personal, pero las investigaciones han determinado que son estándares en un gran porcentaje de personas, y están determinadas por reacciones inconscientes de estos, y también por diversas asociaciones que tienen relación con la naturaleza.

La interpretación se realiza de una manera más sencilla clasificándolos de la siguiente manera, los colores cálidos se consideran como estimulantes, alegres y hasta excitantes y los fríos como tranquilos, sedantes y en algunos casos deprimentes. Por esta razón algunos colores expresan estados anímicos y emociones de muy concreta significación psíquica, también ejercen acción fisiológica, por esta razón es necesario analizar el significado de cada color:

Amarrillo

Significa envidia, ira, cobardía, y los bajos impulsos, también evoca satanismo (es el color del azufre) y traición. Es el color de la luz, el sol, la acción, el poder y simboliza arrogancia, oro, fuerza, voluntad y estímulo, es el color más intelectual y puede ser asociado con una gran inteligencia o con una gran deficiencia mental.

Naranja

Actúa como estimulante de los tímidos, tristes o linfáticos. Simboliza entusiasmo y exaltación y cuando es muy encendido o rojizo, ardor y pasión. Utilizado en pequeñas extensiones o con acento, es un color utilísimo, pero en grandes áreas es demasiado atrevido y puede crear una impresión impulsiva que puede ser agresiva.

Rojo

Simboliza sangre, fuego, calor, revolución, alegría, acción, pasión, fuerza, disputa, desconfianza, destrucción e impulso, así mismo crueldad y rabia. Es el color de los maniáticos y de Marte, y también el de los generales y los emperadores romanos y evoca la guerra, el diablo y el mal.

Violeta

Significa martirio, misticismo, tristeza, aflicción, profundidad y también experiencia. En su variación al púrpura, es realeza, dignidad, suntuosidad.

Azul

Es el color del infinito, de los sueños y de lo maravilloso, y simboliza la sabiduría, fidelidad, verdad eterna e inmortalidad. También significa descanso, la situd. Se lo asocia con los introvertidos o personalidades reconcentradas o de vida interior y está vinculado con la circunspección, la inteligencia y las emociones profundas.

Verde

Es un color de gran equilibrio, sugiere humedad, frescura y vegetación, simboliza la naturaleza y el crecimiento, produce reposo en el ansia y calma, también porque sugiere amor y paz y por ser al mismo tiempo el color de los celos, de la degradación moral y de la locura, también significa realidad, esperanza, razón, lógica y juventud. Se lo asocia con las personas superficialmente inteligentes y sociales que gustan de la vanidad de la oratoria y simboliza la primavera y la caridad.

Blanco

Es el símbolo de lo absoluto, de la unidad y de la inocencia, significa paz o rendición. Mezclado con cualquier color reduce su croma y cambia sus potencias psíquicas, la del blanco es siempre positiva y afirmativa.

Gris

No es un color, sino la transición entre el blanco y el negro, y el producto de la mezcla de ambos. Simboliza neutralidad, sugiere tristeza y es una fusión de alegrías y penas, del bien y del mal.

Negro

El color más oscuro, símbolo del error y del mal. Es la muerte, es la ausencia del color. Estiliza y acerca. También transmite nobleza y elegancia. Entre los chinos y los egipcios, sin embargo, el negro fue signo de fertilidad. Entre los primeros, además representaba el yin femenino. Pese a la consideración negativa del negro, la razón por la cual se impuso, sobre todo durante una época, el uso del color negro como singularización de un determinado estatus social, tiene que ver con la protección que este color ejercía contra los movimientos del mal.

1.3.5. Percepción

La percepción es un proceso nervioso superior que permite al organismo, a través de los sentidos, recibir, elaborar e interpretar la información proveniente de su entorno. Mediante este proceso el sujeto selecciona, organiza e interpreta los estímulos para formarse una imagen significativa y coherente del mundo.

1.3.6. Sensaciones

Este es un procesamiento sensorial, de la recepción de estímulos mediante los órganos sensoriales. Estos transforman las distintas manifestaciones de los estímulos importantes para los seres vivos de forma calórica, térmica, química o mecánica del medio ambiente en impulsos eléctricos y químicos para que viajen al sistema nervioso central o hasta el cerebro para darle significación y organización a la información. Esto, dependiendo de la particular forma de procesamiento de cada ser vivo (percepción).

1.3.7. Diseño Gráfico

Es la mejor expresión visual de la esencia de algo, ya sea esto un mensaje o un producto. Para hacerlo fiel y eficazmente, el diseñador debe buscar la mejor forma posible para que este algo sea conformado, fabricado, distribuido, usado y relacionado con su ambiente. Su creación no debe ser solo estética sino también funcional mientras refleje o guíe el gusto de su época.

1.3.8. Leyes compositivas de Diseño Gráfico

1.3.8.1. Ley de fondo y forma

Generalmente la forma se percibe por contrastes en el campo visual, y dicho contraste se da cuando:

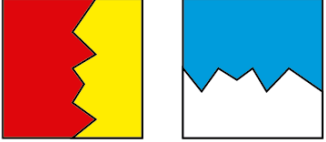
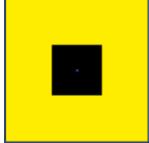
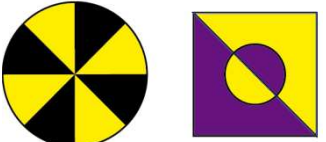
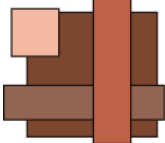
La figura se recibe habitualmente en la parte superior o adelante del fondo.	
La figura siempre es más pequeña que la figura que la contiene, y a su vez más simple	
En este caso es muy difícil diferenciar el fondo de la forma, por las formas recíprocas o reversibles y también dependiendo de la ubicación del receptor la forma del fondo parece recíproca.	
Hace relación al fondo; puede percibirse como espacio o superficie.	

Tabla I.III. Ley de fondo y forma

1.3.8.2. Ley de adyacencia

Esta ley es generada por tensión espacial.

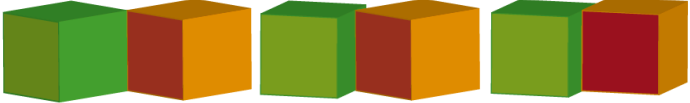

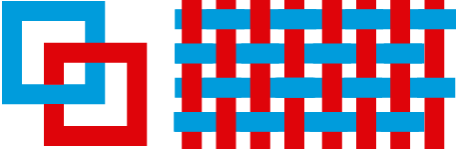
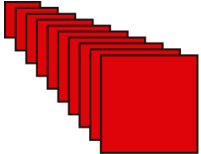
<p>Figuras que se tocan: vértice con vértice, vértice con lado y lado con lado.</p>	
<p>Figuras que se superponer, parcialmente o totalmente.</p>	
<p>Figuras que se interconectan: Interpenetración, encadenamiento, entrelazado.</p>	
<p>Profundidad por superposición.</p>	

Tabla I.IV. Ley de adyacencia

1.3.8.3. Ley de la semejanza

La semejanza es cualitativa.


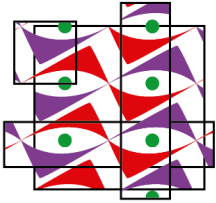
<p>Factores formales</p>	
<p>Factores tonales</p>	<p>Acromáticos-cromáticos Cálidos y fríos Valor-intensidad-matiz</p>
<p>Textura visual</p>	

Tabla I.V. Ley de la semejanza

1.3.8.4. Ley del cierre

El hombre tiende a organizar las formas completándolas mentalmente si están incompletas, esto dependiendo de qué familiarizado este y cuanto conozca. Figuras incompletas pueden percibirse completas, aún si no están cerradas.

1.3.8.5. Ley de la buena curva

Es una figura pregnante, el cuál supera el factor del cierre y se distingue de otra forma. La curvatura debe ser perfectamente dibujada.

1.3.8.6. Ley de la experiencia

Se establece una asociación, para luego hacer una presentación y usar simbolismos. Esta ley puede abarcar todas las otras leyes.

1.3.9. Categorías Compositivas

1.3.9.1. Dirección

La dirección de la forma depende de cómo está relacionada con el observador, con el marco que la contiene o con otras formas cercanas. Entre todas las direcciones arriba, abajo, izquierda, derecha, en horizontal o vertical, la más pregnante es la dirección vertical.

1.3.9.2. Equilibrio

Existen dos tipos de equilibrio:

- **El simétrico.-** Se produce cuando encontramos igualdad de peso y de tono en ambos lados de una composición.
- **El asimétrico.-** Se produce cuando no existen las mismas dimensiones (sea de tamaño o de color) en ambos lados, pero aún así existe equilibrio entre los elementos.

Podemos definir el concepto de equilibrio como la apreciación subjetiva de que los elementos de una composición no se van a caer.

1.3.9.3. Simetría

Es la disposición de las distintas partes de un todo de forma ordenada y con mutua correspondencia, que genera una forma proporcionada y equilibrada. De cierta manera la simetría nos da la sensación de orden y alivia la tensión; la asimetría hace todo lo contrario, crea agitación y tensión, pero puede conseguir que una imagen no sea monótona. Dentro la simetría tenemos:

Simetría natural o especular:

- **Simetría matemática-** Se evidencia el uso matemático con respecto a la armonía de posición de una forma con respecto a un eje ubicado en la mitad de la forma.
- **Simetría reflejada o axial-** en este tipo de simetría se presenta la armonía de posición de dos formas con respecto a un eje que está ubicado fuera de la forma.
- **Simetría rotativa-** se forma de por medio de la armonía de las posiciones de las formas con respecto a un punto fuera de ellas.
- **Simetría desplazada-** es la evidencia de la simetría de posición de las formas, esto en forma desplazada.
- **Simetría dilatada-** es la simetría por dilatación de la aplicación de la forma.

1.3.9.4. Ritmo

Existen ritmos lineales, formales o cromáticos, es la periodicidad que repite una secuencia.

Las líneas aceptan todas las combinaciones entre rectas y curvas, las formales buscan la semejanza entre las formas y las cromáticas recurren al grado de saturación y la facultad de distinguir entre fríos y cálidos. Dentro del ritmo tenemos:

Ritmo continuo- se puede apreciar una presentación gráfica de elementos en una sucesión acompasada de un ritmo continuo.

Ritmo simple alterno- esto se logra únicamente utilizando las diferentes ubicaciones de una forma.

Ritmo compuesto alterno- esto expresa el intervalo, el cual corresponde al espacio de dos formas.

Ritmo creciente- cuando los elementos van creciendo, como puede suceder de igual manera con los intervalos.

Ritmo decreciente- esto se relaciona con el ritmo natural y del trabajo, cuando los elementos van decreciendo.

1.3.9.5. Escala

Es la relación promocional entre objetos, en una presentación del mismo. Todos los elementos visuales tienen la capacidad de modificarse o definirse unos a otros, este proceso se llama escala: el color es brillante o apagado en yuxtaposición con otros

valores, a si mismo no puede existir lo grande y lo pequeño. Pero incluso cuando establecemos lo grande a través de lo pequeño, se puede cambiar toda la escala con la introducción de otra modificación visual, por ejemplo en relación con el campo visual o el entorno.

1.3.9.6. Proporción

La proporción es la relación entre dos partes de un todo, y este es un concepto, que no podemos olvidar a la hora de diseñar, es decir el diseño debe ser siempre un todo en el que no falle ningún elemento. La proporción es una importante variante que influye el modo en que percibimos las cosas.

1.3.9.7. Unidad

El diseño en si se cataloga como un todo, donde sus elementos deben tener una estrecha relación con la unidad, para crear en si un mensaje claro al público.

1.3.9.8. Armonía

La armonía está estrechamente relacionada con la unidad, es la compactibilidad de los elementos del esquema que van bien juntos.

1.3.9.9. Color

El color es uno de los puntos más importantes en el diseño, pues con este se puede captar la atención y ayudar al estado de ánimo de las personas.

1.3.10. Layouts

El layouts es un dibujo rápido y esquemático de las características principales de un dibujo, una ilustración o un diseño, este proceso no presta especial atención a los detalles, sino a la colocación de los elementos en el espacio de la pieza gráfica, es

importante tener en cuenta al momento de realizar un layouts la perspectiva, los trazos principales, la composición, el encuadre, etc.

Generalmente se usan papel y lápiz o tinta para su elaboración, aunque también es posible que desde un comienzo sea un archivo electrónico con la ayuda de tabla digitalizadora y lápiz óptico.

1.3.10.1. Funciones

El layouts es un punto decisivo en la elaboración de una pieza grafica, ya que permite la posibilidad de crear desde bases solidas un concepto grafico de calidad, adaptado a las necesidades del cliente (definidas en un brief de diseño) y la de los posteriores usuarios o consumidores.

1.3.10.2. Clasificación

Dependiendo de su elaboración y complejidad de esquema los layouts se puede clasificar de la siguiente manera:

Burdo: Se refiere a las primeras líneas y trazos hechos para definir características principales del diseño o la ilustración. Tiene como principal objetivo definir una idea general sobre lo que se quiere hacer.

Comprensivo: Es un boceto más detallado y con mas información acerca de la distribución espacial de los elementos. Tiene en cuenta la posición de gráficos y textos.

Dummy: El boceto más elaborado que podemos hacer, define cada uno de los elementos visuales que compondrán la gráfica final. Es también llamado boceto de arte final. En este se pueden definir también colores, tipo de papel a utilizar, así como tipografías sugeridas.

CAPÍTULO II

"INVESTIGACIÓN SOBRE LOS SISMOS, ERUPCIONES VOLCÁNICAS Y CARACTERÍSTICAS DEL PÚBLICO OBJETIVO"

2.1. Identificación de las fuentes de información

2.1.1. Determinación de las fuentes de información secundaria

Las fuentes de información secundarias consultadas fueron las siguientes:

- Bivapad- Ecuador: Biblioteca Virtual Andina para la Prevención y Atención de Desastres
- Secretaria Nacional de Gestión de Riesgos
- Instituto Geofísico de la Escuela Politécnica Nacional
- Defensa Civil Ecuador

- Cruz Roja Ecuador
- Ministerio de Salud Pública, Dirección Provincial de Salud de Chimborazo
- Organización Panamericana de la Salud.

2.1.2. Determinación de las fuentes de información primaria

Las fuentes de información primarias consultadas fueron las siguientes:

- Encuestas personales a los niños y niñas de la zona.
- Dirección de la Red Educativa José María Román de la comunidad Santa Fe de Galán.
- Departamento de Gestión de Riesgos de la Fundación Ayuda en Acción.

2.2. ¿Qué son los Sismos?

Los sismos, terremotos o temblores son perturbaciones repentinas en el interior del planeta, que originan movimientos del suelo o vibraciones.

La principal causa de los sismos es la ruptura de rocas en las capas exteriores de la tierra, como resultado de un proceso de acumulación de energía de origen geológico que deforma la superficie y da lugar a las grandes cadenas montañosas.

En el interior del planeta ocurren estas rupturas repentinas, cuando la energía acumulada es mayor que la resistencia de las rocas. Al ocurrir esta fractura, se propagan una serie de ondas sísmicas, que al llegar a la superficie, sentimos como temblores o terremotos.

Por lo general estos sismos ocurren en zonas débiles de la corteza terrestre llamadas fallas. Al sitio donde se inicia la ruptura se le denomina foco y su proyección en la superficie epicentro.

Un promedio de ochocientos mil temblores azotan la tierra cada año, pero muchos son pequeños y no son sentidos por el ser humano. Un temblor severo de magnitud mayor, puede ser esperado cada ocho o diez años. Pero un número significativo temblores más pequeños, capaces de gran destrucción, ocurren cada año.

Es decir los sismos son movimientos de la corteza terrestre. Su origen es diverso pero es el resultado y como nos afecta lo que interesa.

2.2.1. Causas

Los sismos pueden ser de Origen Volcánico: si se originan por Actividad Volcánica o de Origen Tectónico: si se originan por Diastrofismo, es decir por el movimiento propio de la corteza terrestre, normalmente por el desplazamiento de rocas a lo largo de las fallas existentes.

Hipocentro y Epicentro:

El Hipocentro.- Es el lugar dentro de la masa terrestre donde se origina el sismo, normalmente a varios Km de profundidad bajo la corteza terrestre.

El Epicentro.- Es el punto de la corteza terrestre ubicado sobre el Hipocentro. De eso depende la naturaleza de la vibración del sismo.

Como el epicentro esta sobre el hipocentro, las ondas sísmicas llegan justamente desde abajo, se entenderá entonces que el movimiento será vertical en el epicentro (de arriba hacia abajo). Mientras que a partir de ahí las ondas se propagan por la superficie como las ondas que causa el impacto de una piedra sobre el agua, es decir formando anillos circulares, llega a los diferentes sitios a modo de "olas". Así el movimiento en los sitios más lejos de epicentro es de forma horizontal.

La intensidad de los daños causados por los sismos se mide con la escala de Mercalli Modificada (M.M.). En cambio la magnitud del movimiento sísmico, indicada en la fuerza liberada se mide con los sismógrafos usando la Escala de Richter (R) de 1 a 8 grados.

2.2.2. Consecuencias

No siempre la intensidad del sismo está relacionada directamente con la cantidad de muertes ni de daños ocasionados, porque su fuerza destructiva depende de otros factores, aparte de la cantidad de energía liberada. Por ejemplo, un terremoto de una magnitud 7 puede, y de hecho suele, producir más devastación que uno de magnitud 8, esto se debe a que tan importantes como la energía son las características del suelo en la región del epicentro, la densidad de población y el tipo de construcciones de la zona.

No dependerá de su magnitud, ya que en zonas despobladas este no puede causar ningún daño humano, pero un terremoto mucho más pequeño causa estragos en una gran ciudad, si está construida sobre sedimentos blandos (lo cual la vuelve más vulnerable a las vibraciones), o sobre roca dura (menos susceptible). Los efectos también dependen de factores tales como si el movimiento se produce durante el día (cuando los habitantes trabajan, tal vez en bloques altos de oficinas), o por la noche (los habitantes duermen en viviendas más bajas), y del hecho de que en las ciudades en cuestión se hayan construido o no edificios antisísmicos.

Después de la sacudida de un sismo, llega un ambiente total de destrucción material, pero sobre todo de personas damnificadas y pérdidas humanas.

Cabe mencionar que muchos de los daños causados por un terremoto, se deben no solo a la violencia de la sacudida, sino que también en muchas ocasiones otros fenómenos igualmente destructivos pueden acompañar al evento. Los efectos más comunes provocados por los eventos sísmicos son los siguientes:

Destrucción de viviendas:

La destrucción de viviendas puede considerarse como el efecto de mayor impacto y con un alto costo social para la población.

Destrucción de Infraestructura (carreteras, líneas vitales y puentes):

Además de los inconvenientes que generan durante la atención de los desastres, la destrucción de las vías de comunicación terrestre, causan un impacto importante en la economía al impedir el transporte eficiente de productos, así como el intercambio de bienes y servicios con la región afectada.

Daños diversos al suelo:

Por las características de algunos de nuestros suelos, ésta clase de fenómenos se presentan con mucha frecuencia, causando problemas importantes a nivel de infraestructura, líneas vitales y a la actividad agrícola. Los daños más importantes han sido fracturas, asentamientos, licuefacción (el terreno se comporta como arenas movedizas o bien presenta eyección de lodo de manera súbita).

Deslizamientos o derrumbes:

Permanentemente sus efectos causan graves daños a la ecología, viviendas, edificios, carreteras, puentes, líneas de transmisión eléctrica, acueductos, etc.

Tsunamis o maremotos:

Aunque estos fenómenos son casi nulos en nuestras costas, la mayoría se originan por eventos sísmicos de gran magnitud con epicentro en el fondo del mar.

Muerte y desolación:

Los efectos más desastrosos de los terremotos se producen en las áreas densamente pobladas. En 1923, un terremoto sacudió la isla de Honshu, en Japon. Este sismo,

cuya intensidad se prolongo solo 16 segundos, afecto una zona donde vivían más de siete millones de personas y destruyo más de 450,000 edificios en las ciudades Tokio y, Yokohama, matando más de ciento cincuenta mil personas.

2.2.3. Medidas preventivas

Estas son algunos consejos que podemos hacer en nuestras casas, escuelas, trabajos, o lugares donde pasamos nuestra mayor parte del tiempo, como medidas de prevención ante un posible sismo:

- Identificar y marcar las zonas más seguras en casas, escuelas, oficinas, edificios y calles para ubicarse en ellas. Es importante alejarse de ventanales y cables de alta tensión.
- Identificar lugares seguros cercanos para la concentración de personas, como parques o casas de familiares, con el fin de localizarlas fácilmente y ponerse a acuerdo con los familiares para ubicarse en ellos.
- Identificar las rutas de evacuación y realizar simulacros preventivos de comportamiento.
- Colocar los muebles de manera que los pasillos queden despejados y los objetos no puedan caer sobre las personas.
- Revise periódicamente las instalaciones de gas y luz para evitar una complicación del desastre.

- Tenga un botiquín, botellas de agua, lámparas y pilas y un radio, siempre a la mano. La lámpara colóquela en la puerta de su casa, así si la luz se va, usted puede alumbrarse sobre todo si tiene que bajar escaleras.
- Aprenda técnicas de primeros auxilios, junto con su familia.
- No lo piense salga de inmediato del lugar en que se encuentra y colóquese a salvo. No pierda tiempo regresando por sus cosas o viendo si es verdad o no. Es mejor exagerar que quedar atrapado.

2.2.4. Medidas de acción

En caso de un sismo y después de que este haya acabado, puede seguir estos consejos:

Durante:

- Mantenga la calma y ubíquese en las zonas de seguridad del lugar en que usted se encuentre al momento del sismo y procure protegerse de la mejor manera posible, permaneciendo donde está. La mayor parte de los heridos en un sismo se ha producido cuando las personas intentaron entrar o salir de las casas o edificios.
- Párese bajo un marco de puerta con trabe o de espaldas a un muro de carga.
- Hágase “bolita”, abrazándose usted mismo en un rincón; de ser posible, protéjase la cabeza con un cojín o cobertor.

- Manténgase alejado de ventanas, espejos y artículos de vidrio que puedan quebrarse.
- Evite estar bajo candiles y otros objetos colgantes.
- Manténgase retirado de libreros, gabinetes o muebles pesados que podrían caerse o dejar caer su contenido.
- Retírese de estufas, braseros, cafeteras, radiadores o cualquier utensilio caliente.
- Si se encuentra en un edificio, permanezca donde esté; no trate de utilizar los elevadores ni las escaleras durante el sismo.
- Conserve la calma.
- Si se encuentra en el exterior, busque ahí un refugio. Asegúrese de estar a salvo de cables, postes, árboles y ramas, escaleras exteriores, edificios con fachadas adornadas, balcones, aleros, chimeneas, macetas y de cualquier otro objeto que pueda caer, especialmente si se encuentra en una zona urbana, así como en zonas de edificios de muchos pisos cuyas ventanas y fachadas pueden esparcir escombros peligrosos sobre las calles.
- Si se encuentra en su vehículo, maneje serenamente hacia un lugar que quede lejos de puentes o postes de luz y estacionese en un sitio fuera de peligro.

- En lugares públicos y llenos de gente (cine, teatro, estadio, salón de clases) **no grite, no corra, no empuje**; salga serenamente si la salida no está congestionada; en caso contrario, permanezca en su propio asiento, colocando los brazos sobre la cabeza y bajándola hacia las rodillas.
- De ser posible, cierre las llaves del gas, desconecte la alimentación eléctrica. Evite prender fósforos o cualquier fuente de incendio.

Después:

- En caso de haber quedado atrapado, conserve la calma y trate de comunicarse al exterior golpeando con algún objeto.
- Verifique si hay lesionados y de ser necesario, busque ayuda médica.
- No utilice los ascensores y sea cauteloso con las escaleras; podrían haberse debilitado con los sismos.
- Evite pisar o tocar cualquier cable caído o suelto.
- Efectúe una revisión cuidadosa de los daños; si son graves en elementos verticales (columnas y/o muros de carga), no haga uso del inmueble.
- No encienda fósforos, velas, aparatos eléctricos o de flama abierta, hasta asegurarse que no haya fugas ni problemas en la instalación eléctrica o de gas.
- En caso de fuga de gas o agua, repórtelas inmediatamente.

- Si hay incendios, llame a los bomberos o a las brigadas de auxilio.
- No consuma alimentos y bebidas que hayan estado en contacto con vidrios rotos, escombros, polvo o algún contaminante.
- Limpie inmediatamente los líquidos derramados, tales como medicinas, materiales inflamables o tóxicos.
- Use el teléfono sólo para reportar una emergencia.
- Encienda la radio para mantenerse informado y recibir orientación.
- Cuando abra alacenas, estantes o roperos, hágalo cuidadosamente porque le pueden caer objetos encima.
- No propague rumores ni haga caso de ellos, porque desorientan a la población.
- Atienda las indicaciones de las autoridades o de las brigadas de auxilio.
- Efectúe con cuidado una revisión completa de su casa.

Si es necesario evacuar:

- Como medida ante cualquier riesgo, empaque previamente, sus documentos personales: actas de nacimiento, matrimonio, escrituras, documentos agrarios,

cartillas, etc., en bolsas de plástico bien cerradas, guardadas en mochilas o morrales que pueda cargar de tal manera que le dejen libres los brazos y las manos.

- Al salir, hágalo con cuidado y orden; siga las instrucciones de las autoridades o de las brigadas de auxilio.
- Esté preparado para futuros sismos, también llamados réplicas. Generalmente son más débiles, pero pueden ocasionar daños adicionales.

2.2.5. Los sismos en el Ecuador:

A continuación se presentan algunos de los terremotos y sismos mas considerables en el Ecuador entre los siglos XVI al XX:

SIGLOS XVI-XVIII	
1541	Terremoto en la Tierra de los Quitus, en las cercanías del Antisana.
1557	Sismos en los alrededores del Tungurahua, y probablemente erupción del volcán.
1587	Gran terremoto en Quito.
1645	Sismos en el centro de la sierra. Quito y Riobamba son las ciudades más afectadas.
1662	Terremoto en Quito.
1678	Terremoto en Quito.
1687	Terremoto en Ambato, Pelileo y Latacunga.
1698	Terremoto de Riobamba, Ambato y Latacunga. Derrumbamiento del Carihuairazo e inundación de Ambato
1703	Terremoto en Latacunga.
1736	Terremoto en la actual provincia de Cotopaxi.
1749	Terremoto en Loja.
1755	Gran sismo en Quito.
1757	Terremoto en Latacunga.
1766	Temblor fuerte en la provincia de Imbabura.
1797	Cataclismo sísmico en el centro de la sierra. Riobamba es destruida.

Tabla II. VII. Sismos en el Ecuador Siglos XVI – XVII

SIGLO XIX	
1840	Fuerte sismo en el Tungurahua. Las ciudades más afectadas son Patate y Pelileo
1856	Terremoto en Cuenca que afecta también Riobamba, Alausí y Guaranda.
1859	Terremoto en la ciudad de Quito.
1868	Terremoto en la provincia de Imbabura: son destruidas las ciudades de Otavalo, Atuntaqui e Ibarra. Mueren 20.000 personas

Tabla II.VIII. Sismos en el Ecuador Siglo XIX

SIGLO XX	
1923	Terremoto en Tulcán.
1938	Sismo en el valle de los Chillos.
1942	Sismo en la costa del Guayas y Manabí. Las ciudades afectadas son Guayaquil y Portoviejo.
1944	Sismo en la provincia de Cotopaxi. Las poblaciones más afectadas son Pastocalle, Toacaso, Saquisilí y Lasso.
1949	Fuerte terremoto en las provincias de Cotopaxi, Chimborazo, Tungurahua, Napo y Pastaza. Se destruye la ciudad de Ambato y Pelileo.
1970	Sismo en la frontera sur. Ciudades de norte del Perú y de la provincia de Loja sufren importantes estragos
1987	Sismos de fuerte intensidad a las provincias de pichincha, Imbabura, Carchi y Napo. Se destruye el oleoducto.
1996	Terremoto en la provincia de Cotopaxi. El cantón Pujilí es el más afectado.

Tabla II.XIX. Sismos en el Ecuador Siglo XX

2.2.5.1. Los sismos en la provincia de Chimborazo

En 1797 un sismo de gran intensidad destruyó casi por completo a la ciudad de Riobamba obligando a sus moradores a cambiar de lugar al sitio que actualmente ocupa en la llanura de Tapi. Luego de ello la zona destruida fue reconstruía adquiriendo los nombres de Cajabamba y Sicalpa.

“El más grande terremoto del Ecuador”, “los sectores que en la actualidad forman las provincias de Cotopaxi, Tungurahua y Chimborazo, fueron, completamente arrasados”,

además, sobre esta catástrofe se ha escrito mucho más que sobre todos los terremotos juntos del Ecuador. De igual forma, el problema central de este sismo, está en el número de muertos y la extensión de los destrozos y más impactos del movimiento telúrico, al igual que la descripción técnica del tipo de movimiento, ésta es más de especialización sísmica y se encuentra más cerca a esa ciencia que a la sociología, de todas formas, en la masa poblacional, el tipo de movimiento, ha quedado en la memoria colectiva y cada vez que se repita, uno similar, la gente lo reconocerá y su efecto.

Es de recordar, por ejemplo, el impacto del terremoto de fines del siglo XVIII en Riobamba cuando fallecieron aproximadamente 20.000 personas que, en una época de baja población.

2.3. ¿Qué son las Erupciones Volcánicas?

A través de los años los volcanes han generado situaciones de emergencia provocando eventos con una gran capacidad de destrucción.

Son muchas las poblaciones asentadas en áreas próximas a volcanes que conviven con una compleja combinación de beneficios y riesgos. En el primer caso, los beneficios son varios: agrícolas, turísticos, terapéuticos etc.; por ejemplo la fertilidad que -con el pasar de los años- recobran los suelos que en alguna ocasión fueron arrasados por sus flujos, así como los poderes curativos de las aguas termales próximas a los volcanes. Sin embargo, en muchos casos, se desconocen los verdaderos riesgos asociados al comportamiento del volcán: pueden afectar a la salud de una población de forma directa, a causa de sus flujos, explosiones, emisiones de gases, ocasionando enfermedades por diferentes patologías, y mortalidad alta por la exposición al trauma. Indirectamente, pueden ocasionar el deterioro socio económico, el daño de líneas vitales o de infraestructuras y, en general, alterar las condiciones de vida de las poblaciones comprometidas por la actividad volcánica.

2.3.1. Causas

Con el pasar de los años, los geólogos han atribuido este proceso al fenómeno del movimiento de las placas tectónicas. Una de las cosas que ayudó a los expertos a concluir esto, es que la mayoría de los volcanes del planeta se encuentran situados en las fronteras de las placas más importantes.

Los volcanes se forman en dos tipos de fronteras de placa: las convergentes y las divergentes. En las primeras, donde una placa penetra bajo otra, la materia de la parte superior de la placa subducida es arrastrada en una trayectoria oblicua hacia el interior de la Tierra, hasta que alcanza una profundidad en la que se funde. Entonces asciende por fisuras verticales y es expulsada hacia la superficie por una chimenea volcánica. En las fronteras divergentes, como la dorsal del Atlántico, donde la corteza oceánica se estira y se separa, se forma una zona lineal débil; ésta sirve de salida para la erupción de magma que asciende por corrientes de convección gigantes situadas en el manto.

Una segunda teoría que explica el por qué de la erupción volcánica es la que expresa que las erupciones ocurren cuando la presión de los gases disueltos acumulados en el magma, aumenta considerablemente y la tierra no puede resistirla. Los vulcanólogos han enunciado varias teorías para explicar la acción de los gases volcánicos como generadores de una erupción.

2.3.2. Consecuencias

Las erupciones volcánicas son conocidas por devastar todo lo que se les atraviesa en el camino. La vida no es una excepción. Cada vez que un volcán expulsa lava, arrasa con todo lo que está a su paso. A lo largo de la historia del mundo, han ocurrido un sin fin de muertes humanas por erupciones volcánicas. Cerca de 160.000 en Indonesia, 32.000 en la región del Caribe. 19.000 en el Japón y 30.000 en el resto del mundo.

Las erupciones también dejan consecuencias que se hacen presentes a largo plazo, es decir, tiempo después de desastre. Está demostrado que en todas las zonas vulnerables a la actividad volcánica, existe un incremento en el número de personas que solicitan atención médica por problemas de asma respiratoria y bronquitis e inconvenientes con la vista.

2.3.3. Medidas preventivas

Estos son algunos consejos que la población puede realizar antes de una erupción volcánica, sobre todo si vive cerca de uno de ellos:

- Medidas preventivas son todas las acciones que realizamos antes de que ocurra un suceso o un desastre.
- En el aspecto de prevención, debe evitarse la construcción de urbanizaciones en las faldas de un volcán, o simplemente reducir la vulnerabilidad del territorio y de la población, aprovechando la fertilidad de la tierra para la siembra, pero edificando sus viviendas lejos, es lo mejor indicado para no correr riesgos.
- Contar con un plan de emergencia que incluya aspectos como la instalación de una red de monitoreo, definición del sistema de alarma, viviendas construidas con techos muy inclinados, evitar el uso de la madera, utilizar máscaras antigás para el personal de socorro y verificación de los medios contra incendios a todos los niveles.
- Identifique si en su comunidad hay amenaza volcánica y no se ubique dentro de su área de influencia.

- Mantenga almacenados alimentos no perecederos y agua potable para caso de evacuación.
- Cubra los depósitos de agua para evitar contaminación por la caída de ceniza.
- Vigile con el efecto que causa la acumulación de material volcánico sobre los techos, en donde el peso puede aumentar si se mezcla con el agua (colapso).
- Es recomendable tener identificaciones de los miembros de la familia.
- Mantenga una radio con baterías y sintonizado con el fin de recibir las instrucciones, además de un maletín de primeros auxilios y una linterna con baterías y en buen estado.
- Debido a que las explosiones del volcán pueden causar ondas de aire o de choque que pueden romper vidrios de ventanas, se recomienda colocar cinta adhesiva o tablas que impidan la caída violenta de éstos.
- Aleje los animales de las zonas próximas a los ríos y de lugares donde caigan cenizas por posibles efectos de lahares o avalanchas.
- Evite cultivar en las riberas de los ríos cercanas al volcán o que desciendan de él.

- Esté atento a las sirenas (campanas, bocinas, pitos, etc.). Ellas pueden avisar que el peligro de la erupción es inminente.
- Es importante practicar simulacros de evacuación, ayudando sobre todo a los niños, ancianos y personas enfermas o discapacitadas.
- Tener a la mano los teléfonos de emergencia de la Cruz Roja, bomberos, policía, compañías de luz y de gas.

2.3.4. Medidas de acción

Las medidas de acción son todas aquellas acciones que realizamos cuando se presenta un peligro o una situación de emergencia. En caso de erupción podemos seguir estos consejos:

DURANTE LA ERUPCIÓN VOLCÁNICA

Si esta dentro de su casa:

- Conserve la calma, evitando el pánico.
- Busque refugio bajo techo, si no lo encuentra, procure respirar a través de una tela humedecida de agua o vinagre, eso evita el paso de los gases y el polvo volcánico.
- Además debe proteger los ojos cerrándolos tanto como sea posible. Permanezca bajo techo y cierre puertas y ventanas.

- Tenga precaución de no conducir vehículos por el riesgo a accidentes debido a que aumenta la oscuridad por la caída de ceniza.
- Desconecte la energía eléctrica, corte el agua, el gas, el teléfono y cierre muy bien la vivienda al salir de esta, para evitar accidentes y saqueos.

- Si la erupción lo sorprende en su hogar recuerde que el centro de la casa es el lugar más seguro.

- Desconecte los electrodomésticos.

Si usted está fuera de su casa:

- Busque protección desplazándose hacia lugares altos distintos al volcán.

- No permanezca cerca de ríos ni quebradas.

- Antes de cruzar un puente observe la corriente de agua: si se aproxima lodo o lava, o está pasando, no cruce el puente y aléjese del lugar hacia zonas más elevadas que las riberas del río.

- Procure no estar cerca de terrenos que hayan sufrido derrumbes.

- Cuando caigan rayos, aléjese de los árboles solitarios, alambradas, tendidos de redes eléctricas y de objetos metálicos.

- Si se da cuenta de que un derrumbe está represando el río, informe de inmediato a las autoridades y a sus vecinos. El represamiento de un río

también se nota por la disminución considerable de sus aguas abajo del represamiento.

- No se sitúe en colinas o montañas que se puedan desplomar.
- Aunque las zonas afectadas por la erupción de un volcán resultan las más fértiles, no es recomendable que sean habitadas o pobladas nuevamente.
- Tenga especial cuidado en los valles que descienden del volcán porque pueden ser la ruta de nubes ardientes, flujos de lodo, avalanchas e inundaciones, los cuales arrasan lo que encuentra a su paso.
- Actúe con calma y atienda primero las necesidades de niños, ancianos y enfermos.
- Si sabe aplicar primeros auxilios hágalo, si no sabe, es el momento adecuado para aprender a darlos.
- No exponga su vida en ningún momento.
- Conduzca con cuidado a fin de evitar accidentes de tránsito.

DESPUÉS DE LA ERUPCIÓN VOLCÁNICA

- Permanezca en el sitio seguro hasta cuando las autoridades le informen que ha vuelto la normalidad.

- Mantenga en sintonía la radio.
- Remueva la ceniza de los techos
- Evite comentarios sin fundamento, pueden causar pánico.
- Atienda las recomendaciones de las autoridades.

LISTA DE PROVISIONES PARA CASOS DE EMERGENCIA

La siguiente lista de provisiones y artículos le ayudará a prepararse para enfrentar emergencias ocasionadas por erupciones volcánicas, sismos, huracanes e inundaciones, entre otros fenómenos.

Alimentos y utensilios:

- Agua: un mínimo de dos litros por persona al día. Almacenar en envases irrompibles tanta agua purificada como le sea posible.
- Alimentos: de preferencia no perecederos, que necesiten poco o nada de cocimiento y de bajo peso (si se van a cargar). Por ejemplo leche en polvo, atún, sardinas, jugos, etc.
- Alimentos dietéticos especiales para enfermos.
- Destapador, abrelatas y cuchillo.
- Tabletas o gotas para purificar el agua.

Comunicación, alumbrado y seguridad

- Radio de pilas con baterías de repuesto.
- Linterna de pilas con baterías de repuesto.
- Velas y cerillos dentro de una bolsa de plástico.
- Extintor (de ser posible).

- Impermeables y botas.

Contenido básico del botiquín de primeros auxilios

Guarde el contenido del botiquín en una caja de metal o de plástico a prueba de agua. Revise periódicamente y reemplace los medicamentos que hayan caducado:

CONTENIDO BÁSICO DEL BOTIQUÍN		
Alcohol	Algodón	Alfileres de seguridad
Analgésicos	Antiácidos	Aplicadores
Aspirinas	Bolsa de plástico	Bolsa para agua caliente
Carbonato	Cinta adhesiva	Gotero
Jabón antibacterial	Laxantes	Manual de primeros auxilios
Pastillas para caso de nauseas	Medicina con receta médica (si es necesario)	Tabletas o gotas para purificar agua
Tijeras	Vaselina	Vendas de diferentes anchuras

Tabla II.X. Contenido del Botiquín.

Recomendaciones para guardar documentos y valores

Empacados en bolsa de plástico y dentro de una mochila o morral que pueda cargar de tal modo que le deje libres los brazos y las manos:

- Actas de nacimiento y matrimonio
- Documentos: agrarios, de seguros, escrituras
- Credencial del seguro social
- Licencia de manejo
- Dinero en efectivo y tarjetas de crédito
- Libreta de ahorro y chequeras
- Pasaporte

2.3.5. Las Erupciones Volcánicas en el Ecuador

El Ecuador es uno de los países de América con mayor actividad volcánica. “Su situación dentro del Cinturón de Fuego del Pacífico, determina que se halla en una área de alto riesgo sísmico, volcánico y de deslizamientos de tierra, por la presencia de más del 75% de los 850 volcanes más activos del mundo”.

Ecuador posee alrededor de 265 volcanes, entre activos y apagados y la existencia de 250 lugares de afloramiento de aguas termales naturales. La Escuela Politécnica Nacional del Ecuador se ha encargado de la identificación y vigilancia de las zonas bajo peligros volcánicos y sísmicos.

La lista de los volcanes ecuatorianos con mayor actividad y peligro la encabeza el volcán Cotopaxi, con nieves perpetuas que se levanta cerca de 6000 msnm. El mapa de Sudamérica de peligros volcánicos publicado en 1978, ubicó en el primer lugar a este volcán. Su mayor peligro son los flujos de lodo que amenazan directamente a la población de los valles de Tumbaco y los Chillos hacia el norte y a los valles de los ríos Cutuchi, Patate y Pastaza al sur. La vigilancia instrumental de este volcán se realiza desde 1975.

Desde septiembre de 1998 la denominación de la sierra ecuatoriana como la “Avenida de los Volcanes” tuvo su razón de ser al reactivarse dos volcanes casi simultáneamente: el Guagua-Pichincha de 4784 msnm ubicado 12 km al oeste de la ciudad de Quito con 1.500.000 habitantes y el Tungurahua de 5023 msnm ubicado en el centro del país cercano a zonas densamente pobladas llegando a 100.000 personas.

La ciudad de Quito tendría como principal afectación caída de ceniza y posibles flujos de lodo por acumulación de ceniza en laderas ubicadas en un segundo plano en relación con el Guagua-Pichincha. Sin embargo, una erupción del Tungurahua

afectaría directamente a pequeñas ciudades como la turística Baños de 20.000 habitantes que se encuentra al pie del volcán.

2.3.5.1. Las Erupciones volcánicas en la provincia de Chimborazo

La provincia de Chimborazo se encuentra situado en la sierra central del Ecuador. Es conocida como “la provincia de las altas cumbres”, debido a que en este lugar encontramos el volcán Chimborazo, el mismo no registra actividad histórica y sus últimas erupciones habrían ocurrido hace unos 7.000 años, por lo tanto no se espera una reactivación volcánica en un futuro próximo. Sin embargo, dado el gran volumen de hielo existente y a lo escarpado de sus flancos, éste presenta grandes peligros potenciales no solamente por una posible reactivación volcánica, sino por la inestabilidad de sus flancos.

La provincia de Chimborazo por su cercanía al volcán Tungurahua se encuentra dentro del área de riesgo, lo que representa una amenaza directa e indirectamente para sus habitantes. El volcán Tungurahua empezó sus anomalías en septiembre de 1998, intensificándose la microsismicidad y deformaciones a partir de agosto 1999, el proceso eruptivo siguió en aumento, produciéndose desde mediados de octubre 1999 fuertes emanaciones volcánico-freáticas, que provocaron la declaración de la alerta naranja y la evacuación directa e indirectamente de 100.000 personas. La actividad volcánica, hasta el momento, ha producido emanaciones de piroclastos y lava que se acumula en la mitad superior del volcán. Sin embargo, las exhalaciones de ceniza han producido depósitos que en los alrededores del volcán alcanzan más de la decena de centímetros, multiplicándose los flujos de lodo y escombros. La ceniza también se desplaza varias centenas de kilómetros, como el caso de la ceniza en suspensión vista en Guayaquil.

Los daños de las 45 poblaciones cercanas al volcán son cuantiosos: paralización de sus actividades turísticas y productivas, hasta el momento por más de dos meses, el

efecto en la agricultura, ganadería, avicultura y otros han producido desazón en la población y la falta de perspectivas en caso de continuar el proceso eruptivo.

2.4. Investigación de Mercados

Es el proceso de recopilación, procesamiento y análisis de la información, respecto a temas relacionados con la mercadotecnia, como: clientes, competencia y mercado.

2.4.1. Segmentación Demográfica:

El segmento de mercado al que se ha enfocado la campaña es a la Comunidad de Santa Fe de Galán, de la provincia de Chimborazo. A niños y niñas de 8 a 12 años.

Edad:	8 – 12 años		
Género:	Hombres=	48=	48%
	Mujeres=	51=	52%
Clase social:	Baja=	100=	100%

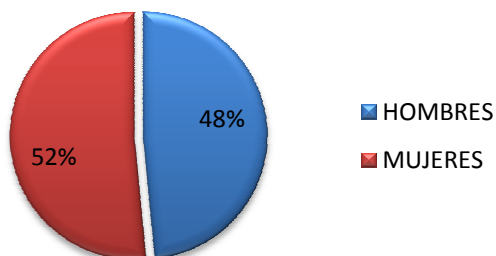


Figura II.13. Segmentación demográfica

Conclusión: en la comunidad de Santa Fe de Galán existen 99 niños y niñas comprendidas en las edades de 8 a 12 años.

2.4.2. Segmentación Psicográfica:

Estilo de vida: Actividades

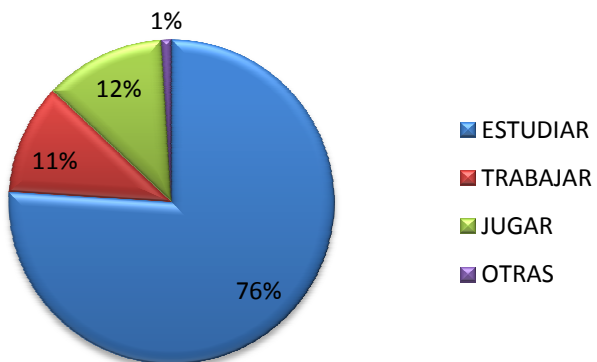


Figura II.14. Segmentación psicográfica - actividades

Conclusión: El 76% de los niños y niñas (77 niños y niñas) dedican la mayor parte de su tiempo a estudiar.

Intereses

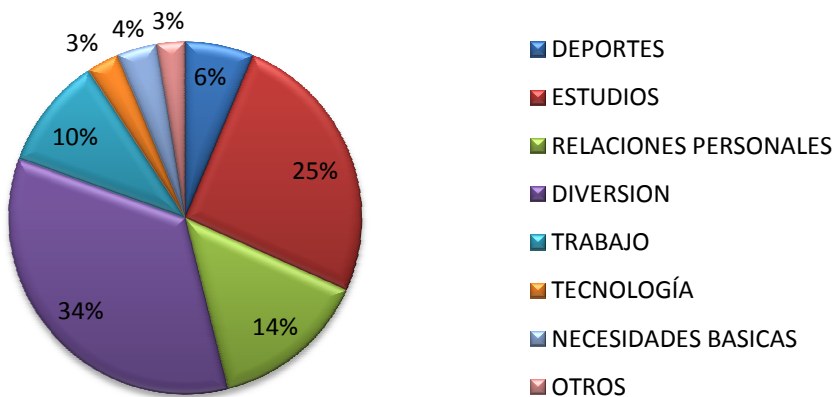


Figura II.15. Segmentación psicográfica - intereses

Conclusión: El 34% de los niños y niñas (34 niños y niñas) tiene como su interés mas importante la diversión.

Opiniones

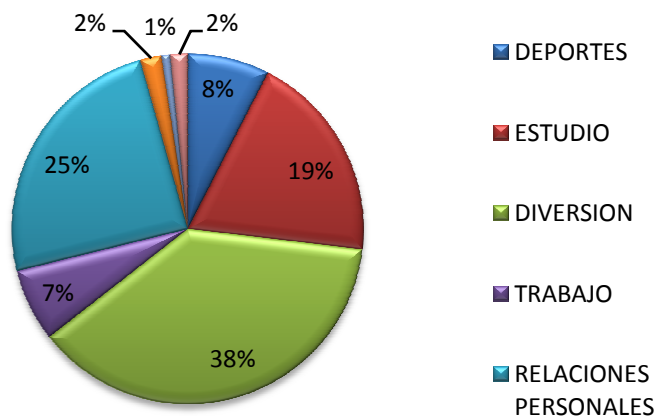


Figura II.16. Segmentación psicográfica - opiniones

Conclusión: El 38% de los niños y niñas (38 niños y niñas) tiene como tema de conversación la diversión y el entretenimiento.

2.4.3. Segmentación Psicológica:

PERSONALIDAD AGRESIVA

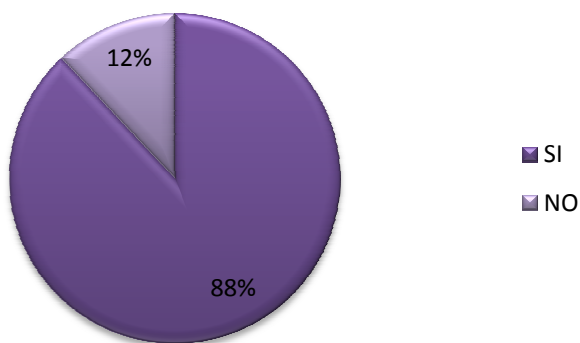


Figura II.17. Segmentación psicológica – personalidad agresiva

Conclusión: El 88% de los niños y niñas (89 niños y niñas) presentan personalidad agresiva.

2.4.4. Segmentación Conductual

Beneficio buscado: El beneficio que busca satisfacer la campaña e una necesidad de seguridad

CAPÍTULO III

“PLANIFICACIÓN PUBLICITARIA”

3.1. Estructuración del brief de la Fundación

Generalidades:

Ayuda en Acción es una organización española de cooperación al desarrollo, independiente, apartidista y aconfesional que trabaja para impulsar cambios estructurales que contribuyan a la erradicación de la pobreza.

Una organización de cooperación de dimensión internacional situada al lado de quienes viven en pobreza y exclusión. Una organización cuya tarea primordial es

impulsar el fortalecimiento de capacidades individuales y colectivas de los niños, las niñas, sus familias y las comunidades, trabajando al lado de las personas y colectivos en el logro de sus aspiraciones de vida digna y en la búsqueda de sostenibilidad de los procesos de desarrollo local. Una organización que tiene como signo que la distingue la promoción y establecimiento de vínculos de solidaridad para participar en la construcción de un mundo justo.

Una organización centrada en las personas. Una organización con una cultura interna de compromiso en el esfuerzo y en la calidad, de evaluación y de aprendizaje continuo.

Historia:

Comenzó su trabajo en favor de las personas del Sur en 1981. Hoy en día, con más de 200.000 colaboradores, es una de las principales organizaciones no gubernamentales españolas dedicadas a la cooperación internacional. Lleva a cabo una labor social y humanitaria en la que la filosofía imperante es contribuir a mejorar las condiciones de vida de las personas con menos recursos y oportunidades.

Misión:

Mejorar las condiciones de vida de los niños y niñas, las familias y comunidades en países y regiones pobres, a través de proyectos autosostenibles de desarrollo integral y actividades de sensibilización, con la finalidad última de propiciar cambios estructurales que contribuyan a la erradicación de la pobreza.

Visión:

Para avanzar en nuestro camino, necesitamos pensar nuestro ideal, la utopía que va a mover nuestras acciones en el futuro y que inspirará los valores sobre los que descansa nuestro modo de hacer cooperación y de relacionarnos con el mundo.

"Aspiramos a un mundo en el que se ha erradicado la pobreza. Un mundo donde las personas disfrutan plenamente de sus derechos y participan a través de cauces democráticos en las decisiones que afectan a sus vidas".

Perspectiva y enfoque:

La perspectiva de género como eje transversal de los procesos de desarrollo: nuevos modos de relaciones de convivencia interpersonal, familiar y comunitaria que ofrezca la posibilidad de plena realización y de dignidad de las mujeres y de los hombres.

La sensibilización y la educación para el desarrollo para propiciar cambios en las sociedades, con el fin de que las personas, instituciones y empresas adopten un espíritu crítico y comprometido que contribuya a la consecución de un desarrollo internacional más justo y solidario.

Objetivos:

- La búsqueda de la equidad y justicia social como forma de conseguir un mundo más justo y humano.
- El impulso de procesos de desarrollo integral y desarrollo sostenible más allá de nuestra intervención, con el fin de alcanzar cambios estructurales y de amplia repercusión. La Solidaridad y Compromiso con los intereses de los marginados y los menos favorecidos.
- El profundo respeto a los valores democráticos.
- La búsqueda de la sostenibilidad de los recursos naturales.

BRIEF DEL CLIENTE		
CLIENTE: Departamento de Riesgos de la Fundación Ayuda en Acción	MARCA: Prevención sobre sismos y erupciones volcánicas	
OBJETIVOS PUBLICITARIOS	OPINIÓN DEL CONSUMIDOR:	
	PUNTOS FUERTES: - Los niños y niñas se encuentran en una etapa de aprendizaje. - Los niños y las niñas tienen predisposición a aprender sobre la campaña.	PUNTOS DÉBILES: - El conocimiento de los niños y niñas acerca de los sismos y erupciones es muy bajo, en especial de los sismos - Los niños y niñas son más vulnerables a una catástrofe.
	OPORTUNIDADES: - No existe una campaña tan profunda dentro de las comunidades. - La proximidad de la comunidad con el volcán, hace urgente tomar medidas de prevención.	AMENAZAS: - Los niños y niñas de esta comunidad se encuentran en una zona de alto riesgo. - Los desastres naturales son difíciles de predecir.
	SEGMEN TO DE MERCADO: DEMOGRÁFICO: - Niños y niñas de 8 a 12 años CLASE SOCIAL: - Baja PSICOGRÁFICO: - Actividades: Estudio - Intereses: Diversión - Opinión: Diversión PSICOLÓGICO: - Personalidad: Agresiva CONDUCTUAL: - Beneficio: Necesidad de seguridad.	
APOYO: Los niños y niñas de las zonas en riesgos se sentirán seguros al conocer los peligros y estar preparados.		
OBSERVACIONES:		
RESPONSABLES: Andrés Leandro Rodríguez Galán Edwin Patricio Cando Velarde		

Tabla III.X. Brief del cliente

3.2. Estructura del brief de trabajo

El brief de trabajo definirá con claridad cuál es nuestro público meta, cual es su comportamiento, cual es el propósito de nuestra comunicación, y la promesa que creará un vinculo entre consumidores y la campaña.

3.2.1. Definición del perfil del público objetivo

El target o público objetivo es el segmento del mercado al que está dirigido un bien, ya sea producto o servicio. Generalmente, se define en términos de edad, género o variables socioeconómicas.

Nuestro público objetivo está constituido por el número de niños y niñas que integran la comunidad de Santa Fe de Galán, de una edad comprendida entre 8 a 12 años, debido a que en esta comunidad encontramos un número no mayor de 99 niños y niñas comprendidos entre la edad antes mencionadas, hemos tenido que realizar un censo, ya que un muestreo, se realiza con una población mayor a esta, por lo tanto nuestra definición de publico objetivo censada es la siguiente:

Perfil Demográfico:

Edad: 8 a 12 años
Sexo: 48% niños, 52% niñas.
Clase social: Baja

Perfil Psicológico:

Personalidad: Agresiva

Perfil Psicográfico:

Estilo de vida: Estudio, diversión, diversión

Motivación: Conocer más sobre los sismos y erupciones.

Perfil conductual:

Beneficio buscado: Satisfacer la necesidad de seguridad.

Otros datos:

Los niños y niñas a esta edad son capaces de memorizar gran cantidad de datos y de buscar explicaciones lógicas al mundo que los rodea. Asimismo, sienten una gran curiosidad por saber acerca de sitios, situaciones o personas ajenas a ellos.

Los niños y niñas comienzan a formar parte de grupos de amigos de su edad, donde existe confianza y apoyo mutuo.

Es en esta etapa donde se consolidan los patrones de conducta y las normas sociales impuestas por sus figuras de autoridad, necesitan de consejos para ordenar su vida. Por esto resulta fundamental el trato con respeto a los niños Y niñas y la adopción de conductas que queremos transmitirles. En este sentido, enseñar “con el ejemplo” es lo más efectivo.

En la parte física los niños pierden sus dientes de leche y comienzan a aparecer los dientes definitivos. Pasan de la infancia a la preadolescencia,

3.2.2. Análisis del problema y estructura de la información que se va a transmitir

A lo largo de la historia en la provincia del Chimborazo y el Ecuador, han ocurrido grandes eventos sísmicos y volcánicos, uno de ellos, un sismo de gran magnitud que destruyó la antigua Riobamba, hoy conocida como Cajabamba y Sicalpa, la cual dejó cuantiosas pérdidas humanas y económicas, y también las eventuales erupciones

producidas por el volcán Tungurahua, el cual aterrorizó a los sectores aledaños a este.

Por tal motivo es imprescindible la ayuda a estos sectores, las denominados zonas de alto riesgo, pero principalmente a los puntos más vulnerables que son los niños y niñas, que por su debilidad tanto física como emocional y su desconocimiento en estos temas, se tiene que implementar una campaña de información y concienciación para que conozcan más de las causas y consecuencias de los sismo y las erupciones volcánicas.

Una zona vulnerable a estos desastres naturales es la comunidad de Santa Fe de Galán perteneciente a la parroquia de su mismo nombre, ubicada al noreste del Cantón Guano, la cual por medio del censo realizado a los niños y niñas de dicha comunidad, se determinó que un 41%, tiene conocimiento sobre prevención frente a un evento volcánico, y apenas un 19% tiene conocimiento sobre prevención frente a un sismo, por esta razón la importancia de implementar una campaña de concienciación es importante, para que comprendan que la naturaleza es a veces impredecible y algunas veces hasta brutal y mortal.

Una forma de prevención, es dar a conocer la información correcta sobre estos temas, por esto, una de las inquietudes fue saber su conocimiento sobre medidas de prevención ante estos desastres naturales, para esto se realizaron encuestas entre los niños y las niñas (VER ANEXOS), lastimosamente un 78% de la población, reconocen que no están preparados para ninguno de estos desastres naturales, tomando en cuenta que la instrucción no solo depende de sus profesores, también depende de lo enseñado en casa, pero tan solo un 44% de la población asegura que sus padres le instruyeron que hacer en caso de un evento sísmico, y un 57% ante una erupción volcánica. Sin duda la falta de prevención por parte de los padres y maestros, a la hora de enseñar a los niños y niñas, provoca que ellos sean más vulnerables.

De igual manera, en el área de acción o medidas de acción, se determinó que un 66% de la población, no sabe qué hacer en caso de un evento sísmico, y un 46% en un evento eruptivo, y esto es un punto muy crítico, porque los niños y niñas deben conocer que hacer en caso de cualquier eventualidad, y mucho más frente a un estado activo del volcán Tungurahua.

Para estructurar la información que se va a transmitir, se ha determinado que existe una flaqueza de conocimiento acerca de las causas, consecuencias, medidas de acción y de prevención, ante un evento sísmico, por lo cual, el puntualizar en este tema es de gran importancia, pero también enfocarnos en explicar y advertir de mejor manera las causas, consecuencias de una erupción volcánica, que está también relacionada con los eventos sísmicos, y concienciar a nuestro público objetivo y capacitarse de mejor manera para protegerse o defenderse ante estos desastres naturales. Toda la información fue obtenida por las encuestas realizadas en la comunidad de Santa Fe de Galán. (Ver ANEXOS).

INFORMACIÓN QUE SE VA A TRANSMITIR:	
SISMOS	
LAS CAUSAS	La condición que son generados
LAS CONSECUENCIAS	Lo que provocan y generan
MEDIDAS DE PREVENCIÓN	Lo que hay que hacer antes de que ocurran
MEDIDAS DE ACCIÓN	Como reaccionar durante y después
ERUPCIONES VOLCÁNICAS	
LAS CAUSAS	La condición que son generados
LAS CONSECUENCIAS	Lo que provocan y generan
MEDIDAS DE PREVENCIÓN	Lo que hay que hacer antes de que ocurran
MEDIDAS DE ACCIÓN	Como reaccionar durante y después
A todo esto se debe especificar, que se va a puntualizar y detallar más en el tema de los eventos sísmicos, por su poco conocimiento, pero marcando que un sismo también se produce al ocurrir una erupción volcánica.	

Tabla III.XI. Información que se va a transmitir

3.2.3. Posicionamiento:

Los consumidores están saturados con información sobre los productos y los servicios. No pueden reevaluar los productos cada vez que toman la decisión de comprar. Para simplificar la decisión de compra los consumidores organizan los productos en categorías; es decir, "posicionan" los productos, los servicios y las empresas dentro de un lugar en su mente.

Dentro de las principales estrategias del marketing, las 22 leyes inmutables de Al Ries y Jack Trout, se encuentra la Ley de la Concentración, que explica que el concepto más poderoso en marketing es apropiarse de una palabra en la mente del consumidor, por tal razón esta Ley será utilizada para la estrategia de posicionamiento de nuestra campaña.

La palabra que se pretende introducir en la mente del consumidor es "Prevención", ya que uno de los objetivos de la campaña es que los niños y niñas se encuentren prevenidos ante los desastres, por ello se ha utilizado el eslogan "**PREVENIR ES VIVIR**", el cual ayudará a posicionarse y diferenciarse de otras campañas, a más que nos referimos a satisfacer la necesidad de seguridad.

3.2.4. Determinación del objetivo publicitario:

Como objetivo principal de la campaña es generar una cultura de prevención en los niños y las niñas de la comunidad de Santa Fe de Galán del cantón Guano de la provincia de Chimborazo, frente a los sismos y erupciones volcánicas, para lo cual se estima un tiempo de 2 meses a partir del día del lanzamiento.

Con la cual se espera que los niños y niñas sean capaces de poner en práctica los conocimientos adquiridos en caso de que ocurriera un desastre o mediante simulacros, en sus hogares, escuelas y la comunidad. El objetivo publicitario se plantea de la siguiente manera:

“Concienciar a los niños y niñas de la comunidad de Santa Fe de Galán en el tema de los sismos y erupciones volcánicas, incrementando su nivel de conocimiento en un 80%, en un tiempo estimado de 2 meses a partir de su lanzamiento”.

3.2.5. Estructura del cuadro de mando estratégico de la publicidad

El cuadro de mando estratégico está conformado por la información acerca de brief del cliente, el público objetivo, sus opiniones, el objetivo publicitario que regirá la planificación publicitaria, la promesa, que se apoya en las características de la misma para ser creíble y está conformado de tal manera que la campaña sea factible.

Como herramienta de diagnóstico de posicionamiento para nuestra campaña utilizaremos un diferencial semántico, que es un procedimiento destinado a medir la significación que tienen ciertos elementos para los encuestados. Concretamente se mide esa significación a partir de la situación del concepto del objeto analizado en un espacio semántico de dimensiones valorativas.

Para establecer el “diferencial semántico” de un elemento, se proponen pares de adjetivos contrapuestos, y se pide al encuestado que sitúe la cercanía a cada extremo del par en una escala de 7 grados. A continuación se presenta la tabla de evaluación para medios didácticos que permitirá obtener las opiniones positivas y negativas.

Entretenido	⑦ ⑥ ⑤ ④ ③ ② ①	Aburrido
Complicado	⑦ ⑥ ⑤ ④ ③ ② ①	Simple
Ahorra tiempo	⑦ ⑥ ⑤ ④ ③ ② ①	Exige mucho tiempo
Difícil	⑦ ⑥ ⑤ ④ ③ ② ①	Fácil
Negativo	⑦ ⑥ ⑤ ④ ③ ② ①	Positivo
Útil	⑦ ⑥ ⑤ ④ ③ ② ①	Inútil
Educativo	⑦ ⑥ ⑤ ④ ③ ② ①	Dañino
Feo	⑦ ⑥ ⑤ ④ ③ ② ①	Bonito
Malo	⑦ ⑥ ⑤ ④ ③ ② ①	Bueno

Tabla III.XII. Diferencial semántico para medios didácticos.

CUADRO DE MANDO ESTRATÉGICO DE LA PUBLICIDAD		
CATEGORÍA DE PRODUCTO: Servicio social	MARCA: Campaña de concienciación sobre sismos y erupciones.	
OBJETIVO PUBLICITARIO: "Concienciar a los niños y niñas de la comunidad de Santa Fe de Galán en el tema de los sismos y erupciones, incrementando su nivel de conocimiento en un 80%, en un tiempo estimado de 2 meses".	OPINIÓN DEL PUBLICO OBJETIVO:	
	OPINIÓN POSITIVA: La campaña debe ser: - Entretenida - Simple - Útil - Educativa - Ahorre tiempo	OPINIÓN NEGATIVA: - Falta de apoyo comunitario - Poco material de enseñanza - Descuido del tema
PROMESA: Concienciar a los niños y niñas para que estén preparados frente a los sismos y erupciones volcánicas		
APOYO	PÚBLICO OBJETIVO	
- Material didáctico novedoso. - Tres medios de publicidad. - Medios atractivos y llamativos.	Demográfico: Sexo: Niños y niñas Edad: 8 a 12 años Clase social: Baja Personalidad: Agresiva Estilo de vida: Estudio, diversión, diversión Motivación: Conocer más sobre los sismos y erupciones.	
Planificadores: Andrés Rodríguez y Patricio Cando		
Observaciones:		

Tabla III.XIII. Cuadro de mando estratégico de la publicidad

3.2.6. Plan de medios

Un Plan de Medios es una parte del Plan de Publicidad (desarrollado en base a objetivos de Marketing) que tiene como fin la exposición cuantificable y medible del alcance, frecuencia y presupuesto de una Campaña Publicitaria, delimitado a cierto periodo de tiempo.

PLAN DE MEDIOS	
TARGET:	
Sexo:	Niños y niñas
Edad:	8 a 12 años
Clase social:	Baja
Personalidad:	Agresiva
Estilo de vida:	Estudio, diversión, diversión
Motivación:	Conocer más sobre los sismos y erupciones volcánicas, para estar preparados.
OBJETIVO DE MARKETING:	
Incrementar el conocimiento (aprendizaje y preparación), en el mayor número de niños y niñas sobre los sismos y una erupción volcánica.	
REGIONALIDAD:	
Chimborazo - Guano – Comunidad de Santa Fe de Galán	
TEMPORALIDAD:	
2 meses a partir de su lanzamiento.	
ESTRATEGIAS:	
Estrategia 1: Objetivo: Generar conocimiento de los sismos y erupciones volcánicas. Periodo: 1 mes Medios sugeridos: televisión, libros.	Tono de la campaña: El tono que se empleara en la campaña, será de tipo emocional e informativo
Estrategia 2: Objetivo: Generar recuerdo de la campaña. Periodo: 2 meses Medios sugeridos: Carteles	Tono de la campaña: El tono será de tipo informativo.

Tabla III.XIV. Plan de Medios

3.2.6.1. Análisis y selección de medios y vehículos de comunicación

Definición de objetivos de medios:

Establecer los objetivos de los medios, como los de cobertura (número de personas del público objetivo a las que se quiere llegar), frecuencia (número de veces que queremos que el público vea nuestro producto) y recuerdo (nivel de retención de nuestro tema, tomando en cuenta que esto es nuestro principal objetivo). Los objetivos

de medios no son lo mismo que los de campaña pero deben cumplir la función de estos últimos.

Objetivo de Cobertura

Los medios más adecuados para este punto, son los que están al alcance de nuestro público objetivo, tanto en su hogar, en su escuela y en su comunidad. Se determinó que en su escuela y en su comunidad se cuenta con la mayoría de los medios, con un 75% y un 67% de votación respectivamente, pero los que cuentan con todos los medios es su casa son pocos, tan solo un 57%, siendo los principales medios faltantes la computadora y el internet.

Por Frecuencia

La frecuencia de uso nos dará la información sobre cuántas veces verán nuestro producto, por eso determinar la frecuencia de uso de los medios es vital. Se determinó que el medio más utilizado por nuestro público objetivo es la televisión, con un 31% de aceptación, después tenemos la computadora, con un 31% igual de aceptación.

En este punto también es necesario conocer las preferencias y gustos de nuestro público objetivo, en la elección de los medios, en la cual se determinó que un 55% de la población prefiere la computadora, un 23% prefiere la televisión.

Objetivo de recuerdo

Este punto se logra con la utilización de medios llamativos que sean del gusto de nuestro público objetivo, como es obvio, la preferencia de aprender por medio de juegos didácticos fue total, con un 23% de aceptación de nuestro público objetivo, para la utilización de folletos la aceptación fue de un 22% y para la utilización de carteles fue de un 19% de aceptación. Toda la información fue obtenida por las encuestas realizadas en la comunidad de Santa Fe de Galán. (Ver ANEXOS)

Elaboración de la estrategia de medios:

Los medios seleccionados serán los que mejor respondan a los objetivos y a la creatividad de la campaña. A partir de esta consideración, la decisión se toma en función de dos aspectos principales:

a. Alcance óptimo del medio con el público objetivo de la campaña

Los medios idóneos por alcance son:

- Televisión
- Radio
- Computadora
- Internet
- Carteles
- Juegos didácticos
- Folletos o Revistas
- Periódico

b. Presupuesto disponible, teniendo en cuenta las posibilidades de financiamiento.

Por su factibilidad los más idóneos son:

- Televisión
- Computadora_ Internet
- Libros
- Carteles
- Juegos Didácticos

3.2.6.1.1. Formatos

Los formatos de los medios a utilizar en la campaña son:

- **Televisión**
Formato: cortometraje animado

Se elaborarán dos videos con un solo objetivo, el de informar y dar a conocer un tema en particular, tiene una duración de 4-6 minutos, genera fácil aprendizaje

- **Libros**

Formato: Folleto

Se diseñaran dos folletos de 18 páginas cada uno en un tamaño menor al formato A4. Con el objetivo de ser una guía diaria de aprendizaje.

- **Carteles:**

Formato: Rotafolio

El rotafolio se diseñara en un tamaño de formato A2, constará de 20 páginas. Será colocado en cada aula de la escuela, tiene como objetivo el recuerdo de la campaña.

3.2.6.2. Estructura del calendario de medios

MEDIOS Y SOPORTES DE COMUNICACIÓN		CRONOGRAMA 2011							
		ABRIL		MAYO				JUNIO	
		3	4	1	2	3	4	1	2
AUDIOVISUAL	Cortometraje sismos	X							
	Animación de 4- 6 minutos								
AUDIOVISUAL	Cortometraje erupciones		X						
	Animación de 4- 6 minutos								
IMPRESO	Folleto sismos			X	X				
	18 páginas tamaño 21 x 21 cm								
IMPRESO	Folleto erupciones				X	X			
	18 páginas tamaño 21 x 21 cm								
IMPRESO	Rotafolio				X	X	X	X	
	10 hojas tamaño A2								

Tabla III.XV. Calendario de medios

CAPÍTULO IV

“CREACIÓN PUBLICITARIA”

4.1. Introducción a la Creatividad Publicitaria

Para el desarrollo de nuestra campaña publicitaria, lo primero a tomar en cuenta es cuál será la idea principal, aquella que llevará el mensaje a nuestro público objetivo y que deberá cumplir con los objetivos planteados. Esta idea deberá solucionar los problemas de comunicación de una forma creativa. Para ello se utilizará como base la promesa y el apoyo a fin de que nuestro mensaje sea creíble.

4.2. Estructura del Brief Creativo

El desarrollo del brief creativo es el comienzo de la fase creativa, es un punto en común entre los objetivos, los medios planteados, el tono publicitario, el mensaje a transmitir y el público meta.

4.2.1. Definición de la proposición

El objetivo de esta campaña es que los niños y las niñas del target, conozcan acerca de los sismos y las erupciones volcánicas y que sean conscientes sobre los peligros que éstos representan. La importancia de la prevención para la conservación de la vida y la reducción del impacto social, educativo, psicológico y físico que pueda acarrear estos fenómenos.

4.2.2. Establecimiento de soportes

Las motivaciones en las que se apoya la campaña y que pueden hacer confiables la promesa son:

- La prevención nos hace menos vulnerables.
- Conocer acerca de un problema reduce el miedo y la tensión ante una posible amenaza.
- Se salvan vidas.
- Existen menos pérdidas materiales.
- Estamos preparados.

4.2.3. Tono de la campaña

Para el desarrollo de la campaña publicitaria se utilizará los siguientes tonos de campaña:

- Los videos animados tendrán un tono lógico, emocional, coloquial y humorístico: en la que los personajes mediante una conversación hablarán del tema y expondrán razones para estar preparados, este medio poseerá de mucha información.

- El folleto llevará un tono informativo, pero habrá un equilibrio entre texto e imagen, todo esto para comunicar el mensaje pero sin crear tedio en el público.
- El rotafolio será diseñado con un tono informativo y lógico, en este medio se reduce la información y se aumenta el tamaño de imagen a fin de ser un medio de recordación.

4.2.4. Concepto creativo

El concepto creativo busca ideas nuevas que contengan originalidad (considerar las cosas o relaciones bajo un nuevo ángulo), flexibilidad (utilizar de forma inusual pero razonable los objetos), sensibilidad (detectar problemas o relaciones hasta entonces ignoradas), fluidez (apartarse de los esquemas mentales rígidos) e inconformismo (desarrollar ideas razonables en contra de la corriente social), consiguiendo con esto nuevas maneras y formas creativas de comunicar al público.

4.2.4.1. Producción de ideas

El objetivo es concienciar a los niños y niñas sobre las causas y consecuencias de los sismos y de las erupciones volcánicas, lo cual se conseguirá capacitando a los niños y niñas de una forma clara, efectiva y entretenida sobre estos temas, todo esto se logrará por medio de animaciones, imágenes, sonido y texto que enfatizen la importancia de estar preparados para cuando ocurra un sismo y una erupción volcánica, para esto se crearán personajes superhéroes que serán los encargados de transmitir los mensajes, sin dejar a un lado la cromática con la cual se lograra más impacto, todo esto conllevara a que los niños y niñas tomen conciencia sobre la importancia de estar mejor preparados para los desastres naturales antes mencionados.

4.2.4.1.1. Utilización de Estrategias Creativas

La estrategia creativa se logrará a través del mapa mental.

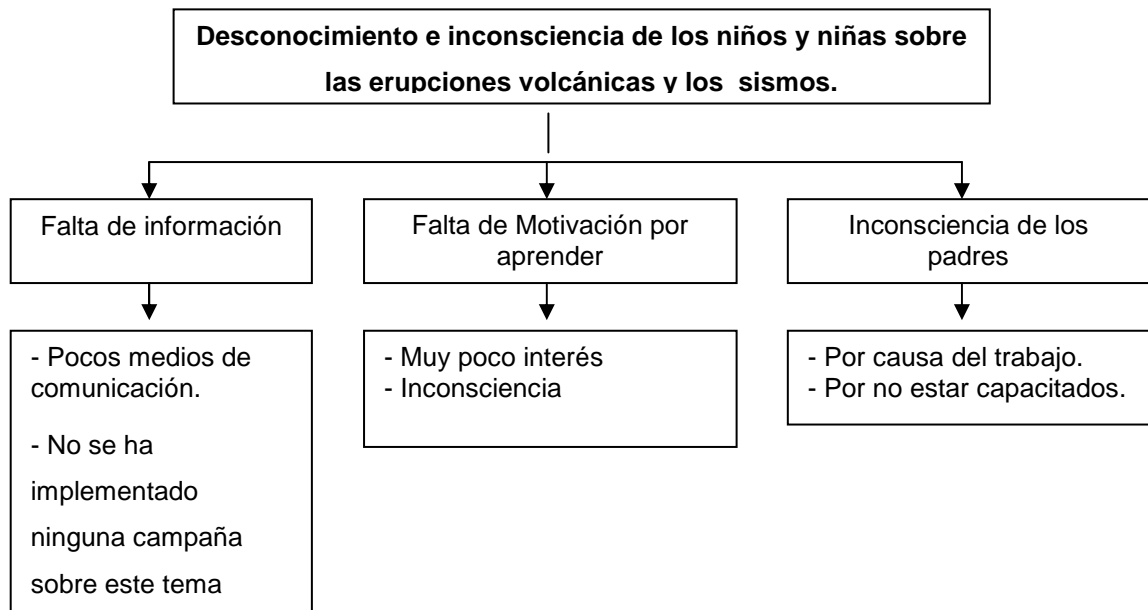


Tabla IV.XVI. Mapa Mental

La estrategia creativa indica las causas del desconocimiento e inconsciencia de los niños y niñas, sobre las erupciones y los sismos, el cual muestra que el principal factor es la poca información que tienen sobre estos temas, por ello se realizará una campaña que contenga información detallada, implementando un tono informativo, lógico y emocional, para lograr captar su interés y llegar a la mente del target, para que recuerden, se interesen y puedan aplicar los conocimientos tanto en su escuela, casa y comunidad.

4.2.4.1.2. Redacción Publicitaria

En comunicación la imagen y demás aspectos estéticos de un anuncio, deben despertar el suficiente interés para seguir leyendo, escuchando o viendo, por tal motivo la interacción entre la imagen y el texto es fundamental.

La redacción publicitaria, es un mecanismo esencial de la publicidad. Al momento de elaborar la parte gráfica se debe tomar en cuenta partes muy importantes como el texto, dentro de este se tiene los siguientes elementos:

El encabezado, que contiene la promesa; subencabezado; que es la explicación de la promesa, y el cuerpo de texto, que detalla las características del producto o servicio.

Para la campaña de concienciación el encabezado a utilizarse será: **“PREVENIR ES VIVIR”**, como subencabezado: **“PREPARÁNDONOS PARA LOS SISMOS”** o **“PREPARÁNDONOS PARA LAS ERUPCIONES VOLCÁNICAS”** según el caso.

Los soportes que se implementaran en la campaña son: medio masivo y medios impresos.

Televisión

Es uno de los medios masivos de comunicación, causa gran impacto en el televidente, ya que este puede visualizar y entender mediante la vista y el oído, de esta forma podemos llegar de mejor manera a nuestro público objetivo.

Se desarrollará un corto animado creado por medio de personajes de trapo, los cuales enseñaran a los niños de una forma muy entretenida y creativa como estar preparados para una erupción y un sismo.

Encabezado: “PREVENIR ES VIVIR”

Subencabezado: “TODOS PODEMOS SER GUARDIANES DE LA SEGURIDAD”

La información que se transmitirá a través de los videos será la siguiente. (VER ANEXOS)

Folleto:

Es uno de los medios impresos que detallan la información antes vista de una manera más detallada y resumida, enfocándose especialmente en la información más importante.

Encabezado: “PREVENIR ES VIVIR”

Subencabezado: “PREPARÁNDONOS PARA LOS SISMOS”

Subencabezado 2: “PREPARÁNDONOS PARA LAS ERUPCIONES VOLCÁNICAS”

La información que se colocará en los folletos según su importancia y jerarquía será la siguiente. (VER ANEXOS)

Rotafolio:

Es un medio impreso a manera de carteles rotativos, que contendrá solo consejos importantes acerca de lo que se debe hacer en caso de un sismo o una erupción volcánica, este medio permitirá a los niños recordar lo aprendido diariamente:

Encabezado: “PREVENIR ES VIVIR”

Subencabezado: “PREPARÁNDONOS PARA LOS SISMOS Y LAS ERUPCIONES”

La información que se colocará en el rotafolio será la siguiente. (VER ANEXOS)

4.2.4.1.3. Dirección de arte

La dirección de arte tiene que ver con la imagen y sus códigos visuales, pensados sobre la base de comunicar un mensaje específico.

Para el proceso de dirección de arte que se aplicará en el desarrollo de la campaña publicitaria, se debe tomar en cuenta las características del público al que va dirigido y el mensaje que se quiere transmitir, para esto nos enfocaremos en los siguientes parámetros:

- Los personajes deben tener aspecto natural, infantil, confiable, y estar identificados con los niños y niñas de la comunidad.
- Los escenarios tienen que ser similares a su entorno y representar su estilo de vida.
- La cromática a utilizarse debe constar de una gran gama de colores vivos, que expresen alegría, que sean atractivos y reflejen calidez sin perder la seriedad del tema.
- Se mantendrá el equilibrio entre fondo y forma, para conservar el protagonismo de cada uno de los elementos de la composición.
- Las texturas serán utilizadas para proporcionar volumen y dinamismo a los elementos de la composición.
- La utilización de imágenes recortadas nos ayudará a realzar las ideas y hacer los mensajes más claros.

La aplicación de los principios de animación como: la exageración, la personalidad, los arcos, la acción secundaria y puesta en escena, nos servirá para generar movimiento, naturalidad, expresividad y uniformidad entre los personajes, los escenarios y los eventos o escenas a desarrollarse.

Para lograr todo lo establecido debemos obtener información sobre la comunidad, su ubicación, sus habitantes, sus costumbres, sus características geográficas y sus edificaciones.

Con el fin de obtener imágenes de calidad a través de la fotografía debemos cuidar detalles como la iluminación, sombras, resolución, enfoque, encuadres y composición.

En el momento de digitalizar las imágenes debemos tener en cuenta la resolución, el enfoque, el retoque de imágenes, la aplicación de efectos, su brillo y contraste, los niveles de color, proporción, para lograr imágenes y videos de alta calidad.

4.2.5. Estructura de Bocetos, Story Boards y Guiones

Este es un proceso que no presta especial atención a los detalles, sino a la colocación de los elementos en el espacio de la pieza gráfica, es importante tener en cuenta al momento de realizar el boceto la perspectiva, los trazos principales, la composición, el encuadre, etc.

El boceto es un punto decisivo en la elaboración de una pieza gráfica, ya que permite la posibilidad de crear desde bases solidas un concepto gráfico de calidad, adaptado a las necesidades del cliente (definidas en un brief de diseño) y la de los posteriores usuarios o consumidores.

En la elaboración de los folletos como en el rotafolio, la retícula utilizada es de estilo libre, lo cual quiere decir que el rectángulo del texto, la anchura y la altura de los márgenes, no está sujeta a ninguna regla, pero cabe recalcar que la retícula elaborada brinda simetría, dinamismo, insinúa claridad, legibilidad y funcionalidad.

Las tipografías utilizadas en esta campaña expresan dinamismo, naturalidad y legibilidad, las cuales están expresadas en función de nuestro público objetivo, los cuales dada su edad, buscan algo verdaderamente llamativo.

Las imágenes utilizadas obedecen al estilo y al tono de la campaña, las cuales ofrecen un estilo muy creativo y novedoso, las mismas que serán ubicadas según el tema a tratarse y la importancia que esta tenga.

La composición final expresa dinamismo y naturalidad en cada página, dada la utilización de colores e imágenes muy expresivas y llamativas, que despierta en los niños su interés a seguir leyendo y observando las piezas gráficas.

BOCETOS

Boceto del logotipo “Prevenir es Vivir”

Para la creación del logotipo de la campaña, se crearon varios bocetos de los cuales se escogió solo uno, el mismo que tiene una connotación de prevención, seguridad y acción, lo cual queremos transmitir a nuestro público objetivo.

La figura o icono utilizado en la elaboración del logotipo, es una figura internacional que representa prevención y peligro, esta figura comúnmente la observamos en las señales de tránsito o en señales de prevención, por esta razón la utilización de esta figura para la connotación del logotipo es fundamental.



Figura IV.18. Logotipo Prevenir es Vivir

Boceto logotipo “Guardianes de la Seguridad”

El logo de los Guardianes de la Seguridad debe reflejar fuerza y representar a un superhéroe, para ello se elaboró un escudo con las iniciales GS, acompañado de su copy, mismo que fue elaborado con tipografía gruesa con el fin de fortalecer el concepto de los Guardianes de la Seguridad.



Figura IV.19. Escudo del Logotipo Guardianes de la Seguridad



Figura IV.20. Logotipo Prevenir es Vivir

Boceto para las portadas de los folletos

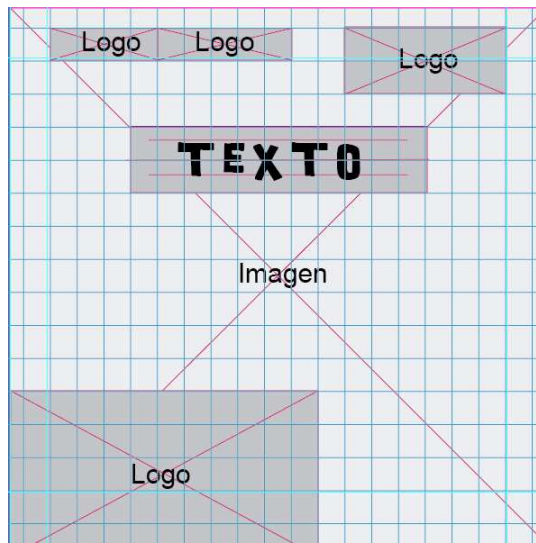


Figura IV.21. Retícula Portada Folleto

La portada del folleto que se muestra a continuación, se boceteo en un formato de 21 x 21 cm, con un tamaño de márgenes de 2 x 2 cm de ancho, y como se explicó anteriormente la retícula es de estilo libre, en la cual se establecen donde se incluirán las imágenes y el texto.

Boceto de las páginas de los folletos

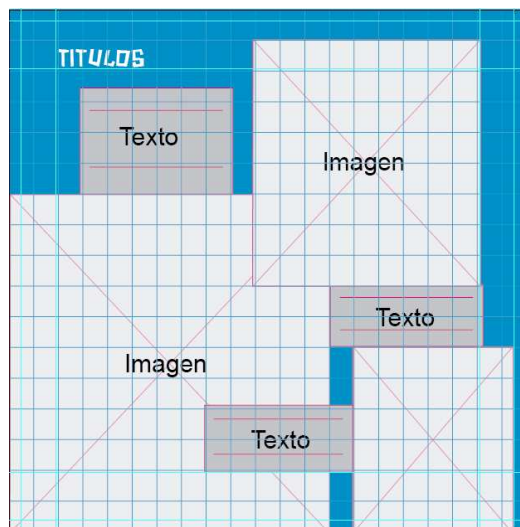


Figura IV.22. Retícula Página Interna Folleto

A continuación se muestra una de las páginas internas del folleto, utilizando el mismo tamaño de márgenes y la misma retícula de la portada del folleto, estas páginas contendrán imágenes grandes y textos resumidos, lo cual atraerá más la atención de los niños y niñas, porque la mejor manera de aprender es con ejemplos claros y llamativos.

Boceto de las páginas del rotafolio

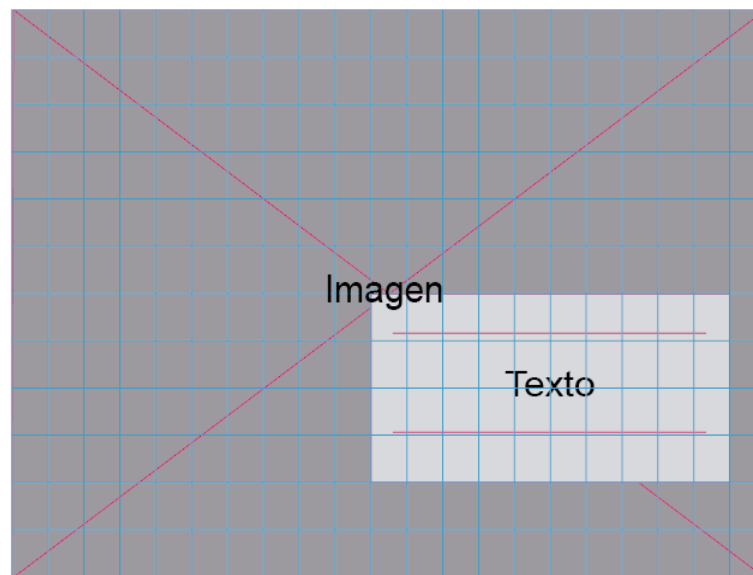


Figura IV.23. Retícula Rotafolio

Esta muestra pertenece a una de las páginas del rotafolio, el cual está boceteado en un formato de 42 x 59,4 cm (A2), en todas las páginas las imágenes ocupan todo el espacio de la hoja y se colocará un consejo muy claro y resumido a un extremo de la imagen.

Bocetos de Personajes

A continuación se presentan los bocetos de los personajes que se van utilizar en la campaña, los cuales muestran su proceso de creación y digitalización.

Después de realizar los bocetos se estableció los colores de su vestimenta y las características de sus rostros y su personalidad, a continuación se muestra los bocetos y las fichas de cada personaje.

Boceto de la Guardiadora de la Seguridad

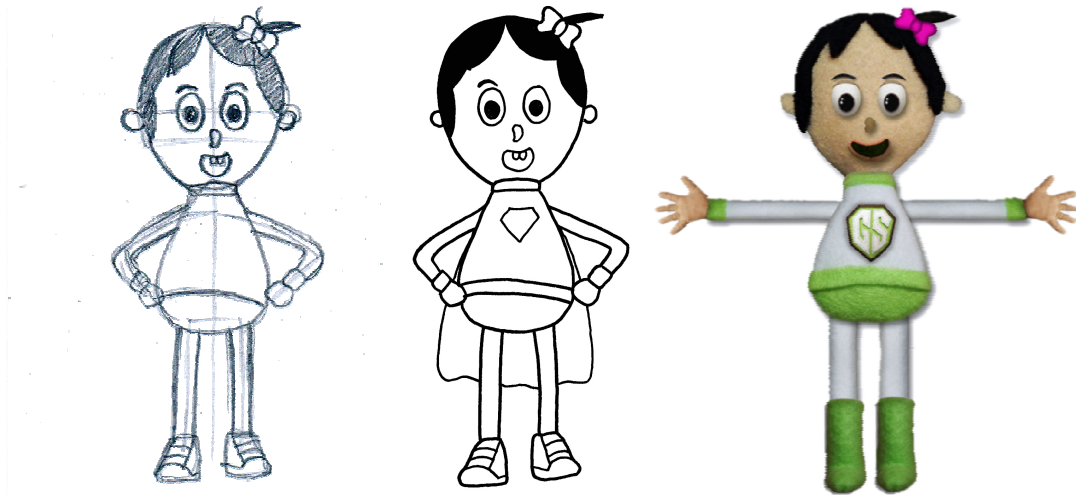


Figura IV.24. Proceso de creación de la Guardiadora de la Seguridad

FICHA DEL PERSONAJE	
DATOS GENERALES:	
Nombre:	Lola
Apodo:	Guardiana de la seguridad
Seudónimo:	Guardiana de la seguridad
Edad:	9 años
Sexo:	Femenino
Ocupación:	Estudiante
Jobbie:	Le gusta jugar basquet y compartir sus conocimientos con los demás niños.
ASPECTOS FÍSICOS	
Rostro:	Tiene ojos grandes y es de piel trigueña.
Vestimenta:	La guardiana usa una vestimenta de color verde laro con blanco que son los colores de el logo de los guardianes.
Cuerpo:	Es un cuerpo pequeño y de contextura normal.

Tabla IV.XVII. Ficha de Lola

RASGOS CARACTERISTICOS	
Tipo de Carácter:	Gracioso y inquieto
Gustos y Preferencias:	Le gusta la computación, los deportes y leer libros.
Forma de Hablar:	Normal
Forma de Caminar:	Normal
Toque especial:	Es muy traviesa
HISTORIA PERSONAL:	
Lola es la guardiana de la seguridad, desde muy pequeña le aterraban los terremotos y los sismos porque no sabía qué hacer en caso de que ocurriera alguno, por esta razón comenzó a investigar y descubrió que la mejor manera para no tener miedo es estar preparados, se disfrazo de súper heroína para transmitir sus conocimientos a los demás niños y niñas, y para que ellos también no tuvieran miedo cuando ocurriera un evento sísmico.	

Tabla IV.XVIII. Rasgos Característicos de Lola

Boceto del Guardian de la Seguridad

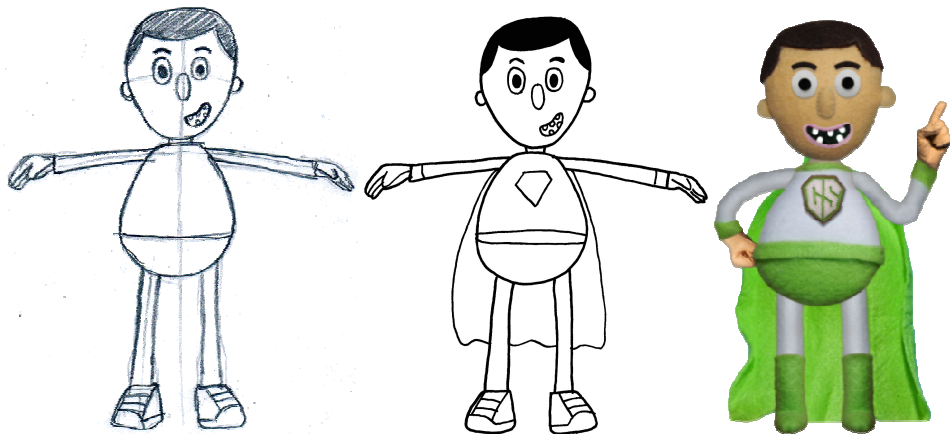


Figura IV.25. Proceso de creación del Guardián de la Seguridad

FICHA DEL PERSONAJE	
DATOS GENERALES	
Nombre:	Carlitos
Apodo:	Lilo
Seudonimo:	Guardian de la seguridad
Edad:	11 años
Sexo:	Masculino
Ocupación:	Estudiante

Jobbie:	Le gusta enseñar a sus compañeros y amigos la importancia de prepararse para una erupción volcánica
ASPECTOS FÍSICOS	
Rostro:	Tiene el pelo negro y un rostro redondeado.
Vestimenta:	Usa un traje de super heroe de color verde con blanco, los cuales son los colores del escudo de los guardianes.
Cuerpo:	Tiene un cuerpo delgado

Tabla IV.XIX. Ficha de Carlitos

RASGOS CARACTERISTICOS	
Tipo de Carácter:	Es muy social y amable
Gustos y Preferencias:	Le gusta el futbol, los juegos de mesa y la computadora.
Forma de Hablar:	Normal
Forma de Caminar:	Normal
Toque especial:	Es honesto y humilde
HISTORIA PERSONAL	
Carlitos es el guardián de la seguridad, proviene de una comunidad muy cercana al volcán Tungurahua y por eso desde pequeño le enseñaron a estar preparado para una erupción volcánica, a la edad de 9 años se le ocurrió la idea de convertirse en súper héroe con el fin de enseñar a otros niños y niñas para que ellos también estén preparados.	

Tabla IV.XX. Rasgos Característicos de Carlitos

Los personajes secundarios también fueron creados bajo bocetos y fichas de sus características, a fin de ser una guía al momento de animarlos y darles su características. (VER ANEXOS)

Boceto de los escenarios:

Los escenarios que se utilizarán en el desarrollo de la campaña deberán asemejarse a sus entornos naturales y cotidianos, a fin de no afectar la identidad de la misma.

Después de su bocetaje se procederá a su construcción y posterior digitalización por medio de la fotografía.

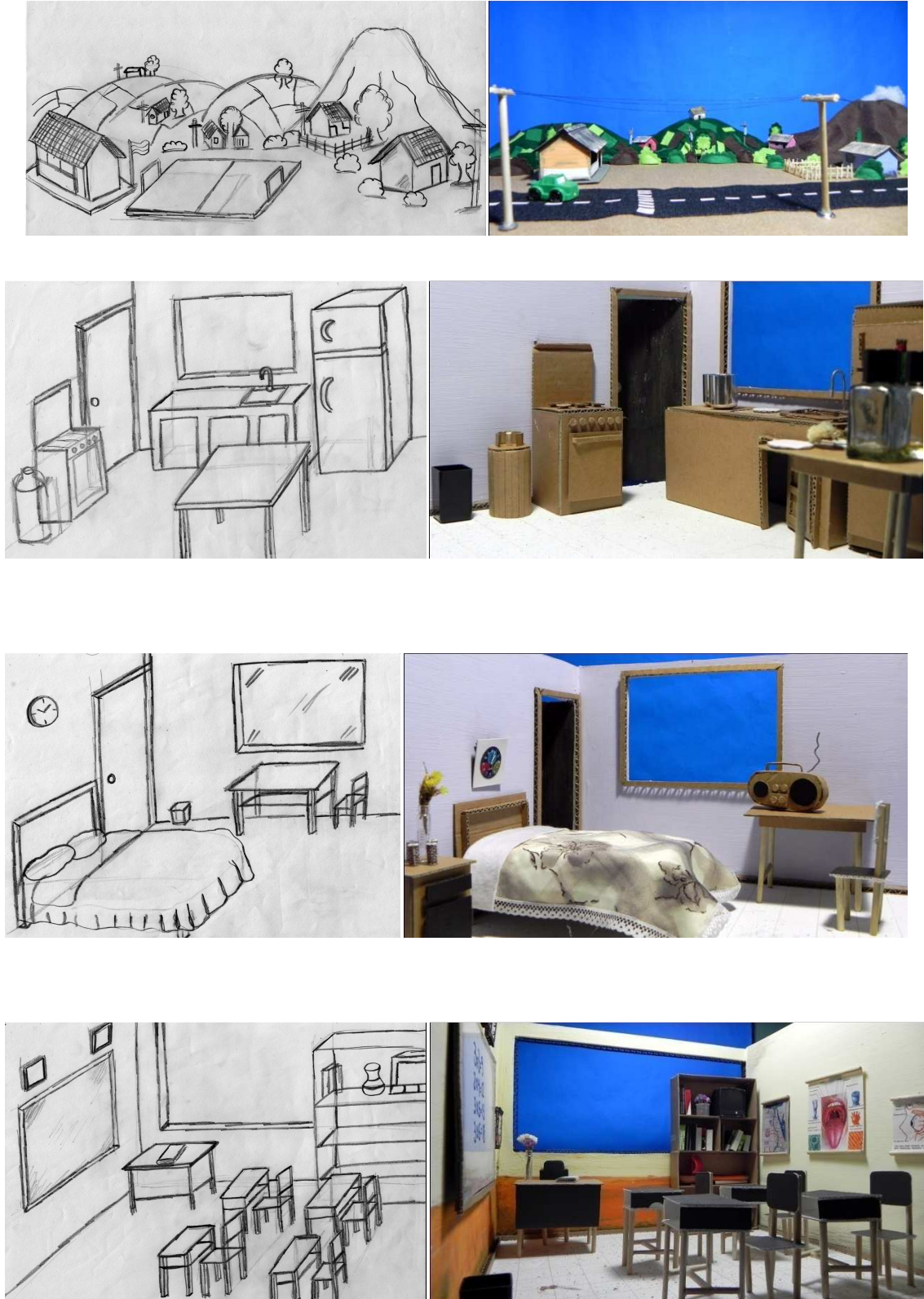


Figura IV.26. Boceto y digitalización de los escenarios.

Story Boards

Se realizaron varios bocetos de las escenas que se van a realizar, las cuales contendrán los diálogos y efectos que se emplearán, también contendrán las transiciones y los movimientos de cada personaje en la escena.

Story board video sismos

DIRECTOR: ANDRES RODRIGUEZ- PATRICIO CANDO		TITULO: LOS SISHOS		CAPITULO: 1		PAGINA: 1	
ESCENA N°	1	TIEMPO:	28 S	ESCENA N°	cont	TIEMPO:	
DIALOGO: MUSICA DE FONDO				DIALOGO:			
ACCION: PANEO DE LA COMUNIDAD				ACCION:			
NOTAS DE FX:				NOTAS DE FX:			
ESCENA N°	2	TIEMPO:		ESCENA N°	3	TIEMPO:	
DIALOGO: PROFESORA: 3x3, 3x4, 3x5, 3x6 NIÑOS: 9, 12, 15, 18				DIALOGO: GUARDIANA: TERREMOTO, TERREMOTO			
ACCION: MAESTRA INDICANDO LAS TABLAS				ACCION: GUARDIANA AGITANDO LAS MANOS			
NOTAS DE FX:				NOTAS DE FX:			
ESCENA N°	4	TIEMPO:		ESCENA N°	5	TIEMPO:	
DIALOGO: NIÑOS Y MAESTRA: AHHHHHH				DIALOGO: NIÑOS Y MAESTRA: GRITOS			
ACCION: NIÑOS Y MAESTRA ASUSTADOS				ACCION: NIÑO INGRESA A LA TONA Y SE AGACHA			
NOTAS DE FX:				NOTAS DE FX:			
ESCENA N°	6	TIEMPO:		ESCENA N°	7	TIEMPO:	
DIALOGO: NIÑOS Y MAESTRA: GRITANDO				DIALOGO: NIÑOS Y MAESTRA: GRITANDO			
ACCION: NIÑO SE AGACHA DEBAJO DEL LIBRERO				ACCION: MAESTRA SE AGACHA DEBAJO DEL PIZARRON			
NOTAS DE FX:				NOTAS DE FX:			

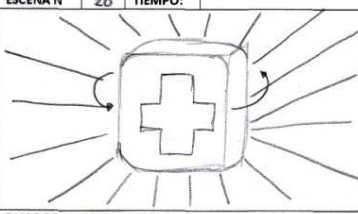
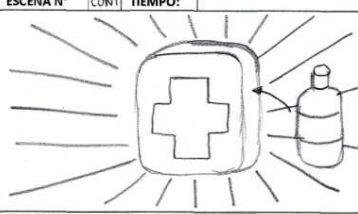
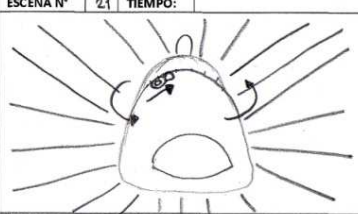
ESCENA N° 8 TIEMPO:	ESCENA N° 9 TIEMPO:	ESCENA N° 10 TIEMPO:
		
DIALOGO: NIÑOS Y MAESTRA: BRITANDO	DIALOGO: GUARDIANA: TRANQUILOS, TRANQUILOS, ES SOLO UN SIMULACRO	DIALOGO: MAESTRA: NIÑA POR QUE HACES ESO, CASI NOS MATAS DE UN SUSTO
ACCION: NIÑA SENTADA MOVIENDO LA CABEZA	ACCION: GUARDIANA ABITANDO LOS BRAZOS	ACCION: MAESTRA SE LEVANTA DEL PISO
NOTAS DE FX:	NOTAS DE FX:	NOTAS DE FX:

ESCENA N° 13 TIEMPO:	ESCENA N° 14 TIEMPO:	ESCENA N° CONT TIEMPO:
		
DIALOGO: PROFESORA: PERO SI NOSOTROS YA TENEMOS ESTE LIBRO SOBRE PREVENCIÓN. GUARDIANA: PERO NO ES INPORTANTE SOLO LEER, TAMBIEN HAY QUE PRACTICAR	DIALOGO: GUARDIANA: POR ESO LO PRIMERO QUE DEBEMOS SABER, ES SI LA CONSTRUCCIÓN ES SISMO	DIALOGO: RESISTENTE Y SI NO LO ES DEBEMOS REFORZARLA CON UN INGENIERO
ACCION: PROFESORA MUESTRA EL LIBRO Y GUARDIANA INSRESA A LA ESCENA	ACCION: GUARDIANA LEVANTA SU BRAZO Y GOLDEA EL PIZARRON	ACCION: EL PIZARRON SE CAE Y GUARDIANA MUEVE SU BRAZO
NOTAS DE FX:	NOTAS DE FX:	NOTAS DE FX:

ESCENA N° 13 TIEMPO:	ESCENA N° 14 TIEMPO:	ESCENA N° CONT TIEMPO:
		
DIALOGO: PROFESORA: PERO SI NOSOTROS YA TENEMOS ESTE LIBRO SOBRE PREVENCIÓN. GUARDIANA: PERO NO ES INPORTANTE SOLO LEER, TAMBIEN HAY QUE PRACTICAR	DIALOGO: GUARDIANA: POR ESO LO PRIMERO QUE DEBEMOS SABER, ES SI LA CONSTRUCCIÓN ES SISMO	DIALOGO: RESISTENTE Y SI NO LO ES DEBEMOS REFORZARLA CON UN INGENIERO
ACCION: PROFESORA MUESTRA EL LIBRO Y GUARDIANA INSRESA A LA ESCENA	ACCION: GUARDIANA LEVANTA SU BRAZO Y GOLDEA EL PIZARRON	ACCION: EL PIZARRON SE CAE Y GUARDIANA MUEVE SU BRAZO
NOTAS DE FX:	NOTAS DE FX:	NOTAS DE FX:

ESCENA N° 15 TIEMPO:	ESCENA N° CONT TIEMPO:	ESCENA N° 16 TIEMPO:
		
DIALOGO: GUARDIANA: SEGUNDO DEBEMOS HACER UN PLAN DE EMERGENCIA, SEÑALANDO LOS LUGARES MÁS PELIGROSOS, LOS LUGARES SEGUROS	DIALOGO: LAS VÍAS DE EVACUACIÓN Y DETERMINAR UN PUNTO DE ENCUENTRO	DIALOGO: GUARDIANA: TERCERO DEBEMOS ASEGURAR LOS MUEBLES GRANDES Y RETIRAR LOS OBJETOS PESADOS QUE SE PUEDAN CAER.
ACCION: GUARDIANA BAJANDO UN CARTEL	ACCION: GUARDIANA SEÑALANDO EL CARTEL	ACCION: EL ANGLUO SE COLOCA EN SU PUESTO, LAS COSAS PESADAS DEL LIBRERO DESAPARECEN
NOTAS DE FX:	NOTAS DE FX:	NOTAS DE FX:

ESCEANA N° 17 TIEMPO:	ESCEANA N° 18 TIEMPO:	ESCEANA N° 19 TIEMPO:
		
DIALOGO: GUARDIANA: TAMBIÉN ES IMPORTANTE TENER UN BOTIQUÍN DE LA MANO QUE CONTENGA	DIALOGO: NIÑO: SEÑORITA NOSOTROS SI TENEMOS UN BOTIQUÍN, CON ALCOHOL Y ALGODÓN	DIALOGO: GUARDIANA: PERO APARTE DEL ALGODÓN Y EL ALCOHOL DEBEMOS TENER
ACCION: GUARDIANA LEVANTA SU MANO	ACCION: NIÑO MUESTRA EL BOTIQUÍN ESCONDIDO DEBAJO DEL PUPITRE	ACCION: GUARDIANA LEVANTA SU MANO
NOTAS DE FX:	NOTAS DE FX:	NOTAS DE FX:

ESCEANA N° 20 TIEMPO:	ESCEANA N° CONT TIEMPO:	ESCEANA N° 21 TIEMPO:
		
DIALOGO:	DIALOGO: PASTILLAS, MEDICINAS, JABÓN ANTIBACTERIAL, TETRAJERAS, VASELINA, VENDAS, GASAS, AGUA OXIGENADA, ESPARADURO	DIALOGO: GUARDIANA: TAMBIEN ES IMPORTANTE TENER UN KIT DE SEGURIDAD QUE CONTENGA:
ACCION: BOTIQUÍN GIRA VARIAS VECES	ACCION: LOS IMPLEMENTOS DEL BOTIQUÍN INGRESAN DESDE EL LADO DERECHO	ACCION: KIT GIRA VARIAS VECES Y SE ABRE SU CIERRE
NOTAS DE FX: UTILIZAR FONDO SUPER HÉROE	NOTAS DE FX:	NOTAS DE FX:

ESCEANA N° CONT TIEMPO:	ESCEANA N° 22 TIEMPO:	ESCEANA N° 23 TIEMPO:
		
DIALOGO: BOTELLAS CON AGUA PURIFICADA, ALIMENTOS NO PERECIBLES, ABRE LATAS, CUCHILLO, CLORO PARA PURIFICAR EL AGUA, RADIO, PILAS, LINTERNA, VELAS Y CERILLOS EN UNA FUNDA DE PLÁSTICO	DIALOGO: ¿Y CUANDO OCURRA UN SISMO DE VERDAD QUE DEBEMOS HACER?	DIALOGO: GUARDIANA: LO PRIMERO ES MANTENER LA CALMA
ACCION: LOS IMPLEMENTOS DEL KIT INGRESAN POR EL LADO DERECHO	ACCION: NIÑO LEVANTA LA MANO Y NIÑA LANZA UNA PIEDRA	ACCION: TODA LA HABITACION SE MUEVE Y SE CAEN VARIOS OBJETOS
NOTAS DE FX:	NOTAS DE FX:	NOTAS DE FX:

ESCEANA N° 24 TIEMPO:	ESCEANA N° CONT TIEMPO:	ESCEANA N° 25 TIEMPO:
		
DIALOGO: GUARDIANA DEBEMOS ALEJARNOS DE LAS VENTANAS HACIA LA ESQUINA DEL SALÓN Y CUBRIRNOS LA CABEZA CON UN LIBRO	DIALOGO:	DIALOGO: GUARDIANA ALEJARNOS DE LOS MUEBLES PESADOS DE LAS COSAS QUE NOS PUEDEN CAER Y COLO-
ACCION: NIÑO INGRESA A LA ESCENA Y SE AGACHA, Y LA ESCENA ESTARA MONTADO POR UNA X	ACCION: NIÑO SE AGACHA Y SE COLOCA EL LIBRO EN LA CABEZA	ACCION:
NOTAS DE FX:	NOTAS DE FX:	NOTAS DE FX:

ESCENA N° 25 TIEMPO:	ESCENA N° 26 TIEMPO:	ESCENA N° 27 TIEMPO:
DIALOGO: CARNOJ DEBAJO DEL PUPITRE O DE UN MUEBLE RESISTENTE	DIALOGO: GUARDIANA SI ESTAMOS EN CASA DEBEMOS SALIR DE LA COCINA, INMEDIATAMENTE	DIALOGO: DEBEMOS COLOCARNOS DEBAJO DE UNA CANA O DE UNA MESA PARA PROTEGER NUESTRO CUERPO
ACCION: NIÑA SE COLOCA DEBAJO DEL PUPITRE	ACCION: NIÑO SALE CORRIENDO DE LA COCINA	ACCION: NIÑA DEBAJO DE LA MESA Y NIÑO DEBAJO DE LA CANA
NOTAS DE FX:	NOTAS DE FX:	NOTAS DE FX:

ESCENA N° 28 TIEMPO:	ESCENA N° 29 TIEMPO:	ESCENA N° 30 TIEMPO:
DIALOGO: GUARDIANA SI ESTAMOS EN LA CALLE DEBEMOS ALEJARNOS DE LOS POSTES DE LUZ	DIALOGO: GUARDIANA Y DE LOS ARBOLES	DIALOGO: GUARDIANA DIRIJAMONOS A UN LUGAR ABIERTO O AL PUNTO DE ENCUENTRO
ACCION: NIÑA ALEJANDOSE DEL POSTE DE LUZ	ACCION: NIÑO ALEJANDOSE DEL ARBOL	ACCION: NIÑOS Y MAESTRA PARADOS EN MITAD DE LA CANCHA
NOTAS DE FX:	NOTAS DE FX:	NOTAS DE FX:

ESCENA N° 31 TIEMPO:	ESCENA N° 32 TIEMPO:	ESCENA N° 33 TIEMPO:
DIALOGO: NIÑA Y DESPUES DEL TEMBLOR YA PODEMOS IR A JUGAR	DIALOGO: GUARDIANA NO, NO, NO, NO	DIALOGO: GUARDIANA PRIMERO DEBEMOS SALIR DEL LUGAR DONDE ESTAMOS Y...
ACCION: NIÑA LEVANTA LA MANO	ACCION: GUARDIANA MOVIENDO SU MANO EN SENTIDO DE NEGACION.	ACCION: NIÑO SALE CORRIENDO HASTA DONDE ESTA SU MAESTRA
NOTAS DE FX:	NOTAS DE FX:	NOTAS DE FX:

ESCENA N° 34 TIEMPO:	ESCENA N° 35 TIEMPO:	ESCENA N° 36 TIEMPO:
DIALOGO: GUARDIANA REVISAR LOS DAÑOS, SI LA CONSTRUCCION ESTA MUY DAÑADA ES MEJOR IR A UN REFUGIO	DIALOGO: GUARDIANA PIDE AYUDA SI HAY PERSONAS ATRAPADAS O SI SE PRODUJO UN INCENDIO	DIALOGO: GUARDIANA ESCUHEMOS LA RADIO Y ESTEMOS ATENTOS A LAS ORDENES DE LAS AUTORIDADES
ACCION: REVISION DE DAÑOS DE LA CASA	ACCION: NIÑO MOVIENDO LAS MANOS Y LA CABEZA	ACCION: NIÑA ACERCÁNDOSE A LA RADIO
NOTAS DE FX:	NOTAS DE FX:	NOTAS DE FX:

ESCEANA N° 37 TIEMPO:	ESCEANA N° CONT TIEMPO:	ESCEANA N° CONT TIEMPO:
DIALOGO: GUARDIANA Y PARA ESTAR MEJOR PREPARADOS	DIALOGO: DEBEMOS REALIZAR SIMULACROS,	DIALOGO: PERIODICAMENTE EN NUESTRA ESCUELA
ACCION:	ACCION: RECUERDOS	ACCION: RECUERDOS
NOTAS DE FX:	NOTAS DE FX:	NOTAS DE FX:

ESCEANA N° CONT TIEMPO:	ESCEANA N° CONT TIEMPO:	ESCEANA N° CONT TIEMPO:
DIALOGO:	DIALOGO: EN NUESTRA CASA	DIALOGO: Y EN NUESTRA COMUNIDAD
ACCION: RECUERDOS	ACCION: RECUERDOS	ACCION: RECUERDOS
NOTAS DE FX:	NOTAS DE FX:	NOTAS DE FX:

ESCEANA N° CONT TIEMPO:	ESCEANA N° 38 TIEMPO:	ESCEANA N° 39 TIEMPO:
DIALOGO: Y ASÍ ESTAREMOS LISTOS PARA ENFRENTAR LOS SISMOS	DIALOGO: NIÑOS OHHHH EHHHH	DIALOGO: GUARDIANA Y AHORA QUE TODOS YA ESTAMOS LISTOS HE PUEDE RETIRAR, PERO RECUERDEN QUE PREVENIR ES VIVIR Y QUE TODOS PODEMOS SER GUARDIANES DE LA SEGURIDAD.
ACCION: RECUERDOS	ACCION: NIÑOS ALZANDO LAS MANOS	ACCION: NIÑA MOVIENDO SU MANO
NOTAS DE FX:	NOTAS DE FX:	NOTAS DE FX:

ESCEANA N° TIEMPO:	ESCEANA N° 40 TIEMPO:	ESCEANA N° TIEMPO:
DIALOGO:	DIALOGO: MUSICA DE FONDO	DIALOGO:
ACCION:	ACCION: ZOOM AL LOGO	ACCION:
NOTAS DE FX:	NOTAS DE FX:	NOTAS DE FX:

Figura IV.27. Story Board Video Sismos

Story board video Erupciones

DIRECTOR: ANDRÉS RODRÍGUEZ Y PATRICIO CÁNDIDO		TÍTULO: ERUPCIONES		CAPÍTULO:	PÁGINA: 1
ESCENA N° 1	TIEMPO: (A)	ESCENA N° 2	TIEMPO: (B)	ESCENA N° 3	TIEMPO:
DIALOGO: MUSICA DE FONDO (NATURALEZA)		DIALOGO:		DIALOGO:	
ACCION: PANED		ACCION:		ACCION: CROSS DISSOLVE	
NOTAS DE FX:		NOTAS DE FX:		NOTAS DE FX:	

ESCENA N° 2	TIEMPO:	ESCENA N° 3	TIEMPO:	ESCENA N° 4	TIEMPO:
DIALOGO: NIÑOS: PASAME A MÍ... NO A MÍ A MÍ A MÍ... (MUSICA DE FONDO)		DIALOGO: (ESTRUENDOS)		DIALOGO: NIÑOS: AHIIII...! LUCAS: YA! va a explotar el volcán ¡CORRAN!	
ACCION: NIÑOS ESTAN JUGANDO CON LA PELOTA		ACCION: VOLCAN COMIENZA A EXPULSAR HUMO		ACCION: NIÑOS EMPIEZAN A GRITAR, LUCAS SALE CORRIENDO Y RESPESA	
NOTAS DE FX:		NOTAS DE FX: AÑEGAR HUMO A ESCENA		NOTAS DE FX:	

ESCENA N° 5	TIEMPO:	ESCENA N° 6	TIEMPO:	ESCENA N° 7	TIEMPO:
DIALOGO: GUARDIAN: NO HAY QUE TENER MIEDO ES SOLO UN ANISO DE QUE EL VOLCAN PUEDE ERUPTONAR.		DIALOGO: LUCAS: ¿Y TU PORQUE NO TIENES MIEDO?		DIALOGO: GUARDIAN: PORQUE YO SOY UN....	
ACCION: GUARDIAN TRATA DE TRANQUILIZAR A LOS NIÑOS		ACCION: NIÑOS ESTAN ASOMBRADOS Y LUCAS LE HACE UNA PREGUNTA.		ACCION: NIÑO SE SACA LA ROPA	
NOTAS DE FX: se detiene la Erupción.		NOTAS DE FX:		NOTAS DE FX:	

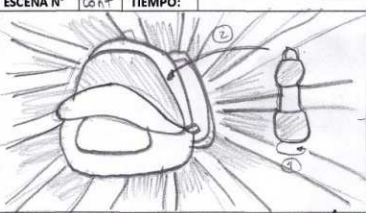
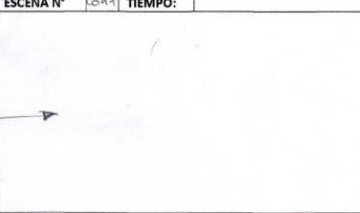
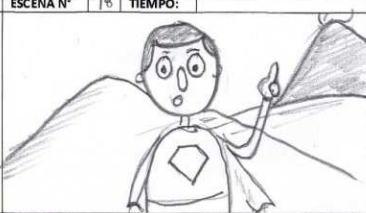
ESCENA N° 8	TIEMPO:	ESCENA N° 9	TIEMPO:	ESCENA N° 10	TIEMPO:
DIALOGO: (MUSICA DE SUPERHEROE)		DIALOGO: GUARDIAN: ... GUARDIAN DE LA SEGURIDAD. Y ESTOY PREPARADO PARA ENFRENTAR A UNA ERUPCION VOLCANICA....		DIALOGO: NIÑOS: EEEHHH... NOSOTROS TAMBIEN QUEREMOS SER GUARDIANES DE LA SEGURIDAD	
ACCION: CROSS DSOLVE		ACCION: CARLITOS SALE VESTIDO DE GUARDIAN DE LA SEGURIDAD.		ACCION: LOS NIÑOS ESTAN EMOCIONADOS	
NOTAS DE FX:		NOTAS DE FX: FONDO DE SUPERHEROE FLAMEN LA CAPA		NOTAS DE FX: PONER EXPRESION EN LOS OJOS.	

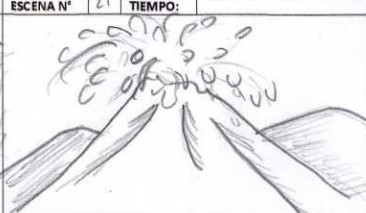
ESCEÑA N° 9 TIEMPO:	ESCEÑA N° 10 TIEMPO:	ESCEÑA N° 11 TIEMPO:
		
DIALOGO: Guardian: Claro... todos podemos ser guardianes de la..... Pero para eso debemos aprender lo que debemos hacer si ocurriera una erupción volcánica de verdad.	DIALOGO: Niños: síiiii..... Todos queremos aprender por favor enseñanos	DIALOGO: Guardian: lo primero que debemos saber es si en nuestra comunidad hay amenaza volcánica....
ACCION: Guardian levanta la mano.	ACCION: Niños levantan la mano en señal de aceptación	ACCION: NIÑO LEVANTA UN PLANO
NOTAS DE FX:	NOTAS DE FX:	NOTAS DE FX:

ESCEÑA N° 12 TIEMPO:	ESCEÑA N° 12 TIEMPO:	ESCEÑA N° 13 TIEMPO:
		
DIALOGO: Guardian: y si nuestras casas están en una zona de peligro, también debemos conocer las vías de evacuación, los puntos de encuentro y donde están ubicados los refugios.	DIALOGO: Guardian: (en nuestra casa y escuela debemos asegurar las ventanas con cinta adhesiva....)	DIALOGO: Guardian: (... asegurarnos que los techos sean resistentes y que estén en buen estado, así no se romperán cuando se acumule la ceniza.
ACCION: ENTREGAMOS EL PLANO	ACCION: NIÑA COLOCA CINTA EN LA VENTANA	ACCION: NIÑO COLOCA LA TAPA EN EL CONTENEDOR DE AGUA
NOTAS DE FX: RESALTE DE CAJETOS	NOTAS DE FX:	NOTAS DE FX:


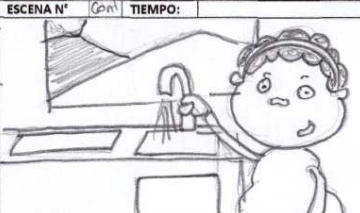

ESCEÑA N° 14 TIEMPO:	ESCEÑA N° 15 TIEMPO:	ESCEÑA N° 16 TIEMPO:
		
DIALOGO: Guardian: (... asegurarnos que los techos sean resistentes y que estén en buen estado, así no se romperán cuando se acumule la ceniza)	DIALOGO: Guardian: también es importante tener un botiquín a la mano que contenga....	DIALOGO:
ACCION: NIÑA TOCA EL TECHO	ACCION:	ACCION: CROSS - DISSOLVE
NOTAS DE FX:	NOTAS DE FX:	NOTAS DE FX:

ESCEÑA N° 16 TIEMPO:	ESCEÑA N° 17 TIEMPO:	ESCEÑA N° 18 TIEMPO:
		
DIALOGO:	DIALOGO: Guardian: alcohol, algodón, pastillas, medicinas, jabón antibacterial, tijeras, vaselina, vendas, gasas, agua oxigenado, esparadrapo	DIALOGO: Guardian: (en una maleta debemos tener nuestro kit de seguridad que contenga....)
ACCION: BOTIQUIN GIRA Y SE ABRE	ACCION: SE INTRODUCEN LOS OBJETOS EN EL BOTIQUIN	ACCION: GIRA LA MOCHILA Y SE ABRE
NOTAS DE FX: FONDO SUPERHEROE	NOTAS DE FX: FONDO SUPERHEROE	NOTAS DE FX: FONDO SUPERHEROE

ESCEÑA N° <small>Cont</small> TIEMPO:	ESCEÑA N° <small>Cont</small> TIEMPO:	ESCEÑA N° <small>18</small> TIEMPO:
		
DIALOGO: <u>Guardián</u> : (botellas con agua purificada, alimentos no perecibles, abre lata, cuchillo, cloro para purificar el agua, radio, pilas, linterna, velas y cerillos en una funda de	DIALOGO: plástico, un extintor, y nuestros documentos personales....)	DIALOGO: <u>Guardián</u> : Todas estas acciones nos ayudarán a estar preparados para cuando ocurra la erupción.
ACCION: APARECEN LOS OBJETOS Y SE MUEVEN	ACCION:	ACCION:
NOTAS DE FX:	NOTAS DE FX:	NOTAS DE FX:

ESCEÑA N° <small>19</small> TIEMPO:	ESCEÑA N° <small>20</small> TIEMPO:	ESCEÑA N° <small>21</small> TIEMPO:
		
DIALOGO: <u>Ley</u> : y con eso ya podemos ser guardianes de la seguridad... <u>Guardián</u> : (NO, NO, NO)	DIALOGO: <u>Guardián</u> : Aun nos falta aprender que hacer cuando ya ocurre la erupción:	DIALOGO: <u>Guardián</u> : (... Primero debemos conservar la calma)
ACCION: NIÑOS SE CONVIERTEN EN GUARDIANES APARECE EL FONDO Y SE DESTROZA	ACCION:	ACCION: VOLCAN ERUPCIONA
NOTAS DE FX: FONDO SUPERHEROES, DESTRUCCION DEL FONDO	NOTAS DE FX:	NOTAS DE FX: ERUPCION DEL VOLCAN

ESCEÑA N° <small>22</small> TIEMPO:	ESCEÑA N° <small>23</small> TIEMPO:	ESCEÑA N° <small>24</small> TIEMPO:
		
DIALOGO: <u>Guardián</u> : (... Dirijámonos a los puntos de encuentro, a los refugios o alejémonos del volcán, de los ríos y quebradas)	DIALOGO: <u>GUARDIAN</u> : (Siempizan a caer rayos debemos alejarnos de los árboles y postes eléctricos)	DIALOGO: <u>GUARDIAN</u> : (... Si estamos dentro de nuestra casa usemos mascarilla o una tela húmeda, para no respirar la ceniza, ni los gases del volcán...)
ACCION: NIÑA CAMINA HACIA LA CAMARA	ACCION: NIÑO SE ALEJA DEL PASTE, MIENTRAS CAEN RAYOS	ACCION: NIÑA SE TAPA LA BOCA CON UN PAÑUELO
NOTAS DE FX: ERUPCIÓN DEL VOLCAN	NOTAS DE FX: RAYOS, ESTRUENDOS, ELECTRICID.	NOTAS DE FX: VOLCAN ERUPCIONANDO CAIDA DE CENIZA

ESCEÑA N° <small>25</small> TIEMPO:	ESCEÑA N° <small>Cont</small> TIEMPO:	ESCEÑA N° <small>Cont</small> TIEMPO:
		
DIALOGO: <u>GUARDIAN</u> : (... Desconectemos la Energía Eléctrica ...)	DIALOGO: <u>GUARDIAN</u> : (... el agua ...)	DIALOGO: <u>GUARDIAN</u> : (... el gas....)
ACCION: NIÑA APAGA LA LIZ	ACCION: NIÑA CIERRA LLAVE DE AGUA	ACCION: NIÑA RETIRA VALVULA DE GAS
NOTAS DE FX: QUITAR LIZ EN EL CUARTO	NOTAS DE FX: CORTAR CAMBA DE AGUA	NOTAS DE FX:

ESCEANA N° 25	Cont'	TIEMPO:	ESCEANA N° 26	Cont'	TIEMPO:	ESCEANA N° 27	Cont'	TIEMPO:
								
DIALOGO: GUARDIAN! (... y cerremos muy bien la casa para evitar saqueos...)			DIALOGO: LUCAS! y puedo subir al techo...			DIALOGO:		
ACCION: NIÑA CIERRA LA PUERTA			ACCION: NIÑO PREGUNTA			ACCION:		
NOTAS DE FX:			NOTAS DE FX:			NOTAS DE FX: ABRE NUBES		

ESCEANA N° 28	Cont'	TIEMPO:	ESCEANA N° 29	Cont'	TIEMPO:	ESCEANA N° 30	Cont'	TIEMPO:
								
DIALOGO: LUCAS! ... a retirar la ceniza para que no se caiga....			DIALOGO:			DIALOGO:		
ACCION: NIÑO ESTA BARRIENDO EL TECHO			ACCION: CAE UNA ROCA SOBRE NIÑO			ACCION:		
NOTAS DE FX: CAIDA DE CENIZA			NOTAS DE FX: CAIDA DE CENIZA			NOTAS DE FX: CIERRE DE NUBES		

ESCEANA N° 28	Cont'	TIEMPO:	ESCEANA N° 29	Cont'	TIEMPO:	ESCEANA N° 30	Cont'	TIEMPO:
								
DIALOGO: GUARDIAN! NO.. Debemos esperar que la erupción haya pasado y solo cuando las autoridades lo confirmen podemos regresar a los hogares			DIALOGO: GUARDIAN! Es importante escuchar la radio y solo entender a la información oficial y no hagas caso a los rumores.			DIALOGO: GUARDIAN! y para estar mejor preparados debemos realizar simulacros periódicamente...		
ACCION:			ACCION: NIÑOS ESTAN ESCUCHANDO LA RADIO			ACCION:		
NOTAS DE FX:			NOTAS DE FX: TRANSMISION DE RADIO			NOTAS DE FX:		

ESCEANA N° 31	Cont'	TIEMPO:	ESCEANA N° 32	Cont'	TIEMPO:	ESCEANA N° 33	Cont'	TIEMPO:
								
DIALOGO: GUARDIAN! en nuestra casa...			DIALOGO: GUARDIAN! resaca y comunidad...			DIALOGO: GUARDIAN! y así estaremos listos para enfrentar de mejor manera a las erupciones volcánicas.		
ACCION: NIÑA CIERRA LA LLAVE			ACCION: NIÑA APAGA LA LUZ			ACCION: NIÑA CIERRA VALVULA		
NOTAS DE FX: CIERRE DE AGUA			NOTAS DE FX: QUITAR LUZ DE LA HABITACION			NOTAS DE FX:		

ESCEÑA N° 30	TIEMPO:	ESCEÑA N° 31	TIEMPO:	ESCEÑA N° 32	TIEMPO:
					
DIALOGO:		DIALOGO: GUARDIAN: Ahora que sabemos que hacer frente a las erupciones todos nos hemos convertido en guardianes de la seguridad.		DIALOGO: GUARDIAN: Recuerden amiguitos que prevenir es vivir y que tu también puedes ser un Guardian de la seguridad.	
ACCION: RECUERDOS		ACCION: Guardian entrega máscara al niño		ACCION:	
NOTAS DE FX:		NOTAS DE FX:		NOTAS DE FX: FONDO SUPERHEROES	

ESCEÑA N° 33	TIEMPO:	ESCEÑA N°	TIEMPO:	ESCEÑA N°	TIEMPO:
					
DIALOGO: (FONDO DE MUSICA DE SUPERHEROES)		DIALOGO:		DIALOGO:	
ACCION:		ACCION:		ACCION:	
NOTAS DE FX: FONDO SUPERHEROES DESTELLOS DE LUZ		NOTAS DE FX:		NOTAS DE FX:	

Figura IV.28. Story Board Video Erupciones

GUIONES:

Se elaboraron guiones literarios y técnicos para la elaboración de los videos sobre los sismos y erupciones, dichos guiones nos ayudaran para la produccion de los audiovisuales, como para su posterior edición.

Guión Literario video sismos:

GUION LITERARIO		
ESCEÑA	VIDEO	AUDIOS:
1	Escuela y la comunidad	Música de fondo
2	Niños y profesora en el aula enseñando las tablas	Profesora: 3x2, 3x3, 3x4, 3x5, 3x6 Niños: 6, 9, 12, 15, 18

3	guardiana entra azotando la puerta y gritando	Guardiana: terremoto, terremoto
4	Plano general de todos gritando y se cae las banca	Niños y maestra: ahhhhhhhhh
5	Plano de dos niños agachados abajo de la ventana	Niños y maestra: ahhhhhhhhh
6	Plano de niño a lado del librero	Niños y maestra: ahhhhhhhhh
7	PROFESORA AGACHADO ABAJO DEL pizarrón	Niños y maestra: ahhhhhhhhh
8	Niña sentada gritando y llorando	Niños y maestra: ahhhhhhhhh
9	Plano medio de la guardiana en la puerta	Guardiana: tranquilos, tranquilos, es solo un simulacro
10	Maestra se levanta y se acomoda	Profesora: niña por qué haces eso, casi nos matas de un susto,
11	Guardiana con la capa	Guardiana: yo soy la guardiana de la seguridad y estoy aquí para enseñarles a estar preparados, para cuando ocurra un sismo de verdad.
12	Niños sentados y asombrados	Niños: ohhhhhhhh
13	Guardiana y maestra en la pizarra	Profesora: pero si nosotros ya tenemos este libro sobre prevención... Guardiana: pero no es importante solo leer, también hay que practicar
14	Guardiana golpea el pizarrón y se cae y se agrieta la pared	Guardiana: por eso lo primero debemos saber es, si la construcción es sismo resistente y si no lo es debemos reforzarla con un ingeniero
15	Guardiana bajando el cartel	Guardiana: segundo debemos hacer un plan de emergencia, señalando los lugares más peligrosos, los lugares seguros, las vías de evacuación y determinar un punto de encuentro
16	Niña a lado del librero	Guardiana: tercero debemos asegurar los muebles

	asegurándolo Guardiana señalando las cosas que desaparecen	grandes y retirar los objetos pesados que se pueden caer
17	Guardiana explicando en el pizarrón	Guardiana: también es importante tener un botiquín a la mano
18	Plano de un niño levantando el botiquín	Niño: señorita nosotros si tenemos un botiquín, con alcohol y algodón
19	Guardiana explicando	Guardiana: pero aparte del algodón y el alcohol debemos tener
20	botiquín	, pastillas, medicinas, jabón antibacterial, tijeras, vaselina, vendas, gasas, agua oxigenada, curitas
21	maleta	También es importante tener un kit de seguridad que contenga: botellas con agua purificada, alimentos no perecibles, abre latas, cuchillo, cloro para purificar el agua, radio, pilas, linterna, velas y cerillos en una funda de plástico, un extintor, y nuestros documentos personales.
22	Niños lavando la mano	Niños: ¿Y cuando ocurra el sismo que debemos hacer?
23	Escena 8 se calma	Guardiana: lo primero es mantener la calma
24	Escena 5 se aleja de la ventana	Guardiana: debemos alejarnos de las ventanas hacia la esquina del salón y cubrimos la cabeza con un libro
25	Escena 6 se ponen debajo de la mesa	Guardiana: alejarnos de los muebles pesados de las cosas que nos pueden caer y colocarnos debajo del pupitre o de un mueble resistente
26	Casa: Niños saliendo de la cocina	Guardiana: si estamos en casa debemos salir de la cocina, inmediatamente
27	Habitación: Niño debajo de la cama, niña debajo de la mesa	Guardiana: debemos colocarnos debajo de una cama o de una mesa para proteger nuestro cuerpo
28	Niño alejándose del poste de luz	Guardiana: si estamos en la calle debemos alejarnos de los postes de luz
29	Niño alejándose del árbol	Guardiana: y de los arboles
30	Niños y maestra en la cancha de futbol	Guardiana: y dirijamos a un lugar abierto
31	Guardiana hablando	o al punto de encuentro

32	Niña preguntando	Niña: y después del temblor ya podemos ir a jugar
33	Guardiana	NO NO NO
34	Niños saliendo de la escuela	Guardiana: primero debemos salir del lugar donde estamos y...
35	Guardiana viendo una casa	Guardiana: Revisar los daños, si la construcción está muy dañada es mejor ir a un refugio
36	Niño atrapado y la casa incendiándose	Guardiana: pide ayuda si hay personas atrapadas o si se produjo un incendio
37	Niño escuchando la radio	Guardiana: escuchemos la radio y estemos atentos a las ordenes de las autoridades
38	Guardiana y recuerdos	Guardiana: y para estar mejor preparados debemos realizar simulacros, periódicamente en nuestra escuela en nuestra casa y en nuestra comunidad y así estaremos listos para enfrentar a los sismos
39	Niños asombrados y se alegran	Niños: Ohhhhhhhhh ehhh
40	Guardiana	Guardiana: y ahora que todos ya estamos listos me puedo retirar, pero recuerden que prevenir es vivir y todos podemos ser guardianes de la seguridad
41	logo	

Tabla IV.XXI. Guión Literario Video Sismos

Guión Técnico Video Sismos

GUIÓN TÉCNICO		
ESCENA	VIDEO	AUDIOS:
1	ESCENA 1 – EXTERIOR - COMUNIDAD – DÍA Fade de apertura- Paneo de la escuela y la comunidad – Fade de salida	Música de fondo
2	ESCENA 2 – INTERIOR- ESCUELA- DÍA Fade de apertura- Plano general de la profesora en el aula enseñando las tablas a los niños.	Profesora: 3x2, 3x3, 3x4, 3x5, 3x6 Niños: 6, 9, 12, 15, 18
3	ESCENA 3 – INTERIOR- ESCUELA-	Guardiana: terremoto, terremoto

	DÍA Plano medio de la guardiana azotando la puerta y gritando	
4	ESCENA 4 – INTERIOR- ESCUELA- DÍA Plano general de todos gritando y se cae las banca	Niños y maestra: ahhhhhhhhh
5	ESCENA 5 – INTERIOR- ESCUELA- DÍA Plano medio de Hugo agachándose abajo de la ventana.	Niños y maestra: ahhhhhhhhh
6	ESCENA 6 – INTERIOR- ESCUELA- DÍA Plano medio de Lucas agachándose a lado del librero.	Niños y maestra: ahhhhhhhhh
7	ESCENA 7 – INTERIOR- ESCUELA- DÍA Plano medio de la profesora agachado abajo del pizarrón	Niños y maestra: ahhhhhhhhh
8	ESCENA 8 – INTERIOR- ESCUELA- DÍA Plano medio de Any sentada gritando y llorando	Niños y maestra: ahhhhhhhhh
9	ESCENA 9 – INTERIOR- ESCUELA- DÍA Plano medio de Lola la guardiana en la puerta	Guardiana: tranquilos, tranquilos, es solo un simulacro
10	ESCENA 10 – INTERIOR- ESCUELA- DÍA Plano medio de la maestra se levantándose y acomodándose la ropa.	Profesora: niña por qué haces eso, casi nos matas de un susto,
11	ESCENA 11 – INTERIOR- ESCUELA- DÍA Plano medio de Lola la guardiana en la puerta, convirtiéndose en la guardiana.	Guardiana: yo soy la guardiana de la seguridad y estoy aquí para enseñarles a estar preparados, para cuando ocurra un sismo de verdad.
12	ESCENA 12 – INTERIOR-	Niños: ohhhhhhhh

	ESCUELA-DÍA Plano general de los niños y maestra asombrados	
13	ESCENA 13 – INTERIOR-ESCUELA-DÍA Plano medio de Lola la Guardiana ingresando a la escena y maestra mostrando un libro.	Profesora: pero si nosotros ya tenemos este libro sobre prevención... Guardiana: pero no es importante solo leer, también hay que practicar
14	ESCENA 14 – INTERIOR-ESCUELA-DÍA Plano medio de Lola la Guardiana golpea el pizarrón, este se cae y se agrieta la pared	Guardiana: por eso lo primero debemos saber es, si la construcción es sismo resistente y si no lo es debemos reforzarla con un ingeniero
15	ESCENA 15 – INTERIOR-ESCUELA-DÍA Plano medio de Lola la Guardiana bajando el cartel	Guardiana: segundo debemos hacer un plan de emergencia, señalando los lugares más peligrosos, los lugares seguros, las vías de evacuación y determinar un punto de encuentro
16	ESCENA 16 – INTERIOR-ESCUELA-DÍA Plano medio de Lola la Guardiana a lado del librero asegurándolo y señalando las cosas que no deben ubicarse en el librero.	Guardiana: tercero debemos asegurar los muebles grandes y retirar los objetos pesados que se pueden caer
17	ESCENA 17 – INTERIOR-ESCUELA-DÍA Plano medio de Lola la Guardiana explicando en el pizarrón	Guardiana: también es importante tener un botiquín a la mano
18	ESCENA 18 – INTERIOR-ESCUELA-DÍA Plano general de los niños sentados y de Lucas levantando el botiquín.	Niño: señorita nosotros si tenemos un botiquín, con alcohol y algodón
19	ESCENA 19 – INTERIOR-ESCUELA-DÍA Plano medio de Lola la Guardiana explicando en el pizarrón	Guardiana: pero aparte del algodón y el alcohol debemos tener
20	ESCENA 20 – Plano general del botiquín dando	, pastillas, medicinas, jabón antibacterial, tijeras, vaselina, vendas, gasas, agua

	vueltas y abriéndose para que ingresen los implementos al mismo.	oxigenada, curitas
21	ESCENA 21 – INTERIOR- ESCUELA-DÍA Plano general de la mochila dando vueltas y abriéndose para que ingresen los implementos al mismo.	También es importante tener un kit de seguridad que contenga: botellas con agua purificada, alimentos no perecibles, abre latas, cuchillo, cloro para purificar el agua, radio, pilas, linterna, velas y cerillos en una funda de plástico, un extintor, y nuestros documentos personales.
22	ESCENA 22 – INTERIOR- ESCUELA-DÍA Plano general de los niños sentados y Hugo levantando la mano para preguntar.	Niños: ¿Y cuando ocurra el sismo que debemos hacer?
23	ESCENA 23 – INTERIOR- ESCUELA-DÍA Paneo del interior del aula, que se está moviendo por causa del sismo.	Guardiana: lo primero es mantener la calma
24	ESCENA 24 – INTERIOR- ESCUELA-DÍA Plano general de Hugo dirigiéndose a la esquina del salón, para agacharse y cubrirse la cabeza con un libro.	Guardiana: debemos alejarnos de las ventanas hacia la esquina del salón y cubrirnos la cabeza con un libro
25	ESCENA 25 – INTERIOR- ESCUELA-DÍA Plano general de Any, colocándose debajo del pupitre.	Guardiana: alejarnos de los muebles pesados de las cosas que nos pueden caer y colocarnos debajo del pupitre o de un mueble resistente
26	ESCENA 26 – INTERIOR- CASA- DÍA Plano general de Hugo saliendo de la cocina.	Guardiana: si estamos en casa debemos salir de la cocina, inmediatamente
27	ESCENA 27 – INTERIOR- HABITACIÓN - DÍA Plano general de la habitación con Lucas debajo de la cama y Any debajo de una mesa.	Guardiana: debemos colocarnos debajo de una cama o de una mesa para proteger nuestro cuerpo
28	ESCENA 28 – EXTERIOR-	Guardiana: si estamos en la calle debemos

	COMUNIDAD-DÍA Plano general de Any alejándose del poste de luz	alejarnos de los postes de luz
29	ESCENA 29 – EXTERIOR- COMUNIDAD-DÍA Plano general de Lucas alejándose de los arboles.	Guardiana: y de los arboles
30	ESCENA 30 – EXTERIOR- COMUNIDAD-DÍA Plano general de los niños y maestra en la cancha de futbol, tomados de las manos.	Guardiana: y dirijamos a un lugar abierto o al punto de encuentro
31	ESCENA 31 – INTERIOR- ESCUELA-DÍA Plano general de los niños sentados y Any levantando la mano para preguntando.	Niña: y después del temblor ya podemos ir a jugar
32	ESCENA 32 – INTERIOR- ESCUELA-DÍA Plano medio de Lola la guardiana negando lo preguntado.	NO NO NO
33	ESCENA 33 – EXTERIOR- COMUNIDAD-DÍA Plano general de los niños y maestra saliendo de la escuela	Guardiana: primero debemos salir del lugar donde estamos y...
34	ESCENA 34 – EXTERIOR- COMUNIDAD-DÍA Paneo de la escuela y plano medio de Lola la guardiana señalando los daños de la escuela.	Guardiana: Revisar los daños, si la construcción está muy dañada es mejor ir a un refugio
35	ESCENA 35 – EXTERIOR- COMUNIDAD-DÍA Plano general de Lucas atrapado en los escombros.	Guardiana: pide ayuda si hay personas atrapadas o si se produjo un incendio
36	ESCENA 36 – INTERIOR- HABITACIÓN - DÍA Plano medio de Any escuchando la radio	Guardiana: escuchemos la radio y estemos atentos a las ordenes de las autoridades
37	ESCENA 37 – INTERIOR- ESCUELA-DÍA Plano medio de Lola	Guardiana: y para estar mejor preparados debemos realizar simulacros,

	la Guardiana recapitulando los consejos	periódicamente en nuestra escuela en nuestra casa y en nuestra comunidad y así estaremos listos para enfrentar a los sismos
38	ESCENA 38– INTERIOR- ESCUELA-DÍA Plano general de los niños saltando de alegría	Niños: Ohhhhhhhhh ehhh
39	ESCENA 39 – INTERIOR- ESCUELA-DÍA Plano medio de Lola la Guardiana explicando frente a la pizarra.	Guardiana: y ahora que todos ya estamos listos me puedo retirar, pero recuerden que prevenir es vivir y todos podemos ser guardianes de la seguridad
40	ESCENA 40 – INTERIOR- ESCUELA-DÍA Fade de apertura- Zoom al logo de los guardianes- Fade de salida	

Tabla IV.XXII. Guión Técnico Video Sismos

Guión Literario Video Erupciones Volcánicas

GUIÓN LITERARIO		
ESCENA	VIDEO	AUDIOS:
1	Vistas generales de la comunidad	Música de fondo
2	Vista general de niños jugando y comienzan los estruendos	ruido de juegos de los niños gritos de los niños
3	Vista del volcán erupcionando	Estruendos y bramidos
4	Vista general de los niños gritando como locos y del niño sentado en el suelo	Gritos de los niños y estruendos Niño1: ya va a explotar el volcán... ¡Corran!
5	Vista general del niño que se levanta (se detiene la erupción)	Guardián: Cálmense no hay que tener miedo. Es un aviso de que el volcán puede erupcionar.
6	Plano medio de 2 niños	Niño1: y tu ¿porque no tienes miedo?
7	Plano medio del guardián con la capa	Guardián: porque yo soy el guardián de la seguridad y estoy preparado para enfrentar a una erupción volcánica
8	Plano medio de todos los niños con caras de asombro	Niños: ahhhhh Niña: nosotros también queremos ser

		guardianes de la seguridad
9	Plano medio del guardián	Guardián: Claro... todos podemos ser guardianes de la seguridad, pero para eso, debemos aprender lo que podemos hacer si ocurriera una erupción volcánica de verdad.
10	Plano general de los niños en señal de aceptación	Niños: eeeeeeeeeeee Niño2: todos queremos aprender por favor enséñanos
11	Plano medio del guardián Abre un plano	Guardián: lo primero que debemos saber es si en nuestra comunidad hay amenaza volcánica y si nuestras casas están en una zona de peligro, también debemos de conocer las vías de evacuación, los puntos de encuentro y donde están ubicados los refugios.
12	Plano medio de un niño colocando una cinta en la ventana	Guardián: en nuestra casa y escuela debemos asegurar las ventanas con cinta adhesiva
13	Plano medio de un niño cubriendo depósito de agua	Guardián: también debemos cubrir los depósitos de agua para que no se contaminen con la ceniza
14	Plano medio de un niño arreglando el techo	Guardián: asegurarnos que los techos sean resistentes y q estén en buen estado, así no se romperá cuando se acumule la ceniza
15	Plano medio guardián	Guardián: también es importante tener un botiquín a la mano
16	botiquín	Guardián: que contenga: alcohol, algodón, pastillas, medicinas, jabón antibacterial, tijeras, vaselina, vendas, gasas, agua oxigenada, curitas
17	maleta	Guardián: En una maleta debemos tener nuestro kit de seguridad que contenga: botellas con agua purificada, alimentos no perecibles, abre latas, cuchillo, cloro para purificar el agua, radio, pilas, linterna, velas y cerillos en una funda de plástico, un

		extintor, y nuestros documentos personales.
18	Plano medio del guardián	Guardián: todas estas acciones nos ayudaran a estar preparados para cuando ocurra la erupción
19	Plano medio de los niños con las capas y se desaparece la capa	Los niños: y con eso ya podemos ser guardianes de la seguridad Guardián: NO NO NO
20	Plano medio del guardián	Guardián: aun nos falta aprender que hacer cuando ya ocurra la erupción
21	Plano general del volcán en erupción	Guardián: primero debemos conservar la calma
22	Plano general del niño alejándose del volcán	Guardián: dirijámonos a los puntos de encuentro, a los refugios o alejémonos del volcán, de los ríos y quebradas
23	Plano general del volcán, de los rayos el árbol y los postes con el niño corriendo	Guardián: si empiezan a caer rayos debemos alejarnos de los árboles y postes eléctricos
24	Plano medio del niño colocándose la mascarilla	Guardián: si estamos dentro de nuestra casa usemos la mascarilla o una tela humedecida con agua, para no respirar la ceniza ni los gases del volcán
25	Plano medio de un niño desconectando la luz, cerrando el agua, el gas y la puerta	Guardián: desconectemos la energía eléctrica el agua el gas y cerremos muy bien la casa para evitar saqueos
26, 27	Plano medio del niño preguntando y plano general del niño barriendo el techo	Niño: y puedo subir al techo a retirar la ceniza para que no se nos caiga
28	Plano medio del guardián	Guardián: no, debemos esperar que la erupción haya pasado y solo cuando las autoridades lo confirmen podemos regresar a los hogares
29	Plano medio de niños escuchando la radio	Guardián: es importante escuchar la radio y solo atender a la información oficial y no hagas caso a los rumores
30	Plano medio del vigilante y recuerdos	Guardián: y para estar mejor preparados debemos realizar simulacros periódicamente en nuestra escuela, casa, y

		comunidad y así estaremos listos para enfrentar de mejor manera a las erupciones volcánicas
31	Plano medio del guardián con los niños poniéndoles la muceta	Guardián: ahora que sabemos que hacer frente a las erupciones todos nos hemos convertido en guardianes de la seguridad.
32	Plano medio del guardián:	Guardián: recuerden amiguitos que prevenir es vivir y que tú también puedes ser un guardián de la seguridad
33	Sello	

Tabla IV.XXIII. Guión Literario Video Erupciones

Guión Técnico Video Erupciones

GUIÓN TÉCNICO		
ESCENA	VIDEO	AUDIOS:
1	COMUNIDAD - DÍA Travelling de la comunidad	(se escucha música de fondo, y ruidos de animales)
2	CANCHA DE FUTBOL - DÍA Plano general de los niños en la cancha	ruido de niños jugando Todos: pásame a mí a mí..
3	VOLCÁN – DÍA Plano medio del volcán	Estruendos y bramidos
4	CANCHA DE FUTBOL - DÍA Plano medio de los niños	Gritos de los niños y estruendos Lucas: ya va a explotar el volcán... ¡Corran!
5	COMUNIDAD - DÍA Plano medio del guardián	Guardián: Cálmense, cálmense..... No hay que tener miedo. Es un aviso de que el volcán puede erupcionar.
6	COMUNIDAD - DÍA Plano medio de los niños	Lucas: y tu... ¿por qué no tienes miedo?
7	COMUNIDAD - DÍA Plano medio del guardián	Guardián: porque yo soy un guardián de la seguridad y estoy preparado para enfrentar a una erupción volcánica
8	COMUNIDAD - DÍA Plano medio de los niños	Todos: ahhhhh.... nosotros también queremos ser guardianes de la

		seguridad
9	COMUNIDAD - DÍA Plano medio del guardián	Guardián: Claro... todos podemos ser guardianes de la seguridad,..... Pero para eso, debemos aprender lo que debemos hacer si ocurriera una erupción volcánica de verdad.
10	COMUNIDAD - DÍA Plano medio de los niños	Todos: siiiii.. todos: todos queremos aprender por favor enséñanos
11	COMUNIDAD - DÍA Plano medio del guardián. Travelling hacia el plano.	Guardián: lo primero que debemos saber, es si en nuestra comunidad hay amenaza volcánica, y si nuestras casas están en una zona de peligro, también debemos conocer las vías de evacuación, los puntos de encuentro, y donde están ubicados los refugios.
12	COMUNIDAD- EXTERIOR DE LA CASA – DÍA Plano general de la casa	Guardián: ...en nuestra casa y escuela debemos asegurar las ventanas con cinta adhesiva
13	COMUNIDAD- EXTERIOR DE LA CASA – DÍA Plano general de la casa	Guardián: ...también debemos cubrir los depósitos de agua para que no se contaminen con la ceniza
14	COMUNIDAD- EXTERIOR DE LA CASA – DÍA Plano general dl techo de la casa	Guardián: ...asegurarnos que los techos sean resistentes y q estén en buen estado, así no se romperá cuando se acumule la ceniza
15	COMUNIDAD - DÍA Plano medio del guardián	Guardián: ... también es importante tener un botiquín a la mano
16	Plano general del botiquín	Guardián: que contenga: alcohol, algodón, pastillas, medicinas, jabón antibacterial, tijeras, vaselina, vendas, gasas, agua oxigenada, esparadrapo
17	Plano general de la maleta	Guardián: En una maleta debemos tener nuestro kit de seguridad que contenga: botellas con agua purificada, alimentos no perecibles, abre latas, cuchillo, cloro para purificar el agua, radio, pilas, linterna, velas y cerillos en una funda de plástico, un extintor, y nuestros documentos personales.
18	COMUNIDAD - DÍA Plano medio del guardián	Guardián: todas estas acciones nos ayudaran a estar preparados para cuando ocurra la erupción
19	COMUNIDAD - DÍA	Lucy: y con eso ya podemos ser guardianes de la

	Plano medio de los niños	seguridad Guardián: NO NO NO
20	COMUNIDAD - DÍA Plano medio del guardián	Guardián: aun nos falta aprender que hacer cuando ya ocurra la erupción
21	Plano general del volcán en erupción	Guardián: ...primero debemos conservar la calma
22	COMUNIDAD – DÍA Plano medio del volcán	Guardián: ...dirijámonos a los puntos de encuentro, a los refugios o alejémonos del volcán, de los ríos y quebradas
23	COMUNIDAD – DÍA Plano general de la comunidad	Guardián: si empiezan a caer rayos debemos alejarnos de los árboles y postes eléctricos
24	COCINA – DÍA Plano medio de Lucy	Guardián: .. si estamos dentro de nuestra casa usemos la mascarilla o una tela húmeda, para no respirar la ceniza, ni los gases del volcán
25	HABITACIÓN – DÍA COCINA- DÍA Plano medio de Any. Corte a Any en la cocina. Corte a Any en la habitación.	Guardián: ...desconectemos la energía eléctrica el agua el gas y cerremos muy bien la casa para evitar saqueos
26, 27	COMUNIDAD - DÍA Plano medio de Lucas. Corte a plano general de Lucas sobre el techo	Lucas: y puedo subir al techo a retirar la ceniza para que no se caiga
28	COMUNIDAD - DÍA Plano medio del guardián	Guardián: no..., debemos esperar que la erupción haya pasado y solo cuando las autoridades lo confirmen podemos regresar a los hogares
29	HABITACIÓN - DÍA Plano general de Lucas y Any en la habitación	Guardián: ...es importante escuchar la radio y solo atender a la información oficial y no hagas caso a los rumores
30	COMUNIDAD - DÍA Plano medio del guardián	Guardián: y para estar mejor preparados debemos realizar simulacros periódicamente en nuestra escuela, casa, y comunidad y así estaremos listos para enfrentar de mejor manera a las erupciones volcánicas
31	COMUNIDAD - DÍA Plano americano de los niños	Guardián: ahora que sabemos que hacer frente a las erupciones todos nos hemos convertido en guardianes de la seguridad.

32	COMUNIDAD - DÍA Plano medio del guardián	Guardián: recuerden amiguitos que prevenir es vivir y que tu también puedes ser un guardián de la seguridad
33	Plano general del Logo guardianes de la seguridad	

Tabla IV.XXIV. Guión Técnico Video Erupciones

CAPÍTULO V

“PRODUCCIÓN PUBLICITARIA”

5.1. Producción de piezas publicitarias

En el proceso de producción de las piezas publicitarias se emplearon herramientas y técnicas de diseño, que facilitaron el desarrollo de las mismas. Tales herramientas fueron: software especializado para diseño, fotografía, maquetería, maquetación, e implementación de técnicas como: dibujo, pintura y stop motion.

El paquete de software para diseño Adobe Master Collection CS5, ofrece varios programas que facilitan la producción y edición de un sinnúmero de piezas gráficas, la ventaja de trabajar en capas permite mayor agilidad en el trabajo, y sus herramientas

permiten modificar, crear y guardar con gran calidad y nitidez lo que se refleja en un trabajo bien hecho.

Para la elaboración de las piezas gráficas se inicia con la idea principal, las cuales pasan a un proceso de bocetaje y planificación mediante guiones y story boards.

La construcción de los personajes y escenarios es el paso siguiente, los cuales se digitalizaron mediante la fotografía, para su posterior edición y animación, herramientas como el Adobe Photoshop CS5 y el Adobe After Effects CS5, nos ayudaron a cumplir esta tarea.

Para la producción de los folletos y el rotafolio, se utilizaron herramientas como el Adobe Illustrator CS5, para la creación de retículas, logotipos y maquetación. Adobe Photoshop CS5 para la edición de imágenes y creación de texturas.

Dentro de la elaboración de los videos animados, se utilizó software como: Adobe Photoshop CS5 para la edición de imagen, creación de texturas y backgrounds. Adobe After Affect CS5 para crear las animaciones y movimientos tanto de los personajes como de los escenarios, además de la incorporación de efectos visuales. Adobe Premiere CS5 para la edición de audio y video, el cual permitió la fusión del video con el audio para obtener el producto final.

5.1.1. Cromática

Una parte importante en la elaboración de las piezas gráficas es su color, el cual debe atraer, llamar la atención y facilitar el reconocimiento del público, los colores utilizados tienen su respectivo significado, y es importante saber asociarlos con el mensaje que transmiten para lograr el objetivo planteado.

Para el logotipo de nuestra campaña utilizaremos el color amarillo que representa prevención, el color naranja que representa peligro y el verde que representa vida y naturaleza, en conjunto todos estos colores representarán un solo significado que es el tema de nuestra campaña “Prevenir es Vivir”.

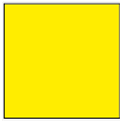


	C=0 M=0 Y=100 K=0	R=254 G=238 B=0 #FEEE00		C=27,62 M=67,63 Y=98,63 K=0	R=177 G=111 B=29 #B16F1D
	C=65,74 M=27,52 Y=100 K=0	R=123 G=145 B=50 #7B9132			

Figura V.29. Colores Logotipo Prevenir es Vivir.

El color principal utilizado en la campaña publicitaria es el color verde, es un color con varios significados entre ellos la vida y la vitalidad, crea un sentimiento de confort y relajación, de calma y paz. Por tal razón es asociado con la seguridad.

Los colores base utilizados para el logotipo de los Guardianes de la Seguridad será el verde y el blanco que basado en su denotación nos dará un sentido de fuerza, seguridad complementado con la inocencia de los niños y las niñas.

Los colores utilizados se presentan a continuación:





	C=%0 M=%0 Y=%0 K=%0	R=255 G=255 B=255 #FFFFFF		C=%77 M=%37 Y=%91 K=%26	R=51 G=102 B=51 #3B6732
	C=%100 M=%100 Y=%100 K=%100	R=0 G=0 B=0 #000000		C=%60 M=%9 Y=%85 K=%0	R=122 G=173 B=73 #7AAD49

Figura V.30. Colores Logotipo Guardianes de la Seguridad.

5.1.2. Tipografía

Las tipografías utilizadas en cada uno de los elementos y piezas gráficas de la campaña deberán tener relación con su significado y con el público objetivo, tienen que evocar dinamismo, naturalidad e infancia, lo cual ayudará que este sea aceptado más rápidamente, las tipografías empleadas en la campaña son las siguientes:

Tipografía del logotipo de los Guardianes de la Seguridad:



Figura V.31. Tipografías Logotipo Guardianes de la Seguridad.

Tipografía del logotipo Prevenir es Vivir:



Figura V.32. Tipografía Logotipo Prevenir es Vivir.

Tipografía del folleto para las Erupciones Volcánicas:



Figura V.33. Tipografías Folleto Erupciones.

Tipografía del folleto para los Sismos:



Figura V.34. Tipografías Folleto Sismos.

Rotafolio:



Figura V.35. Tipografías Rotafolio.

5.1.3. Texturas:

La utilización de texturas brinda a los elementos volumen y proporción, además que producen sensaciones, la utilización de las mismas nos permitirá en la campaña simular un acabado artesanal. Tanto en las piezas audiovisuales como en las impresas se aplicaran las siguientes texturas:



Figura V.36. Texturas

5.1.4. Soportes impresos

Folleto (Preparándonos para los Sismos)



¿QUÉ SON LOS SISMOS?

Los sismos también se los conoce como terremotos o temblores y son vibraciones que ocurren en el interior de nuestro planeta, por el choque de placas rocosas y que provocan movimientos del suelo.

¿DÓNDE SE ORIGINA EL SISMO?

El **hipocentro** (o foco) es la región en el interior de la tierra donde se origina el sismo.

El **epicentro** es el punto de la superficie de la tierra donde un terremoto es más intenso.

¿POR QUÉ SE PRODUCEN LOS SISMOS?

Los sismos se producen por las erupciones volcánicas o por el choque de las placas tectónicas que generan movimientos bruscos en la superficie de la tierra.

CONSECUENCIAS:

Las consecuencias de un sismo pueden ser terribles como:

- Caída de vidrios rotos de ventanas.
- Caída de libreros, muebles y otros equipos.
- Incendios y pobreza.
- Caída de cables de energía eléctrica.
- Actos humanos provocados por el pánico.
- Destrucción de carreteras
- Enfermedades y muertes
- Suspensión de los servicios básicos

¿CÓMO SE MIDE UN SISMO?

Se puede medir de dos formas:

1. MAGNITUD:

Es la cantidad de energía liberada durante el sismo, y se registra con un sismógrafo. La escala más utilizada es la de Charles Richter que va del 1 a 8 grados.

- Menos de 3,5: no se siente, pero queda registrado.
- 3,5 / 5,4: se siente, pero causa daños menores.
- 5,5 / 6,0: ocasiona daños ligeros a casas.
- 6,1 / 6,9: puede ocasionar daños severos en zonas muy pobladas.
- 7,0 / 7,9: terremoto mayor que causa graves daños.
- 8 o más: gran terremoto con destrucción total de los grupos de población cercanos.

2. INTENSIDAD:

Es la medición los daños ocasionados.

¿POR QUÉ ES IMPORTANTE PREPARARNOS PARA UN SISMO?

Amiguitos y amiguitas es importante que nos preparemos antes que ocurra un terremoto para proteger a nuestra familia, a nuestros animalitos, y no sufrir lesiones graves, enfermedades, incluso la muerte, todo esto lo logramos preparándonos y concienciando a los demás, que lo mejor es prevenir para vivir.

Por esto debemos saber que hacer antes, durante y después de un terremoto, en nuestras casas, en nuestra escuela y en nuestra comunidad:

¿QUÉ HACER ANTES?

- VERIFICA QUE TU CASA SEA SISMO RESISTENTE.
- IDENTIFICA LAS ZONAS MÁS SEGURAS DE TU CASA, ESCUELA, COMUNIDAD Y LAS SALIDAS DE EMERGENCIA.
- IDENTIFICA LAS RUTAS DE EVACUACIÓN...

¿QUÉ HACER ANTES?

DETERMINA LOS PUNTOS DE ENCUENTRO, COMO PARQUES O CASAS DE FAMILIARES, CON EL FIN DE LOCALIZARLAS FÁCILMENTE.

ASEGURAR LOS MUEBLES GRANDES A LA PARED Y RETIRAR LOS OBJETOS PESADOS QUE SE PUEDAN CAER.

NIÑEVOS de EMERGENCIA

TENER A LA MANO LOS TELÉFONOS DE EMERGENCIA DE LA CRUZ ROJA, BOMBEROS, POLICÍA, COMPAÑÍAS DE LUZ Y DE GAS.

¿QUÉ HACER DURANTE?

Si ocurre un sismo debemos seguir los siguientes consejos:

- ALEJATE DE LOS OBJETOS QUE SE PUEDAN CAER Y PROTÉGETE LA CABEZA.
- SI ESTÁS EN CASA PROTÉGETE DEBAJO DE LA CAMA O DE UNA MESA, Y SI ESTÁS EN LA ESCUELA PROTÉGETE DEBAJO DE UN PUPITRE RESISTENTE.

CONSEGUIR LA CALMA, Y EVITA EL PÁNICO.

¿QUÉ HACER DURANTE?

NO SALBAS CON OBJETOS EN LAS MANOS, PORQUE VAN HACER UN OBSTÁCULO PARA TI Y PARA LOS DEMÁS.

NO UTILICES GAS, APARATOS ELÉCTRICOS O ENCIENDAS CERILLOS.

SI TE ENCUENTRAS EN LA COCINA SAL INMEDIATAMENTE DE AHÍ.

¿QUÉ HACER DURANTE?

SI VAS EN UN VEHÍCULO O AUTOBÚS DEBES MANTENERTE EN UN ASIENTO HASTA QUE TODO VUELVA A LA NORMALIDAD.

ALÉJATE DE LAS VENTANAS, DE LOS ÁRBOLES Y CABLES DE ALTA TENSIÓN.

SI UTILIZAS LAS ESCALAS BAJA CON CUIDADO Y CALMA PARA QUE NO SUFRAS LESIONES.

¿QUÉ HACER DESPUÉS DE QUE PASA EL PELIGRO?

Cuando termine el sismo sigue los siguientes consejos:

REVISAS LOS DAÑOS EN LAS CASAS, SI ESTÁ MUY DAÑADA, NO ENTRÉS PORQUE PUEDE DERRUMBARSE FÁCILMENTE.

ENCIENDE UNA RADIO DE PILAS, PARA MANTENERSE INFORMADO Y NO PROPAGAR RUMORES.

DIRÍGETE A LAS ZONAS SEGURAS, SIN PERDER LA CALMA Y SIN ALEJASTE DEL GRUPO.

¿QUÉ HACER DESPUÉS?

UTILIZA EL TELÉFONO SOLO EN LLAMADAS URGENTES.

SOLICITA AYUDA EN CASO DE SER NECESARIO, SI HUELE A GAS, HAY INCENDIOS O QUEDARON ALGUNAS PERSONAS ATRAPADAS.

DEBES ESTAR PREPARADO PARA LAS RÉPLICAS QUE PUEDEN PRESENTARSE HASTA DESPUÉS DE VARIOS DÍAS..

ACTIVIDADES

BUSCA LAS SIGUIENTES PALABRAS EN LA SOPA DE LETRAS

Tijeras
Vaselina
Vendas
Gasas
Agua Oxigenada
Españador
Algodón
Alcohol
Pastillas
Medicinas
Jabón Antibacterial

RECUERDA: Las palabras pueden estar en cualquier dirección: horizontal, vertical, diagonal, incluso al revés.

LABERINTO
Busca el camino al punto de encuentro

CRUCIGRAMA

ORDENA LAS LETRAS

Ubica las letras en las casillas y descubre la palabra correcta.

Penivetrón
crnióA
rioePms xuoibk
ersDraes taurant
otererTmo
Btgnlaci

COMPLETA Y COLOREA

Sigue los puntos y descubre le personaje.

QUE CONTIENE EL BOTIQUÍN
Seleccione con una línea los implementos que contiene el botiquín de primeros auxilios



Figura V.37. Folleto Sismos

El folleto de 21 x 21 cm, este folleto tiene información detallada de los sismos, puede utilizarse como guía para el estudiante, tiene una composición dinámica e infantil pero sin perder la seriedad de la información, los colores como las imágenes son muy llamativas y están acorde con la composición.

Folleto (Preparándonos para las erupciones volcánicas)



Presentación:

Queridos niños y niñas:

La finalidad de la campaña "PREVENIR ES VIVIR", se basa en la creación de dos personajes: Carlitos y Lola quienes serán los Guardianes de la Seguridad, mismos que pretenden ser un medio de aprendizaje diario dirigido a los niños y las niñas en edad escolar, sobre las medidas preventivas ante una Erupción volcánica o un Sismo, ponemos a consideración este material que se pretende sumar a los múltiples esfuerzos para fortalecer las capacidades locales y disminuir así el riesgo existente.

Atentamente:

Ing. Gustavo Cifuentes
TÉCNICO RESPONSABLE PROYECTOS GESTIÓN DE RIESGOS




PREVENIR ES VIVIR

HOLA AMIGUITOS Y AMIGUITAS MI NOMBRE ES CARLITOS Y SOY UN GUARDIÁN DE LA SEGURIDAD...

...Y LES VOY A ENSEÑAR COMO ESTAR PREPARADOS PARA ENFRENTAR A LAS ERUPCIONES VOLCÁNICAS, PARA QUE USTEDS TAMBIÉN SE CONVIRTAN EN GUARDIANES Y GUARDIANAS DE LA SEGURIDAD...

Y ASÍ TODOS Y TODAS ESTEMOS PREPARADOS PARA CUANDO OCURRA UNA ERUPCIÓN VOLCÁNICA DE VERDAD...

GUARDIANES DE LA SEGURIDAD



¿QUÉ ES UN VOLCÁN?

Un volcán es una montaña con un agujero llamado cráter. Cuando está dormido o muerto, está tapado por tierra, y está sin tierra cuando está vivo o despierto.

¿QUÉ ES UNA ERUPCIÓN VOLCÁNICA?

Es cuando el volcán empieza a expulsar el magma (lava, gases y otros materiales) que viene directamente del centro de la Tierra a través del cráter y destruye todo aquello que encuentra. Cuando la explosión es muy fuerte la lava sale disparada. Cuando la explosión es débil sale la lava como colada y desciende por los lados del cráter.



¿CÓMO SON LAS CONSECUENCIAS DE UNA ERUPCIÓN VOLCÁNICA?

Las erupciones volcánicas son conocidas por devastar todo lo que se les atraviesa en el camino. Incluso la vida. Los gases volcánicos y la ceniza nos pueden ocasionar problemas respiratorios como el asma, y la bronquitis. Enfermedades en los pulmones, enfermedades en el estomago y en la vista, en nuestra comunidad puede afectar al ganado y nuestros cultivos, la lava que sale del volcán puede dañar nuestras carreteras, nuestras casas y los postes de luz y del teléfono.



¿POR QUÉ DEBEMOS ESTAR PREPARADOS?

Los niños y las niñas debemos estar preparados para una posible erupción del Tungurahua, porque es muy difícil saber cuando ocurrirá, además si conocemos los peligros que puede ocasionar el volcán, no tendremos mucho miedo porque sabremos lo que debemos hacer para no resultar afectados.

¿CÓMO SABER SI ESTAMOS EN PELIGRO?

Para saber si nuestra comunidad está en peligro las autoridades han instalado sistemas de alarmas alrededor del volcán, cada tipo de alarma se identifica con un color. Y es importante que conozcamos su significado para estar mejor preparados:

- ALERTA AMARILLA:** Cuando se detecta un aumento notable en la actividad normal del volcán. Puede durar semanas a meses.
- ALERTA NARANJA:** Es cuando se detecta un aumento fuerte en las actividades del volcán. Puede durar semanas a días.
- ALERTA ROJA:** Es cuando ya se produce la erupción volcánica, su duración puede ser de horas a días.




¿QUÉ PODEMOS HACER SI HAY UNA ERUPCIÓN EN NUESTRA COMUNIDAD?

Lo que podemos hacer si erupciona el volcán Tungurahua, es estar preparados y para eso debemos saber lo que podemos hacer antes, durante y después de una erupción.

¿QUÉ HACER ANTES?

Antes de que ocurra una erupción podemos hacer lo siguiente en nuestras casas, en nuestra escuela y en nuestra comunidad:

Identificar con un plano si en nuestra comunidad hay amenazas volcánicas, las zonas de peligro, las rutas de evacuación, los puntos de encuentro y los refugios.



Construir nuestras viviendas lejos del volcán

Coloca cinta adhesiva en las ventanas para evitar la caída violenta de estos a causa de las explosiones del volcán.

Saber todos los teléfonos de emergencia, de la policía, de la cruz roja y los bomberos.

Cubre los depósitos de agua para evitar contaminación por la caída de cenizas.

Estar atentos a las sirenas (campanas, bocinas, pitos, etc.). Ellas pueden avisar que el peligro de la erupción está próximo.

PPRRRRRRRRR!!

¿QUÉ HACER DURANTE UNA ERUPCIÓN VOLCÁNICA?

CONSERVA LA CALMA, Y EVITA EL PÁNICO.

Si el Tungurahua empieza a erupcionar debemos seguir los siguientes consejos:

Busca Refugio bajo techo, si no lo encuentras, respíra a través de una mascarilla o una tela húmeda de agua o vinagre, eso evita el paso de los gases y el polvo volcánico.

Protege tus ojos cerrándolos tanto como sea posible.

Lleva contigo tu botiquín y tu kit de seguridad.

BOOM!

DESCONECTA LA LUZ Y LOS ELECTRODOMÉSTICOS. PERO TEN MUCHO CUIDADO.

Busca protección desplazándote hacia lugares altos lejos del volcán.

No permanezcas cerca de ríos, ni de las quebradas.

No consumas alimentos que han estado expuestos con la ceniza.

Cuando caigan rayos, aléjate de los árboles, alambres, postes eléctricos y de objetos metálicos.

DIRÍGETE A LOS PUNTOS DE ENCUENTRO PARA REUNIRTE CON TUS FAMILIARES.

VOLCAN

PUNTO DE ENCUENTRO

¿QUÉ HACER DESPUÉS DE QUE PASA EL PELIGRO?

Permanece en el sitio seguro hasta cuando las autoridades informen que ha pasado el peligro.

Cuando termine la erupción volcánica sigue los siguientes consejos:

Se solidario y ayuda a las personas que lo necesitan.

Mantén en sintonía la radio.

Atiende las recomendaciones de las autoridades.

REMUEVE LA CENIZA DE LOS TECHOS PARA QUE NO SE CAIGAN

Evita difundir rumores y chismes, pueden causar pánico.

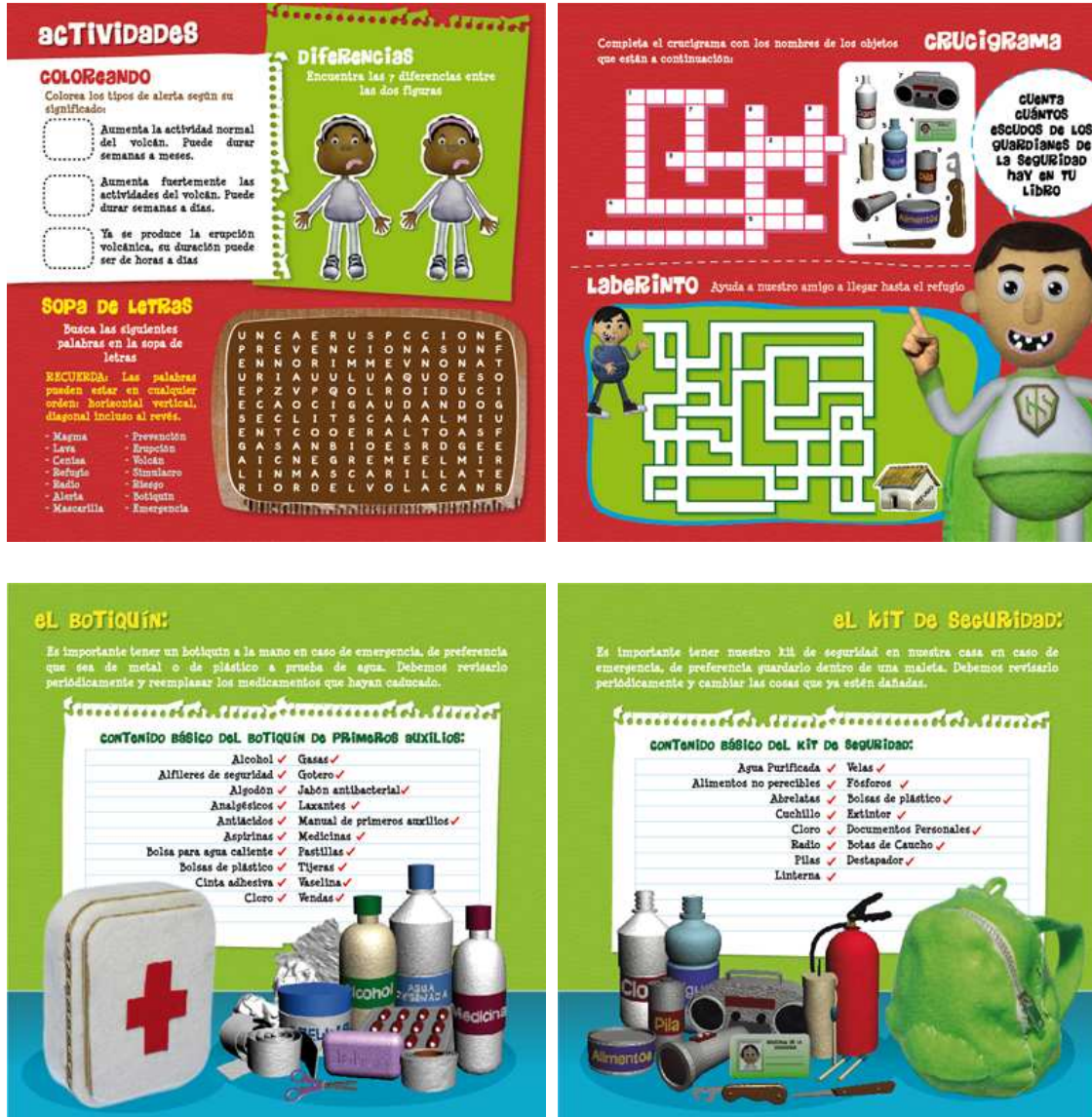


Figura V. 38. Imágenes del Folleto sobre erupciones

El folleto contendrá información más completa sobre las erupciones volcánicas, además incluye actividades para que los niños y las niñas refuercen los conocimientos y el aprendizaje no sea tan solo teórico. Fue elaborado en un formato de 21 x 21 cm, con resolución de 150dpi, utiliza una cromática muy variada ya que esto le brinda dinamismo, consta de 16 páginas y fue diseñado bajo la proporción de 60% imagen y 40% texto.

Rotafolio







Figura V. 39. Imágenes del Rotafolio.

El rotafolio será diseñado en un formato A2 (42 x 59,4 cm) posee poca información pero indispensable, es un medio de recordación a manera de repaso para los niños y las niñas sobre los temas aprendidos, la relación en cuanto a diseño es de 80% imagen y 20% texto. El rotafolio será ubicado en una parte alta del aula de clases para lo cual debe contener texto amplio, legible y con buen contraste respecto al fondo.

5.1.5. Soportes multimedia

Video animado Sismos

5 minutos 30 segundos

El video muestra la historia de Lola la Guardiania de la Seguridad que siendo una niña pequeña, se interesa por el bienestar y seguridad de su comunidad, ella con otros

niños y niñas desarrollan una historia muy divertida sobre como estar prevenidos ante un sismo, el video muestra con ejemplos, lo que hay que hacer antes, durante y después de un sismo, ayudando así a los niños y niñas a interesarse más en estos temas muy importantes.

El formato que se utiliza fue de 1066 x 600, en una proporción de 16:9 en resolución HD y guardado en formato AVI.

Video animado Erupciones Volcánicas

4 minutos 30 segundos

El video animado para las erupciones volcánicas fue desarrollado como una conversación entre los personajes acerca del tema, en la que los niños y las niñas de una manera entretenida realizan las labores que el Guardián de la Seguridad les explica, contiene información básica y de fácil retención sobre lo que se debe hacer antes, durante y después de una erupción volcánica, se editó en proporción 16:9 en tamaño 1066 x 600 en calidad full HD y guardado en formato AVI.

CAPÍTULO VI

“VALIDACIÓN DE LA CAMPAÑA PUBLICITARIA”

6.1. Prueba de hipótesis

Se ha realizado las pruebas correspondientes para validar las piezas gráficas, estas fueron dirigidas a nuestro target que son niños y niñas de 8 a 12 años, las piezas a evaluarse fueron las siguientes: video sobre los sismos, video sobre las erupciones, folleto sobre los sismos, folleto sobre las erupciones y rotafolio.

Se escogió a un grupo de 12 niños y niñas, de la Comunidad Santa Fe de Galán, y se los encuestó acerca del diseño y la información, en una escala del 1 al 10.

Para realizar la validación de la hipótesis, se realizó una encuesta en nuestro focus group, para conocer si la campaña generó conciencia sobre los sismos y erupciones volcánicas. Después analizar los resultados, observamos que la campaña tendrá una gran aceptación y generará conciencia en los niños y niñas en un alto porcentaje.

VALIDACIÓN NIVEL 1: CONTENIDO INFORMATIVO

NIÑO/NIÑA	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	SUMA	PROM	PORCENTAJE
EDAD	9	12	8	9	12	10	8	8	11	11	11	8			
INFORMACIÓN															
FOLLETO SISMO	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	2	112	9,33	93,33%
FOLLETO ERUPCIONES	10	10	10	9	10	10	10	10	10	10	10	10	119	9,92	99,17%
VIDEO SISMOS	10	10	5	7	10	10	10	10	10	10	10	9	111	9,25	92,50%
VIDEO ERUPCIONES	10	10	10	10	10	9	10	10	10	10	10	4	113	9,42	94,17%
ROTAFOLIO	10	10	5	9	10	10	10	10	10	10	10	10	114	9,50	95,00%
PROMEDIO														94.83%	

Tabla VI.XXV. Validación del contenido informativo.

Resultado: Después de la encuesta sobre el contenido informativo con nuestro focus group, se obtuvo una aceptación del 94.83% lo cual es favorable para la campaña publicitaria.

VALIDACIÓN NIVEL 2. DISEÑO

NIÑO/NIÑA	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	SUMA	PROM	PORCENTAJE
EDAD	9	12	8	9	12	10	8	8	11	11	11	8			
DISEÑO															
FOLLETO SISMO	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	5	115	9,58	95,83%
FOLLETO ERUPCIONES	10	10	10	8	10	10	10	10	10	10	10	10	118	9,83	98,33%
VIDEO SISMOS	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	120	10,00	100,00%
VIDEO ERUPCIONES	10	10	8	9	10	10	10	10	10	10	10	7	114	9,50	95,00%
ROTAFOLIO	10	10	10	10	10	10	10	10	10	9	9	8	116	9,67	96,67%
PROMEDIO														97.17%	

Tabla VI.XXVI. Validación del diseño.

Resultado: Después de la encuesta sobre el diseño con nuestro focus group, se obtuvo una aceptación del 97.17% lo cual es favorable para la campaña publicitaria.

6.1.1. Test student:

Se encuestó a un grupo de 12 niños y niñas, sobre su aceptación acerca de la campaña sobre sismos y erupción, a fin de obtener su reacción y actitud frente a la misma, y conocer si generara conciencia en ellos.

NIÑO/NIÑA	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	SUMA	PORCENTAJE
EDAD	9	12	8	9	12	10	8	8	11	11	11	8		
VALIDACIÓN HIPÓTESIS:														
SI	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	12	100%
NO													0	0%
PROMEDIO														100%

Tabla VI.XXVII. Validación de la hipótesis.

Resultado: Se observa que de los 12 encuestados, el 100% tuvo una buena aceptación frente a la campaña.

CONCLUSIONES

1. Las comunidades aledañas al volcán Tungurahua, son más sensibles en caso de ocurrir una erupción volcánica, o un sismo, la falta de conocimiento y preparación, ante una posible emergencia, son uno de los principales factores para que la magnitud de los desastres sea elevado.
2. Los niños y las niñas son el grupo más vulnerable, en caso de una erupción o un sismo, ya que un desastre como estos generan en ellos un mayor impacto, ya sea en la parte social, psicológica, física, médica y material.
3. Se escogieron tres piezas gráficas como los medios más idóneos y factibles para la elaboración de la campaña publicitaria que nos permitirán llegar de mejor forma a nuestro público objetivo.
4. Con la utilización de los guardianes de la seguridad y la implementación de personajes de trapo, se pudo transmitir de mejor manera la información a los niños y niñas sobre los sismos y erupciones volcánicas, ya que ellos se sintieron identificados con los mismos.
5. La campaña publicitaria de concienciación fue evaluada satisfactoriamente con nuestro focus group, con un porcentaje de 94.83% aceptación en el área de información, un 97.17% en el área de diseño y un 100% en cuanto a la validación de la hipótesis de la campaña publicitaria.

RECOMENDACIONES

1. Realizar campañas de información, concienciación y prevención ante posibles desastres naturales sobretodo en las zonas más vulnerables, a fin de disminuir el impacto y las consecuencias que traen consigo estos eventos.
2. Hay que tener especial atención en los niños y niñas para disminuir los efectos que provocan en ellos los fenómenos naturales tanto en lo social, psicológico, físico, médico y material.
3. Los medios de comunicación que se elijan para la elaboración de una campaña publicitaria deben estar acorde al target y al presupuesto disponible.
4. Se debe buscar las mejores estrategias publicitarias para transmitir de manera creativa el mensaje al público objetivo, de manera que el consumidor se sienta identificado con el producto o servicio.
5. Debido a la aceptación de la campaña se recomienda su aplicación según el calendario de medios, para crear conciencia en los niños y las niñas y cumplir con los objetivos establecidos.

RESUMEN

Se elaboró la tesis titulada: “Causas y consecuencias de sismos y erupciones: Diseño publicitario de concienciación sobre sismos y erupciones para niños de edad escolar”. Con el objetivo de crear conciencia en los niños y niñas de 8 a 12 años, en la comunidad de Santa Fe de Galán de la Provincia de Chimborazo.

Mediante el método deductivo se pudo deducir los niveles de riesgo que presentan las áreas cercanas al un volcán y sobre la vulnerabilidad de los sectores que se encuentran sobre las fallas geográficas.

Las técnicas aplicadas fueron las investigaciones de campo mediante observación, encuestas y entrevistas a los niños y niñas de la comunidad, para conocer el perfil del público objetivo.

Se desarrollaron 5 piezas gráficas: dos videos, dos folletos y un rotafolio, los soportes audiovisuales fueron elaborados en el programa Adobe After Effects, Premiere y Audition, los medios impresos se diagramaron en Adobe Illustrator y Photoshop, además se emplearon herramientas y técnicas de diseño, que facilitaron el desarrollo de las mismas, tales herramientas fueron: fotografía, maquetaría, maquetación, e implementación de técnicas como: dibujo, pintura y stop motion.

Para evaluar la tesis se consideraron dos parámetros: el análisis del diseño y el contenido, mediante encuestas a un grupo de 12 personas. La evaluación proporcionó como resultado que el porcentaje de aceptación de la campaña por parte de los niños y niñas fue del 100%.

Se concluye que la campaña genera conciencia sobre los riesgos de los sismos y erupciones en los niños y niñas.

Por tanto se recomienda que la campaña sea aplicada en las zonas más vulnerables a estos fenómenos.

SUMMARY

“Causes and consequences from Earthquakes and Eruptions: advertising design of becoming aware about earthquakes and eruptions for children school age.” Was elaborated this investigation: creating conscience in the children from 8 to 12 years, in Santa Fe de Galan town in Chimborazo province.

With deductive method was detected the levels of risk the near areas to the volcano and the vulnerability of the sectors that are on the geologic flaws.

The techniques were: field investigations by means of observation, surveys and interviews to the children of community, in order to know the objective public's profile.

Five graphic pieces were developed: two videos, two pamphlets and a briefcase, audiovisual supports were elaborated in program Adobe after Effects, Premiere and Audition, the printed was diagramed in Adobe Illustrator and Photoshop, tools were also used and technical of design that facilitated the development the same, such as: photographs, model and implement of technical as: draw, painting and stop motion.

Evaluating the thesis were considered two parameters: analysis of the design and content, by means surveys to a group of twelve persons, as a result: the percentage acceptances from campaign for children were 100%.

It concludes that the campaign generates conscience on risk of the earthquakes and eruptions in the children.

It recommends that lauds campaign is applied in the most vulnerable areas to these phenomena.

GLOSARIO

Abstracto: Que está aislado conceptualmente de la propiedad de un objeto.

Aconfesional: Que no pertenece a una confesión religiosa

Anunciante: Persona o empresa que vende un producto o servicio a través de un medio de comunicación.

Apartidista: Que no pertenece a ningún partido

Bocetaje: Elaborar bocetos.

Boceto: Dibujo con rasgos generales que sirve como base de la obra final

Brief: Información resumida de una empresa sobre sus objetivos, promesas y apoyos.

CENAPRED: Centro nacional de prevención y desastres.

Censo: Que incluye a toda la población.

Cmyk: Modo de color utilizado para impresión, se basa en el cian, magenta, yellow y black.

Competencia: Persona o empresa que realiza la misma actividad que nosotros.

Concienciación: Hacer que alguien sea consciente de algo.

Conductual: Se refiere a las necesidades que una persona quiere satisfacer.

Copy: Texto de ayuda para un soporte gráfico.

Creatividad: Facultad para crear cosas innovadoras

Cromática: Relativo a los colores

Deductivo: Que va de lo general a los específicos.

Demográfico: Estudio estadístico sobre un grupo de población que analiza su volumen, crecimiento y características en un tiempo determinada.

Desastre: Desgracia de grandes magnitudes, pérdida, suceso infeliz.

Diagramar: Distribuir proporcionalmente los espacios de un texto.

Digitalizar: Transformar de lo material a lo digital

Estrategia: Planear o dirigir actividades para conseguir un objetivo.

Focus group: Grupo de entre 6 y 12 personas que analizan o discuten sobre un tema.

Freáticas: Que se acumula en el subsuelo.

Geiser: Manantial de agua caliente que brota del suelo en forma de surtidor.

Ideograma: Un ideograma es una representación gráfica de una idea o palabra.

Icono: Es un signo o símbolo que sustituye al objeto mediante su significación.

Imagotipo: Un imagotipo es una imagen asociada al nombre y al logotipo de una empresa.

Inductivo: Que va de lo específico a la generalidad.

Isologo: Se corresponde con la denominación de marca del producto o empresa.

Isotipo: Isotipo se refiere a la parte icónica o más reconocible de una marca.

Lahar: Flujo de barro que se moviliza desde las laderas de los estratovolcanes.

Layouts: Bocetos o maquetas bien acabados que sirven para presentar una campaña publicitaria

Logotipo: Distintivo formado por letras o abreviaturas que representa una empresa, una marca o una persona.

Maquetación: Preparación del formato de un texto.

Marca: Señal que se hace en una persona, animal o cosa, para distinguirla de otra.

Marketing: Técnicas para obtener el mayor beneficio en la venta de un producto o servicio.

Material impreso: Productos impresos. (Catálogos, afiches, gigantografías, etc.)

Memorabilidad: Esta se produce cuando deja en la mente del cliente una huella imborrable.

Mercado: Conjunto de compradores de un mismo producto o servicio.

Metamerismo: Es el hecho de que dos objetos pintados pueden ser idénticos al ser observados.

Microsismicidad: Que producen pequeños movimientos terrestres.

Pantone: Un sistema de igualación de colores que asegura de que el color será consistente.

Percepción: La capacidad de hacer sentido de lo que uno vea, oye, se siente, prueba o huele.

Perecedero: De poca duración.

Perfil: Conjunto de rasgos peculiares que caracterizan a una persona o cosa.

Pigmento: Material que cambia el color que refleja dado por la absorción selectiva del color.

Piroclastos: Depósitos formados por material volcánico.

Producto: Lo que se produce o elabora.

Protagonista: Personaje principal de una obra.

Psicográfico: Estilo de vida de una persona.

Publicidad: Medios que se utilizan para divulgar mensajes, anuncios o noticias.

Reactivación: Que se vuelve a activar.

Represamiento: Que las aguas se han detenido o estancado.

Rgb: Modelo de color luz, se basa en el Rojo, Azul y Verde.

Riesgo: estar expuesto cercano a un peligro.

Rotafolio: Instrumento usado para la presentación de ideas en forma de exposiciones.

Segmentación: Dividir un total en segmentos.

Semiótica: Teoría general y ciencia que estudia los signos, sus relaciones y su significado.

Slogan: Es una frase memorable usada en un contexto comercial o político.

Stop – motion: Técnica de animación que consiste en aparentar el movimiento de objetos estáticos por medio de una serie de imágenes fijas sucesivas

Target: Público meta o segmento de mercado.

Test student: Método de evaluación de piezas gráficas

Tipografía: Tipo de letra o letra imprimible

Validación: Validez, fuerza o firmeza de algo. Comprobación de una hipótesis.

Vector: Es un dibujo realizado en un programa de diseño gráfico el cual no se distorsiona independientemente de la medida en que se imprima.

Vulnerable: Que puede ser herido o dañado física o moralmente

Zona de riesgo: Extensión o población que se encuentra cercano a un peligro.

ANEXOS

Anexo 1

Desastres naturales en América Latina.

<i>Año</i>	<i>País</i>	<i>Riesgo natural</i>	<i>Pérdidas econ. (millones de \$)</i>	<i>Pérdidas agrícolas/ infraestructuras</i>	<i>N.º de fallecidos o desaparecidos</i>
1999	Guatemala	Terremotos	—	—	—
	México	Terremotos	—	—	—
	Colombia	Terremotos	1,5% del PIB	—	—
	Venezuela	Inundaciones	> 166.000	Grandes extensiones de cultivos, 88.000 casas dañadas, 2 presas derrumbadas. Puerto de la Guaira arrasado	> 50.000
	Brasil	Sequías/ incendios	—	—	—
	Costa Rica	Sequías/ incendios	—	Importantes pérdidas agrícolas	—
	Uruguay	Inundaciones	—	—	—
	México	Inundaciones	—	Derrumbes de 20 puentes / cortes de 3 carreteras	800 muertos y desaparecidos
	Honduras	Huracán Mitch	2.000	70% de cultivos de café banana y palma	6.420 muertos > 13.000 desaparecidos
	Nicaragua	Huracán Mitch	—	30% café, 37% maíz, 35%-40% arroz, 10% azúcar	3.800 muertos 2.000 desaparecidos
1999	Guatemala	Huracán Mitch	—	50-60% de cultivos de banana	228 muertos 145 desaparecidos
	El Salvador	Huracán Mitch	—	10% de cultivos de café	239 muertos 145 desaparecidos
	Costa Rica	Huracán Mitch	50	Cultivos de café Caña de azúcar, arroz	8 muertos 1.600 aislados
	Panamá	Huracán Mitch	—	Desastre agrícola	—
	México	Huracán Mitch	—	—	9 muertos
	1998	Cuba	Huracán Georges	—	500 viviendas afectadas y cientos de personas sin hogar
Haití		Huracán Georges	300	—	250 muertos
Puerto Rico		Huracán Georges	2.000	—	6 muertos
Rep. Dominicana		Huracán Georges	1.000	Destrucción de la agricultura/ inutilización de infraestructuras	300 muertos 500.000 sin hogar
Saint Kitts y Nevis		Huracán Georges	400	—	5 muertos 2.500 sin hogar
1997		Montserrat	Volcán Sufriere Hills	Parte de la isla sepultada	—

Cuadro 1 (continuación)
Desastres naturales en América Latina (1990-1999)

<i>Año</i>	<i>País</i>	<i>Riesgo natural</i>	<i>Pérdidas econ. (millones de \$)</i>	<i>Pérdidas agrícolas/Infraestructuras</i>	<i>N.º de fallecidos o desaparecidos</i>
1997	Colombia	Inundaciones "El Niño"	Desastre económico	—	Varios centenares de muertos
	Ecuador	Inundaciones "El Niño"	—	—	—
	Perú	Inundaciones "El Niño"	2.000	—	300.000 personas gravemente afectadas
	Chile	Inundaciones "El Niño"	Desastre económico	—	—
1996	Puerto Rico	Huracán Hortensia	00	—	24 muertos
	Montserrat	Volcán Sufriere Hills	Capital destruida	—	Miles de evacuados
	Guyana	Inundaciones	—	Desastre en el litoral	—
1995	Puerto Rico	Ciclones Luis y Marilyn	Desastre económico	—	3 muertos
	Islas Vírgenes	Ciclones Luis y Marilyn	2.000	—	5 muertos
<i>Año</i>	<i>País</i>	<i>Riesgo natural</i>	<i>Pérdidas econ. (millones de \$)</i>	<i>Pérdidas agrícolas/Infraestructuras</i>	<i>N.º de fallecidos o desaparecidos</i>
1995	Angilla	Ciclones Luis y Marilyn	Desastre económico	—	—
	Guadalupe	Ciclones Luis y Marilyn	—	90% de plataneras destruidas	—
	Isla Saint Marlen	Ciclones Luis y Marilyn	130	—	5 muertos 3.000 sin hogar
	Montserrat	Volcán Sufriere Hills	Desastre económico	—	4.000 evacuados

Fuente: Anuario *El Estado del Mundo / El País* / Elaboración propia.

Anexo 2

Encuesta sobre el conocimiento acerca de los sismos y las erupciones volcánicas.



ESCUELA SUPERIOR POLITÉCNICA DE CHIMBORAZO
FACULTAD DE INFORMÁTICA Y ELECTRÓNICA
ESCUELA DE DISEÑO GRÁFICO



PROYECTO DE TESIS: CAUSAS Y CONSECUENCIAS DE SISMOS Y ERUPCIONES; DISEÑO PUBLICITARIO DE CONCIENCIACIÓN SOBRE SISMOS Y ERUPCIONES, PARA NIÑOS EN EDAD ESCOLAR.



Objetivo: realizar una investigación sobre los sismos y erupciones volcánicas; a fin de diseñar una campaña publicitaria para crear conciencia en los niños y niñas en edad escolar.

Nombre: _____ Edad: _____

Instructivo: en las preguntas dicotómicas (SI/NO) marque con una x según su criterio.

1. ¿Conoces tú que es una erupción volcánica?
Si _____ No _____
2. ¿Conoces tú que es un sismo?
Si _____ No _____
3. ¿Crees tú que los niños y las niñas de nuestra comunidad están preparados para un sismo o una erupción volcánica?
Si _____ No _____
4. ¿Sabes tú qué deberías hacer en caso de que un sismo ocurra en tu comunidad?
Si _____ No _____
5. ¿Sabes tú qué deberías hacer en caso de que una erupción volcánica ocurra en tu comunidad?
Si _____ No _____
6. ¿Tu papá o tu mamá te han enseñado que hacer en caso de un sismo?
Si _____ No _____
7. ¿Tu papá o tu mamá te han enseñado que hacer en caso de una erupción volcánica?
Si _____ No _____
8. ¿Crees tú que es importante conocer lo que debemos hacer en caso de un sismo o una erupción?
Si _____ No _____
9. ¿Conoces tú las consecuencias y los peligros que traería un sismo a tu comunidad?
Si _____ No _____

10. ¿Conoces tu las consecuencias y los peligros que traería una erupción volcánica a tu comunidad?
Si_____ No_____

11. ¿Te gustaría saber lo que debemos hacer en caso de un sismo o una erupción volcánica?
Si_____ No_____

Instructivo: En las siguientes preguntas, encierre en un círculo el número que corresponde, según su nivel de conocimiento marcando

12. Mi conocimiento sobre lo que debería hacer en caso de un sismo es:

Nada	Muy Poco	Poco	Regular	Bastante
1	2	3	4	5

13. Mi conocimiento sobre lo que debería hacer en caso de una erupción volcánica es:

Nada	Muy Poca	Poca	Regular	Bastante
1	2	3	4	5

Anexo 3

Encuesta para determinar el perfil del segmento de mercado



ESCUELA SUPERIOR POLITÉCNICA DE CHIMBORAZO
FACULTAD DE INFORMÁTICA Y ELECTRÓNICA
ESCUELA DE DISEÑO GRÁFICO



PROYECTO DE TESIS: CAUSAS Y CONSECUENCIAS DE SISMOS Y ERUPCIONES; DISEÑO PUBLICITARIO DE CONCIENCIACIÓN SOBRE SISMOS Y ERUPCIONES, PARA NIÑOS EN EDAD ESCOLAR.



Objetivo: realizar una investigación sobre los sismos y erupciones volcánicas; a fin de diseñar una campaña publicitaria para crear conciencia en los niños y niñas en edad escolar.

Nombre: _____ Edad: _____

Instructivo: Responde las siguientes preguntas según su criterio.

1. ¿Qué actividades realizas mediante el día?

Prioridad	1	2	3
Actividad			

2. ¿Cuáles son las cosas que a ti más te interesan?

Prioridad	1	2	3
Interés			

3. Cuando te reúnes con tus amigos conversan o platican de:

Prioridad	1	2	3
Opinión			

Instructivo: Marca con una X la respuesta que tú prefieras

4. Si pudieras participar en un debate o conferencia de cualquier tema, sería de:

Política _____ Medio ambiente _____ Deportes _____ Televisión _____

Economía _____ Juegos _____ Tecnología _____ Moda _____

Instructivo: Encierra en un círculo la respuesta que tú prefieras

5. ¿Te gustaría participar en grupos de trabajo y llevarte bien con todos tus compañeros?

SI NO

6. ¿Eres participativo en clases y te gusta conseguir las mejores notas?

SI NO

7. ¿Buscas siempre trabajar y sobresalir sin la ayuda de nadie?

SI

NO

8. ¿Al integrar un grupo, te gustaría ser el presidente o coordinador del mismo?

SI

NO

9. ¿Al hacer un trabajo buscas siempre la mejor nota y la admiración de tus compañeros?

SI

NO

10. ¿Te gustaría dirigirte a un público de 100 personas o más?

SI

NO

Anexo 4

Encuesta para determinar los medios de comunicación.



ESCUELA SUPERIOR POLITÉCNICA DE CHIMBORAZO
FACULTAD DE INFORMÁTICA Y ELECTRÓNICA
ESCUELA DE DISEÑO GRÁFICO



PROYECTO DE TESIS: CAUSAS Y CONSECUENCIAS DE SISMOS Y ERUPCIONES; DISEÑO PUBLICITARIO DE CONCIENCIACIÓN SOBRE SISMOS Y ERUPCIONES, PARA NIÑOS EN EDAD ESCOLAR.

Objetivo: realizar una investigación sobre los sismos y erupciones volcánicas; a fin de diseñar una campaña publicitaria para crear conciencia en los niños y niñas en edad escolar.

Nombre: _____ Edad: _____

Instructivo: marca con una x las opciones que concuerden con tu respuesta.

1. ¿Con que medios de comunicación cuentas en casa?

Televisión	Radio	Computadora	Internet	teléfono	Periódicos	Revistas

2. ¿Con que medios de comunicación cuentas en la escuela?

Televisión	Radio	Computadora	Internet	teléfono	Periódicos	Revistas

3. ¿Con que medios de comunicación cuentas en tu comunidad?

Internet	teléfono	Periódicos	Revistas

4. ¿Cual medio de comunicación es el que tu más utilizas?

Televisión	Radio	Computadora	Internet	teléfono	Periódicos	Revistas

5. ¿Cual medio de comunicación es el que tú prefieres?

Televisión	Radio	Computadora	Internet	teléfono	Periódicos	Revistas

Instructivo: A continuación se muestra una pregunta, en la cual se debe indicar que cuanto está usted de acuerdo o en desacuerdo con cada uno de ellos. Encierre el número en un círculo.

Pregunta	Muy en desacuerdo	En desacuerdo	Ni de acuerdo ni en desacuerdo	De acuerdo	Muy de acuerdo
6. ¿Crees que los juegos didácticos ayudan a aprender mejor?	1	2	3	4	5

Instructivo: Califica en un rango del 1 al 5, siendo el numero 1 el más alto y el 5 el más bajo correspondientemente

7. ¿Qué medios o vehículos te gustaría que empleen los maestros para tu aprendizaje?:

Diapositivas	Carteles	Juegos didácticos	Exposiciones	Libros

Anexo 5

Texto video sismos

Texto
Profesora: 3x3, 3x4, 3x5, 3x6
Niños: murmullos
Guardiana: terremoto, terremoto
Niños y maestra: ahhhhhhhhh
Niños y maestra: Gritos
Niños y maestra: Gritos
Niños y maestra: Gritos
Niños y maestra: Gritos
Guardiana: tranquilos, tranquilos, es solo un simulacro
Profesora: niña por qué haces eso, casi nos matas de un susto
Guardiana: yo soy la guardiana de la seguridad y estoy aquí para enseñarles a estar preparados, para cuando ocurra un sismo de verdad
Niños: ohhhhhhhh
Profesora: pero si nosotros ya tenemos este libro sobre prevención
Guardiana: pero no es importante solo leer, también hay que practicar
Guardiana: por eso lo primero debemos saber, es si la construcción es sismo resistente y si no lo es debemos reforzarla con un ingeniero
Guardiana: segundo debemos hacer un plan de emergencia, señalando los lugares más peligrosos, los lugares seguros, las vías de evacuación y determinar un punto de encuentro
Guardiana: tercero debemos asegurar los muebles grandes y retirar los objetos pesados que se pueden caer
Guardiana: también es importante tener un botiquín a la mano
Niño: señorita nosotros si tenemos un botiquín, con alcohol y algodón
Guardiana: pero aparte del algodón y el alcohol debemos tener: ...pastillas, medicinas, jabón antibacterial, tijeras, vaselina, vendas, gasas, agua oxigenada, esparadrapo
También es importante tener un kit de seguridad que contenga: botellas con agua purificada, alimentos no perecibles, abre latas, cuchillo, cloro para purificar el agua, radio, pilas, linterna, velas y cerillos en una funda de plástico, un extintor, y nuestros documentos personales.
Niños: ¿Y cuando ocurra un sismo de verdad que debemos hacer?
Guardiana: lo primero es mantener la calma
Guardiana: debemos alejarnos de las ventanas hacia la esquina del salón y cubrirnos la cabeza con un libro

Guardiana: alejarnos de los muebles pesados de las cosas que nos pueden caer y colocarnos debajo del pupitre o de un mueble resistente
Guardiana: si estamos en casa debemos salir de la cocina, inmediatamente
Guardiana: debemos colocarnos debajo de una cama o de una mesa para proteger nuestro cuerpo
Guardiana: si estamos en la calle debemos alejarnos de los postes de luz
Guardiana: y de los arboles
Guardiana: y dirijamos a un lugar abierto o al punto de encuentro
Niña: y después del temblor ya podemos ir a jugar
NO NO NO
Guardiana: primero debemos salir del lugar donde estamos y...
Guardiana: Revisar los daños, si la construcción está muy dañada es mejor ir a un refugio
Guardiana: pide ayuda si hay personas atrapadas o si se produjo un incendio
Guardiana: escuchemos la radio y estemos atentos a las ordenes de las autoridades
Guardiana: y para estar mejor preparados debemos realizar simulacros, periódicamente en nuestra escuela en nuestra casa y en nuestra comunidad y así estaremos listos para enfrentar a los sismos
Niños: Ohhhhhhhhh, eh
Guardiana: y ahora que todos ya estamos listos me puedo retirar, pero recuerden que prevenir es vivir y todos podemos ser guardianes de la seguridad

Anexo 6

Texto video erupciones

Texto
Gritos de los niños y estruendos Niño: ya va a explotar el volcán... ¡Corran!
Guardián: Cálmense no hay que tener miedo. Es un aviso de que el volcán puede erupcionar.
Niño: y tú ¿por qué no tienes miedo?
Guardián: porque yo soy el guardián de la seguridad y estoy preparado para enfrentar a una erupción volcánica
Niños: ahhhhhh Niña: nosotros también queremos ser guardianes de la seguridad
Guardián: Claro... todos podemos ser guardianes de la seguridad, pero para eso, debemos aprender lo que podemos hacer si ocurriera una erupción volcánica de verdad.
Niños: eeeeeeeeeeee Niño2: todos queremos aprender por favor enséñanos
Guardián: lo primero que debemos saber es si en nuestra comunidad hay amenaza volcánica y si nuestras casas están en una zona de peligro, también debemos de conocer las vías de evacuación, los puntos de encuentro y donde están ubicados los refugios.
Guardián: en nuestra casa y escuela debemos asegurar las ventanas con cinta adhesiva
Guardián: también debemos cubrir los depósitos de agua para que no se contaminen con la ceniza
Guardián: asegurarnos que los techos sean resistentes y q estén en buen estado, así no se romperá cuando se acumule la ceniza
Guardián: también es importante tener un botiquín a la mano
Guardián: que contenga: alcohol, algodón, pastillas, medicinas, jabón antibacterial, tijeras, vaselina, vendas, gasas, agua oxigenada, curitas
Guardián: En una maleta debemos tener nuestro kit de seguridad que contenga: botellas con agua purificada, alimentos no perecibles, abre latas, cuchillo, cloro para purificar el agua, radio, pilas, linterna, velas y cerillos en una funda de plástico, un extintor, y nuestros documentos personales.
Guardián: todas estas acciones nos ayudaran a estar preparados para cuando ocurra la erupción
Los niños: y con eso ya podemos ser guardianes de la seguridad
Guardián: NO NO NO
Guardián: aun nos falta aprender que hacer cuando ya ocurra la erupción
Guardián: primero debemos conservar la calma

Guardián: dirijámonos a los puntos de encuentro, a los refugios o alejémonos del volcán, de los ríos y quebradas
Guardián: si empiezan a caer rayos debemos alejarnos de los árboles y postes eléctricos
Guardián: si estamos dentro de nuestra casa usemos la mascarilla o una tela humedecida con agua, para no respirar la ceniza ni los gases del volcán
Guardián: desconectemos la energía eléctrica el agua el gas y cerremos muy bien la casa para evitar saqueos
Niño: y puedo subir al techo a retirar la ceniza para que no se nos caiga
Guardián: no, debemos esperar que la erupción haya pasado y solo cuando las autoridades lo confirmen podemos regresar a los hogares
Guardián: es importante escuchar la radio y solo atender a la información oficial y no hagamos caso a los rumores
Guardián: y para estar mejor preparados debemos realizar simulacros periódicamente en nuestra escuela, casa, y comunidad y así estaremos listos para enfrentar de mejor manera a las erupciones volcánicas
Guardián: ahora que sabemos que hacer frente a las erupciones todos nos hemos convertido en guardianes de la seguridad.
Guardián: recuerden amiguitos que prevenir es vivir y que tú también puedes ser un guardián de la seguridad

Anexo 7

Texto para folleto sobre los sismos.

PORTADA:
Prevenir es vivir Preparándonos para los sismos.
PRIMERA SECCIÓN
Presentación niño: Hola amiguitos y amiguitas mi nombre es Lola y soy una Guardiana de la seguridad y les voy a enseñar como estar preparados para enfrentar a los sismos, para que ustedes también se conviertan en Guardianes y Guardianas de la Seguridad. Y así todos y todas estemos preparados para cuando ocurra un sismo de verdad.
SEGUNDA SECCIÓN
¿QUÉ SON LOS TERREMOTOS? Los terremotos también conocidos como sismos o temblores y son vibraciones que ocurren en el interior de nuestro planeta, por el choque de placas rocosas y que provocan movimientos del suelo.
¿Por qué se producen los terremotos? Los sismos se producen por las erupciones volcánicas o por el choque de las placas tectónicas q que generan movimientos bruscos en la superficie de la tierra
Donde se origina el terremoto El hipocentro (o foco) es la región en el interior de la tierra donde se origina el sismo. El epicentro es el punto de la superficie de la tierra donde un terremoto es más intenso.
Consecuencias Derrumbes parciales de casas, que provocan caída de techos, paredes y objetos. Caída de vidrios rotos de ventanas. Caída de libreros, muebles y otros equipos, en el interior de las casas. Incendios. Caída de cables de energía eléctrica. Actos humanos provocados por el pánico (por ejemplo salir corriendo a la calle, empujar a otros, etc). Destrucción de carreteras, Muertes Enfermedades Suspensión de los servicios básicos,Pobreza

TERCERA SECCIÓN

¿Cómo se mide un terremoto?

Se puede medir de dos formas

Magnitud: Es la cantidad de energía liberada durante el sismo, y se registra con un sismógrafo.

La escala más utilizada es la de Charles Richter que va del 1 a 8 grados.

- Menos de 3,5: no se siente, pero queda registrado.
- 3,5 / 5,4: se siente, pero causa daños menores.
- 5,5 / 6,0: ocasiona daños ligeros a casas.
- 6,1 / 6,9: puede ocasionar daños severos en zonas muy pobladas.
- 7,0 / 7,9: terremoto mayor que causa graves daños.
- 8 o más: gran terremoto con destrucción total de los grupos de población cercanos.

Intensidad: Es la medición los daños ocasionados.

¿Por qué es importante prepararnos para un terremoto?

Amiguitos y amiguitas es importante que nos preparemos antes que ocurra un terremoto para proteger a nuestra familia, a nuestros animalitos, y no sufrir lesiones graves, enfermedades, incluso la muerte, todo esto lo lograremos preparándonos y concienciando a los demás, que lo mejor es prevenir para vivir.

Por eso debemos saber que hacer antes, durante y después de un terremoto, en nuestras casas, en nuestra escuela y en nuestra comunidad:

Antes

Verifica que tu casa sea sismo resistente.

Identifica las zonas más seguras en tu casa, escuela, comunidad y las salidas de emergencia.

Determina los puntos de encuentro, como parques o casas de familiares, con el fin de localizarlas fácilmente.

CUARTA SECCIÓN

Antes

Identifica las rutas de evacuación.

Asegurar los muebles grandes a la pared y retirar los objetos pesados que se puedan caer.

Elabora un directorio telefónico con los números de emergencia, de la Defensa Civil, Bomberos y Policía.

Durante

Debes conservar la calma evitando el pánico.

Si estás en casa protégete debajo de la cama o de una mesa resistente, y si estás en la escuela protégete debajo de un pupitre o de una mesa.

Aléjate de los objetos que se puedan caer y protegerte sujetando ambas manos fuertemente detrás de tu cabeza, cubriéndose con ellas el cuello.

QUINTA SECCIÓN

No salgas con objetos en las manos porque van hacer un obstáculo para ti y para los demás.

Si te encuentras en la cocina sal inmediatamente de ahí.

No utilices gas, aparatos eléctricos o enciendas cerillos.

Aléjate de las ventanas, de los árboles y cables de alta tensión.

Si vas en vehículo o autobús debes mantenerte en tu asiento hasta que todo vuelva a la normalidad.

Si utilizas las gradas baja con cuidado y calma para que no sufras lesiones.

SEXTA SECCIÓN

Después

Revisa los daños en la casas, si está muy dañado, no entres porque puede derrumbarse fácilmente.

Dirígete a las zonas seguras, sin perder la calma y sin alejarte del grupo

Enciende una radio de pilas, para mantenerse informado y no propague rumores.

Solicita ayuda en caso de ser necesario, si huele a gas, hay incendio o quedaron algunas personas atrapadas.

Utiliza el teléfono solo en llamadas urgentes.

Debes estar preparado para las réplicas, que pueden presentarse hasta después de varios días.

SÉPTIMA SECCIÓN

Actividades y juegos para fortalecer lo aprendido.

OCTAVA SECCIÓN

Botiquín y kit de seguridad

Anexo 8

Texto para folleto sobre las erupciones volcánicas.

PORTADA
Prevenir es vivir Preparándonos para las erupciones volcánicas
PRIMERA SECCIÓN
Presentación niño: Hola amiguitos y amiguitas mi nombre es Carlitos y soy un Guardián de la seguridad y les voy a enseñar como estar preparados para enfrentar a las erupciones volcánicas, para que ustedes también se conviertan en Guardianes y Guardianas de la Seguridad. Y así todos y todas estemos preparados para cuando ocurra una erupción volcánica de verdad.
SEGUNDA SECCIÓN
¿Qué es un volcán? Un volcán es una montaña con un agujero llamado cráter. Cuando está dormido o muerto, está tapado por tierra, y está sin tierra cuando está vivo o despierto.
¿Qué es una erupción volcánica? Es cuando el volcán empieza a expulsar el magma (lava, gases y otros materiales) que viene directamente del centro de la Tierra a través del cráter y destroza todo aquello que encuentra. Cuando la explosión es muy fuerte la lava sale disparada. Cuando la explosión es débil sale la lava como colada y desciende por los lados del cráter.
¿Cuáles son las consecuencias de una erupción volcánica? Las erupciones volcánicas son conocidas por devastar todo lo que se les atraviesa en el camino. Incluso La vida, los gases volcánicos y la ceniza nos pueden ocasionar problemas respiratorios como el asma, y la bronquitis, Enfermedades en los pulmones, enfermedades en el estomago y en la vista, en nuestra comunidad puede afectar al ganado y nuestros cultivos, la lava que sale del volcán puede dañar nuestras carreteras, nuestras casas y los postes de luz y del teléfono.
TERCERA SECCIÓN
¿Porque debemos estar preparados? Los niños y las niñas debemos estar preparados para una posible erupción del Tungurahua, porque es muy difícil saber cuándo ocurrirá, además si conocemos los peligros que puede ocasionar el volcán, no tendremos mucho miedo porque sabremos lo que debemos hacer para no resultar afectados.

¿Cómo saber si estamos en peligro?

Para saber si nuestra comunidad está en peligro las autoridades han instalado sistemas de alarmas alrededor del volcán, cada tipo de alarma se identifica con un color. Y es importante que conozcamos su significado para estar mejor preparados:

ALERTA AMARILLA:

Cuando se detecta un aumento notable en la actividad normal del volcán. Puede durar semanas a meses

ALERTA NARANJA:

Es cuando se detecta un aumento fuerte en las actividades del volcán. Puede durar semanas a días.

ALERTA ROJA:

Es cuando ya se produce la erupción volcánica, su duración puede ser de horas a días.

¿Qué podemos hacer si hay una erupción en nuestra comunidad?

Lo que podemos hacer si erupciona el volcán Tungurahua, es estar preparados y para eso debemos saber lo que podemos hacer antes, durante y después de una erupción:

¿Qué hacer antes?

Antes de que ocurra una erupción podemos hacer lo siguiente en nuestras casas, en nuestra escuela y en nuestra comunidad:

Identificar con un plano si en nuestra comunidad hay amenaza volcánica, las zonas de peligro, las rutas de evacuación, los puntos de encuentro y los refugios.

Construir nuestras viviendas lejos del volcán

CUARTA SECCIÓN

Coloca cinta adhesiva en las ventanas para evitar la caída violenta de estos a causa de las explosiones del volcán.

Saber todos los teléfonos de emergencia. De la policía, de la cruz roja y los bomberos.

Cubre los depósitos de agua para evitar contaminación por la caída de ceniza.

Estar atentos a las sirenas (campanas, bocinas, pitos, etc.). Ellas pueden avisar que el peligro de la erupción está próximo.

¿Qué hacer durante una erupción volcánica?

Si el Tungurahua empieza a erupcionar debemos seguir los siguientes consejos:

Conserva la calma, y evita el pánico.

Busca refugio bajo techo, si no lo encuentras, respira a través de una mascarilla o una tela humedecida de agua o vinagre, eso evita el paso de los gases y el polvo volcánico.

Protege tus ojos cerrándolos tanto como sea posible.

Lleva contigo tu botiquín y tu kit de seguridad.

QUINTA SECCIÓN

Busca protección desplazándote hacia lugares altos lejos del volcán.

No permanezcas cerca de ríos, ni de las quebradas.

Desconecta la luz y los electrodomésticos. Pero ten mucho cuidado.

Cuando caigan rayos, aléjate de los árboles, alambradas, postes eléctricos y de objetos

No consumas alimentos que han estado expuestos con la ceniza

Dirígete a los puntos de encuentro para reunirte con tus familiares.

SEXTA SECCIÓN

¿Qué hacer después de que pasa el peligro?

Cuando termine la erupción volcánica sigue los siguientes consejos:

Permanece en el sitio seguro hasta cuando las autoridades informen que ha pasado el peligro.

Se solidario y ayuda a las personas que lo necesitan.

Mantén en sintonía la radio.

Atiende las recomendaciones de las autoridades.

Remueve la ceniza de los techos para que no se caigan

Evita difundir rumores y chismes, pueden causar pánico.

SÉPTIMA SECCIÓN

Actividades y juegos para fortalecer lo aprendido.

OCTAVA SECCIÓN

Botiquín y kit de seguridad

Anexo 9

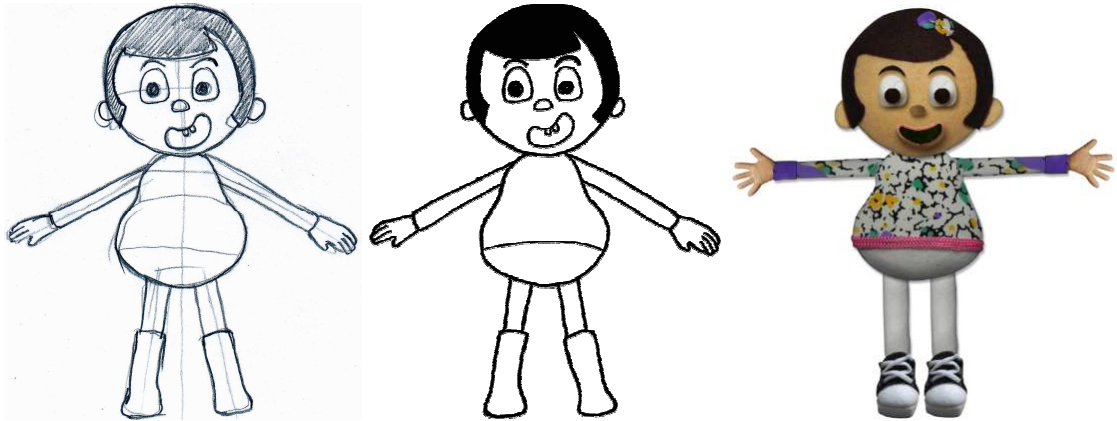
Texto para el rotafolio

PORTADA
Prevenir es vivir Preparádonos para las erupciones y los sismos
CONSEJOS
Colocar cinta en las ventanas para evitar la caída violenta
Cuando caigan rayos, aléjate de los árboles y los postes de luz.
Desconecta los electrodomésticos y apaga la luz.
Mantén en sintonía la radio, y solo has caso a la información oficial.
No difundas rumores y chismes, pueden causar pánico.
Remueve la ceniza de los techos para que no se caigan
Cubre los depósitos de agua para evitar contaminación por la caída de ceniza.
Se solidario y ayuda a las personas que lo necesiten.
No consumas alimentos que han estado expuestos con la ceniza.
Determina los puntos de encuentro, los refugios y las vías de evacuación.
Si utilizas las gradas baja con cuidado para que no sufras lesiones.
No salgas con objetos en manos porque puede ser un obstáculo para los demás.
Protege tu cabeza con un libro y aléjate de los objetos pesados
Conserva la calma y evita el pánico.
Pide ayuda si ves personas atrapadas.
Asegura los muebles grandes y retira los objetos pesados.
Verifica que tu casa es sismo resistente.
Conoce los números de emergencia.
Se solidario y ayuda a las personas que lo necesiten.
Dirígete a los puntos de de encuentro.

Anexo 10

BOCETOS Y FICHAS DE LOS PERSONAJES SECUNDARIOS

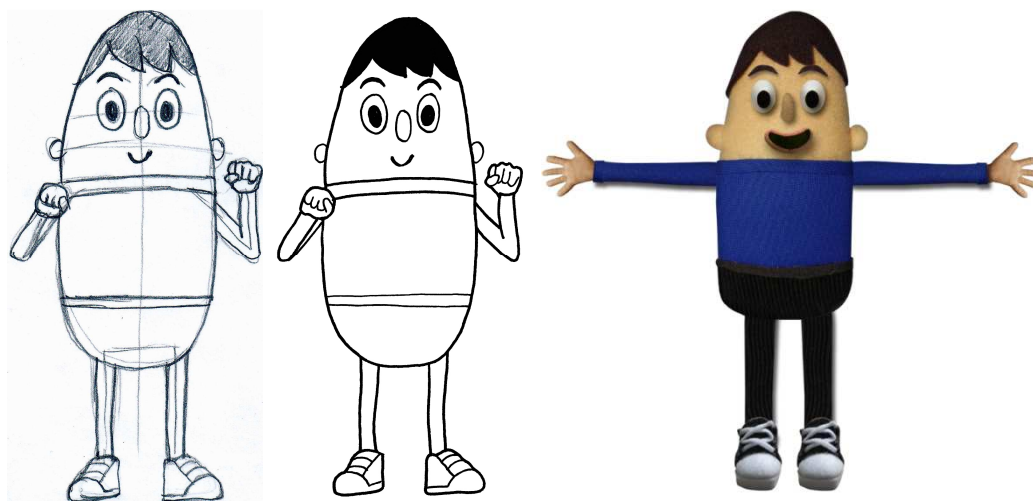
BOCETO DEL PERSONAJE SECUNDARIO 1



FICHA DEL PERSONAJE	
DATOS GENERALES	
Nombre:	Lucila
Apodo:	Lucy
Seudónimo:	Lucy
Edad:	8 años
Sexo:	Femenino
Ocupación:	Estudiante
Jobbie:	Entona la guitarra y le gusta cantar, le gustaría llegar hacer una gran estrella.
ASPECTOS FÍSICOS	
Rostro:	Tiene un rostro redondeado, una nariz dedonda y tiene un moño en su cabeza.
Vestimenta:	Tiene una blusa de flores y un pantalon blanco.
Cuerpo:	Es un poco gordita y bajita, ya que es la mas pequeñita del grupo.

RASGOS CARACTERISTICOS	
Tipo de Carácter:	Esmuy carismática, bondadosa y talentosa
Gustos y Preferencias:	Le canta la música, jugar con sus animalitos y comer muchos dulces.
Forma de Hablar:	Tiene una voz muy tierna y suave.
Forma de Caminar:	Coqueta
Toque especial:	Le gusta pelear con sus compañeros.
HISTORIA PERSONAL	
Lucy es una niña que le encanta la música y el baile, desde muy pequeña participaba en eventos artísticos de su comunidad y escuela, gracias a su carisma tiene muchos amigos y amigas. Es una niña muy divertida pero se asusta con facilidad.	

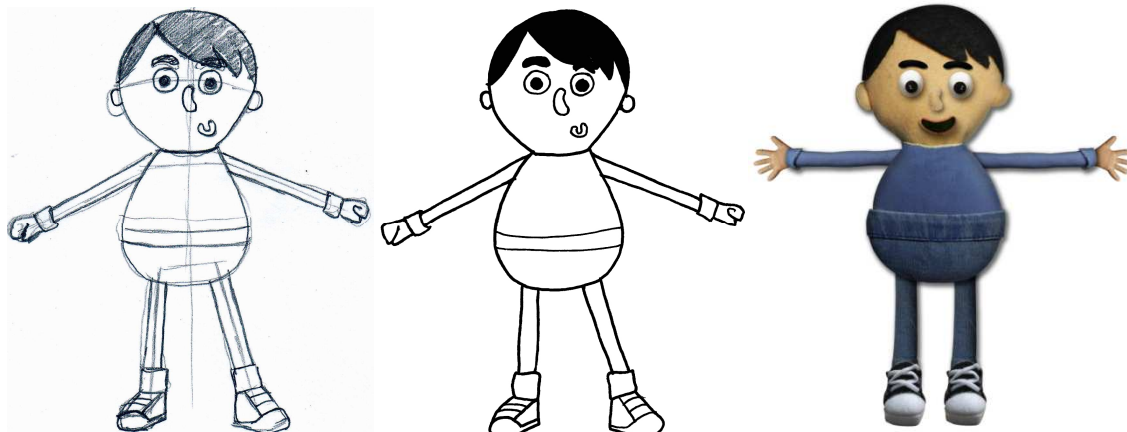
BOCETO DEL PERSONAJE SECUNDARIO 2



FICHA DEL PERSONAJE	
DATOS GENERALES	
Nombre:	Hugo
Apodo:	Huevito
Seudonimo:	Huevito
Edad:	11 años
Sexo:	Masculino
Ocupación:	Estudiante
Jobbie:	Estudiar
ASPECTOS FÍSICOS	
Rostro:	Es unalgo ovalado, tiene unos ojos saltones y el pelo caido hacia el lado derecho.
Vestimenta:	Usa un saco azul con pantalones cafes oscuros.
Cuerpo:	Su cuerpo parece un huevo.

RASGOS CARACTERISTICOS	
Tipo de Caracter	Es un niño muy sociable y cariñoso
Gustos y Preferencias	Le agradan los dibujos animados y las historietas cómicas.
Forma de Hablar	
Forma de Caminar	
Toque especial	
HISTORIA PERSONAL	
<p>Hugo es un niño que siempre le gusta andar de buen humor, no le gusta molestar por nada, porque siempre anda acompañado de sus buenos amigos y amigas, durante la mañana comparte con sus amigos y amigas en la escuela de la comunidad, y en la tarde cuida de sus animalitos en la granja.</p>	

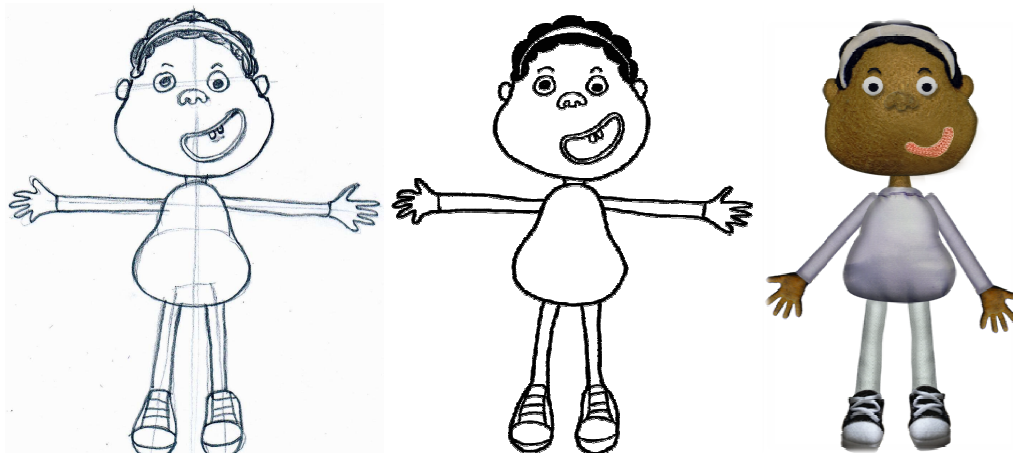
BOCETO DEL PERSONAJE SECUNDARIO 3



FICHA DEL PERSONAJE	
DATOS GENERALES	
Nombre:	Lucas
Apodo:	
Seudónimo	
Edad:	10 años
Sexo:	Masculino
Ocupación:	Estudiante
Jobbie:	Le gusta imitar a un detective.
ASPECTOS FÍSICOS	
Rostro:	Es redondeado, con una nariz grande y un poco alardada, tiene un cabello oscuro caído hacia la izquierda.
Vestimenta:	Usa un saco azul y unos jeans del mismo color.
Cuerpo:	Es un poco gordito y cacheton.

RASGOS CARACTERISTICOS	
Tipo de Carácter:	Es cariñoso y generoso
Gustos y Preferencias:	Le agradan los libros, los deportes extremos y el reciclaje.
Forma de Hablar:	Normal
Forma de Caminar:	Dando pequeños brincos
Toque especial:	Es muy preguntón y curioso.
HISTORIA PERSONAL	
Lucas es un niño muy intelectual, le gusta investigar todo lo que no comprende en clases, ayuda a sus padres en casa en cualquier actividad que le pidan, se lleva muy bien con todos los niños de su comunidad.	

BOCETO DEL PERSONAJE SECUNDARIO 4



FICHA DEL PERSONAJE	
DATOS GENERALES	
Nombre:	Any
Apodo:	
Seudónimo:	
Edad:	10 años
Sexo:	Femenino
Ocupación:	Estudiante
Jobbie:	Practicar las danzas ancestrales de su tierra.
ASPECTOS FÍSICOS	
Rostro:	Su piel es morena, tiene el cabello rizado con un cintillo.
Vestimenta:	
Cuerpo:	

RASGOS CARACTERÍSTICOS	
Tipo de Carácter:	Es muy generosa y sencilla.
Gustos y Preferencias:	Le gusta la los cuentos de aventuras, los juegos tradicionales y ver la televisión.
Forma de Hablar:	Tiene un acento característico de las personas de la costa.
Forma de Caminar:	Coqueta
Toque especial:	
HISTORIA PERSONAL	
Any es una niña que proviene de la región costa, como a muchos niños, le costó muchísimo adaptarse al clima, pero eso no le impidió hacer nuevos amigos y amigas en su nueva comunidad, le gusta compartir sus costumbres y tradiciones con los demás niños.	

Anexo 11

Encuesta validación focus group



ESCUELA SUPERIOR POLITÉCNICA DE CHIMBORAZO
FACULTAD DE INFORMÁTICA Y ELECTRÓNICA
ESCUELA DE DISEÑO GRÁFICO



PROYECTO DE TESIS: CAUSAS Y CONSECUENCIAS DE SISMOS Y ERUPCIONES; DISEÑO PUBLICITARIO DE CONCIENCIACIÓN SOBRE SISMOS Y ERUPCIONES, PARA NIÑOS EN EDAD ESCOLAR.

VALIDACIÓN FOCUS GROUP

Objetivo: Evaluar el diseño y el contenido informativo de Campaña Publicitaria para crear conciencia en los niños y niñas sobre los sismos y erupciones volcánicas.

Nombre: _____ Edad: _____

1. Calificación del contenido informativo:

A continuación se enumeran las piezas gráficas y audiovisuales que se emplearán en la campaña: video sobre sismos, video sobre erupciones, folleto sobre sismos, folleto sobre erupciones y rotafolio. Califica del 1 al 10 según el enunciado y después de revisar el contenido

- A. Califica del 1 al 10, si piensas que el siguiente folleto te enseña sobre lo que es un sismo. Encierra en un círculo tu respuesta.**

FOLLETO SOBRE SISMOS	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
----------------------	---	---	---	---	---	---	---	---	---	----

- B. Califica del 1 al 10, si piensas que el siguiente folleto te enseña sobre lo que es una erupción volcánica. Encierra en un círculo tu respuesta.**

FOLLETO SOBRE ERUPCIONES VOLCÁNICAS	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
-------------------------------------	---	---	---	---	---	---	---	---	---	----

- C. Califica del 1 al 10, si piensas que el siguiente video te enseña sobre lo que se debe hacer en caso de un sismo. Encierra en un círculo tu respuesta.**

VIDEO SOBRE SISMOS	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
--------------------	---	---	---	---	---	---	---	---	---	----

- D. Califica del 1 al 10, si piensas que el siguiente video te enseña sobre lo que se debe hacer en caso de una erupción volcánica. Encierra en un círculo tu respuesta.**

VIDEO SOBRE ERUPCIONES VOLCÁNICAS	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
-----------------------------------	---	---	---	---	---	---	---	---	---	----

- E. Califica del 1 al 10, si piensas que el siguiente rotafolio te recuerda lo que se debe hacer en caso de un sismo o una erupción volcánica. Encierra en un círculo tu respuesta.**

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

2. Calificación del Diseño:

A continuación se enumeran las piezas graficas y audiovisuales que se emplearán en la campaña: video sobre sismos, video sobre erupciones, folleto sobre sismos, folleto sobre erupciones y rotafolio. Califica del 1 al 10 según el enunciado y después de revisar el contenido

- A. Califica del 1 al 10, si piensas que el folleto sobre sismos está acorde al tema, si te gustan las imágenes, los dibujos, los colores y si los textos son fáciles de leer. Encierra en un círculo tu respuesta.**

FOLLETO SOBRE SISMOS	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
----------------------	---	---	---	---	---	---	---	---	---	----

- B. Califica del 1 al 10, si piensas que el folleto sobre erupciones volcánicas está acorde al tema, si te gustan las imágenes, los dibujos, los colores y si los textos son fáciles de leer. Encierra en un círculo tu respuesta.**

FOLLETO SOBRE ERUPCIONES VOLCÁNICAS	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
-------------------------------------	---	---	---	---	---	---	---	---	---	----

- C. Califica del 1 al 10, si piensas que el video sobre sismos está acorde al tema, si te gustan las imágenes, los dibujos, los colores, los sonidos y si la conversación es fácil de entender. Encierra en un círculo tu respuesta.**

VIDEO SOBRE SISMOS	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
--------------------	---	---	---	---	---	---	---	---	---	----

- D. Califica del 1 al 10, si piensas que el video sobre erupciones volcánicas está acorde al tema, si te gustan las imágenes, los dibujos, los colores, los sonidos y si la conversación es fácil de entender. Encierra en un círculo tu respuesta.**

VIDEO SOBRE LAS ERUPCIONES VOLCÁNICAS	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
---------------------------------------	---	---	---	---	---	---	---	---	---	----

E. Califica del 1 al 10, si piensas que el rotafolio sobre sismos y erupciones está acorde al tema, si te gustan las imágenes, los dibujos, los colores, y si el texto es fácil de entender. Encierra en un círculo tu respuesta.

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

GRACIAS POR TU COLABORACIÓN

Anexo 12

Encuesta validación de la hipótesis



ESCUELA SUPERIOR POLITÉCNICA DE CHIMBORAZO
FACULTAD DE INFORMÁTICA Y ELECTRÓNICA
ESCUELA DE DISEÑO GRÁFICO

PROYECTO DE TESIS: CAUSAS Y CONSECUENCIAS DE SISMOS Y ERUPCIONES; DISEÑO PUBLICITARIO DE CONCIENCIACIÓN SOBRE SISMOS Y ERUPCIONES, PARA NIÑOS EN EDAD ESCOLAR.



VALIDACIÓN DE LA HIPÓTESIS FOCUS GROUP

Objetivo: Evaluar si la Campaña Publicitaria sobre los Sismos y Erupciones Volcánicas genera una actitud positiva y consciente en los niños y niñas sobre la prevención de los Sismos y Erupciones.

Nombre: _____

Edad: _____

Instructivo: Después de revisar la Campaña Publicitaria. *¿Crees tú que los folletos, los videos y el rotafolio, ayudarán a ti y a tus compañeros a conocer y a estar mejor preparados para los sismos y las erupciones volcánicas?*

Marca con una x tu respuesta.

Si _____

No _____

BIBLIOGRAFÍA

COON, D. Psicología. 8a. ed. Washington - EEUU. Thomson Editores.1999. 732p.

KOTLER, P. Dirección de Marketing. 10a. ed. México DF – México. Pearson Education. 2001. pp.172, 300.

MUNARI, B. Diseño y comunicación visual, 8ª. ed. Barcelona - España. Editorial G.G. 1985. p.p. 82-84

OPS. Guía de preparativos de salud frente a erupciones volcánicas. Quito - Ecuador. Organización Panamericana de la Salud. s.e. 2005. pp. 78-80.

RIES, A. Las 22 Leyes Inmutables del Marketing. 2a. ed. Washington – EEUU. Mc Graw Hill. 1998. pp. 1-186.

RUSSELL, J. T Y LANE, W. R. Kleppner Publicidad, 14a. ed. México DF - México. Pearson Education. 2001. pp. 98, 427 – 448, 472 – 482, 596.

SANDOVAL, M. Diseño Gráfico texto básico. s.ed. Riobamba - Ecuador, s.e. 2007.
pp. 1 - 46.

BIBLIOGRAFÍA DE INTERNET

ABCPEDIA

<http://www.abcpedia.com/fenomenos-naturales/>

2010 – 10 – 28

AYUDA EN ACCIÓN

<http://www.ayudaenaccion.org/ecuador/index.asp?MP=2&MS=19&idp=3>

2010 – 12 – 04

BIVAPAD

http://www.bivapad.gov.ec/Caso_erupcion.shtml

2010 – 09 – 28

DIRDN INFORMA

http://cidbimena.desastres.hn/docum/crid/EIRDInforma/esp/revista/No15_99/pagina14.htm

2010-09-30

ECUALE

<http://www.ecuale.com/chimborazo/>

2010 – 09 – 11

EL BLOG DE HÉCTORRENE

<http://www.hectorreyg.obolog.com/origen-causas-consecuencias-volcanes-163130>

2010 – 09 – 21

ESCUELA DE MEDICINA DE LA PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DE CHILE

<http://escuela.med.puc.cl/paginas/publicaciones/manualped/DessPsicEsc.html>

2010 – 12 - 10

ESMAS

<http://www.esmas.com/salud/home/tienesquesaberlo/418068.html>

2010 – 09 – 28

INSTITUTO GEOFÍSICO DE LA ESCUELA POLITÉCNICA NACIONAL.

<http://www.igepn.edu.ec/>

2010 – 11 – 06

MARKETING XXI

<http://www.marketing-xxi.com/concepto-de-marketing-estrategico-15.htm>

2010 – 10 - 02

Pekebebe

<http://pekebebe.com/869-los-ninos-y-ninas-de-8-12-anos-y-su-relacion-con-sus-padres-y-adultos>

2010 – 12 – 11

RINAMED

http://www.rinamed.net/es/es_ris_volc.htm

2010 – 09 – 16

RINCÓN DEL VAGO

<http://html.rincondelvago.com/erupciones-volcanicas.html>

2010 – 09 - 11

WIKIPEDIA

http://es.wikipedia.org/wiki/Fenomenos_naturales

2010 – 10 - 25

http://es.wikipedia.org/wiki/Desastre_n

2010 – 10 – 28