

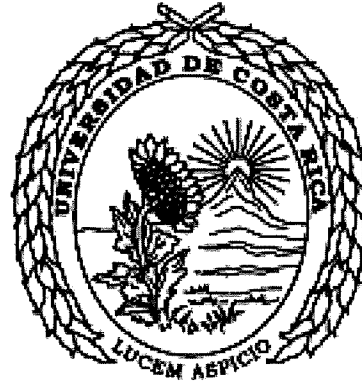
Barrantes, J., Mora, L., & Hidalgo, N. (2021). Propuesta de un sitio web e insumos gráficos, para un enfoque adecuado de la Lengua de Señas Costarricense, para el TCU-669: "Atención a la diversidad en el marco de la educación inclusiva" de la Universidad de Costa Rica, Sede de Occidente (Trabajo Final de Graduación de Licenciatura). Universidad de Costa Rica, San Ramón, Costa Rica.

Es planteado, como trabajo final de graduación, una propuesta integral de diseño gráfico, conformada por un sitio web, de acceso abierto, con material visual de carácter informativo y de apoyo, además de insumos gráficos para difundir un mensaje para la concientización de la condición de la sordera, así como para promover el uso de este sitio web. Todo esto a modo de refuerzo, para el subproyecto: "Aproximaciones a la Lengua de Señas Costarricense (LESCO)", del Trabajo Comunal Universitario TCU-669: "Atención a la diversidad en el marco de la educación inclusiva" (TCU-669) de la Universidad de Costa Rica, Sede de Occidente.

El TCU-669 indica necesaria la creación de insumos gráficos para impulsar un primer acercamiento a la LESCO; tanto para los estudiantes universitarios que matriculan este trabajo comunal, así como para el público a quien se le brinda atención durante las horas realizadas en este. Además de la realización de material publicitario, que invite a la población estudiantil a aprender esta lengua y así disminuir las barreras de comunicación entre personas sordas y oyentes.

Se indaga sobre el contexto e historia de la población sorda y su lengua, logrando así abordar la investigación y su desarrollo de manera respetuosa. Esta, a su vez, refleja que todas las personas, sin importar si se es sordo u oyente, están en igualdad de condiciones para aprender sobre la LESCO.

Asimismo, se aprovecha el ámbito digital como medio para dar a conocer y disponer la mayoría del material gráfico propuesto, dada la situación mundial del momento con la pandemia provocada por el COVID-19 y la inminente virtualización que tuvo con su paso, por las prevenciones, protocolos de higiene y distanciamiento social a cumplir de momento.



UNIVERSIDAD DE COSTA RICA

Sede de Occidente

Departamento de Filosofía, Artes y Letras.
Sección de Artes Plásticas.

Seminario de graduación para optar por el grado
de Licenciatura en Diseño Gráfico.

Propuesta de un sitio web e insumos gráficos, para un enfoque
adecuado de la Lengua de Señas Costarricense, para el TCU-669:
“Atención a la diversidad en el marco de la educación inclusiva”
de la Universidad de Costa Rica, Sede de Occidente.

Estudiantes:

Josué Barrantes Ugalde, B50935.

Luis Daniel Mora Calvo, B44521.

Nazareth de Jesús Hidalgo Lobo, B43422.

Profesora directora:

Mag. Laura Saborío Taylor.

San Ramón, 2021.

Seminario de graduación para optar por el grado
de Licenciatura en Diseño Gráfico.

Propuesta de un sitio web e insumos gráficos, para un enfoque
adecuado de la Lengua de Señas Costarricense, para el TCU-669:
"Atención a la diversidad en el marco de la educación inclusiva"
de la Universidad de Costa Rica, Sede de Occidente.


Máster Nidia González Vásquez
Presidente del Tribunal


Lic. Juan Gabriel Madrigal Cubero
Lector


Dr. Henry Vargas Benavides
Miembro representante de la Sede de Occidente


Josué Barrantes Ugalde
Sustentante


Máster Laura Saborío Taylor
Directora


Luis Daniel Mora Calvo
Sustentante


MBA. Julio Blanco Bogantes
Lector

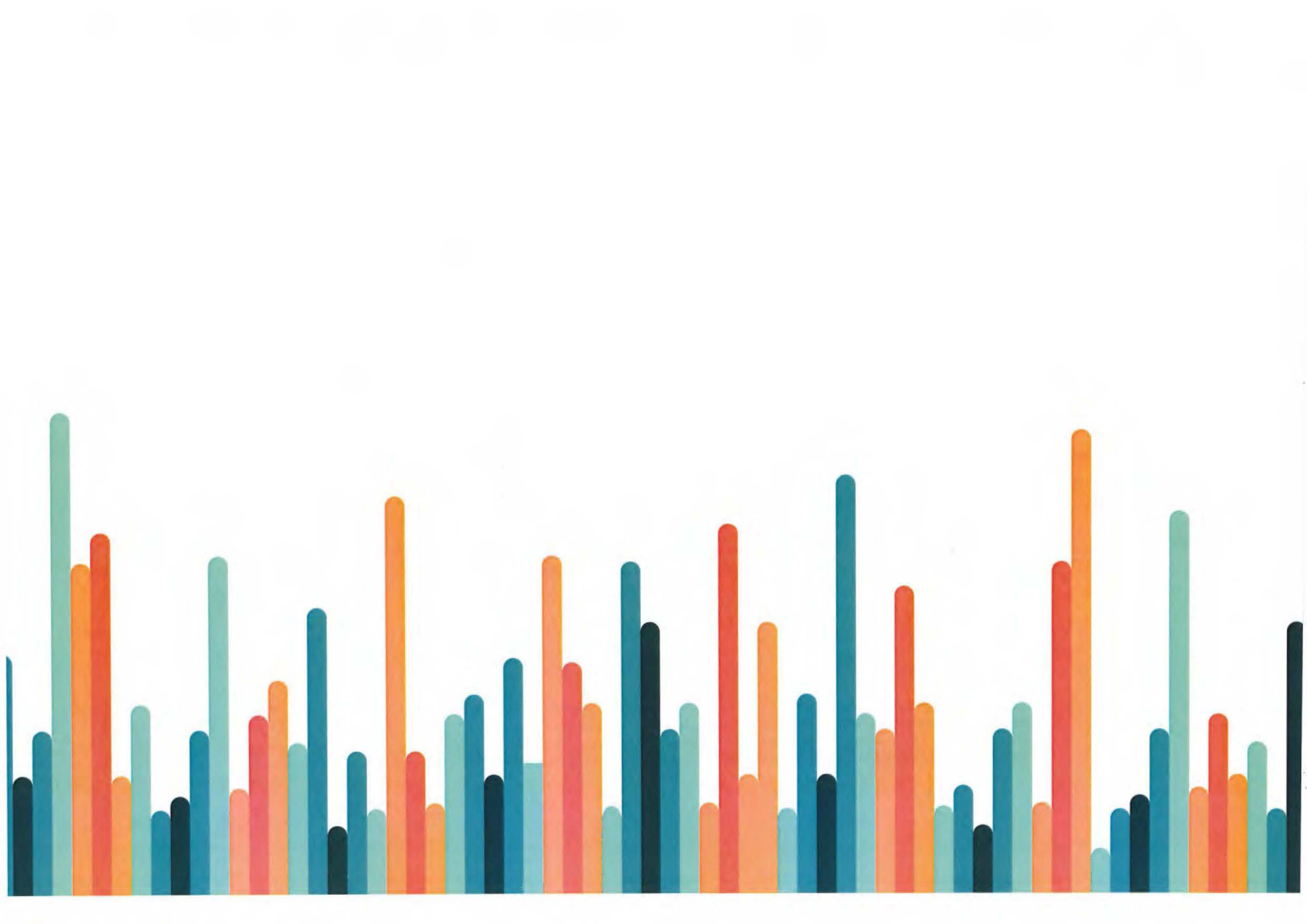

Nazareth de Jesús Hidalgo Lobo
Sustentante

Tabla de contenidos

CAPÍTULO 1. INTRODUCCIÓN.	9
Tema.	11
Justificación.	11
Problema.	13
Objetivos.	13
Objetivo general.	13
Objetivos específicos.	13
CAPÍTULO 2. METODOLOGÍA Y MARCO TEÓRICO.	15
Metodología de investigación.	17
Design Thinking.	17
Empatizar.	17
Definir.	18
Idear.	18
Prototipar.	18
Testear.	18
Marco teórico.	21
Estado de la cuestión.	21
Panorama internacional.	21
Lengua de señas.	21
Cuadro comparativo de páginas web internacionales.....	22
Panorama nacional.	24
Lengua de Señas Costarricense (LESCO).	24
Leyes.	25
Marco institucional.	27
Entidades relacionadas con la LESCO y el apoyo a la comunidad sorda.	30
Cuadro comparativo de páginas web nacionales.	32
Sordera o hipoacusia.	34
Conceptos claves.	36
Teoría de los Multiversos Burbuja.	37
Impacto por el COVID-19.....	38
Conceptos del diseño gráfico.	39
Diseño gráfico.	39
Diseño universal.	40

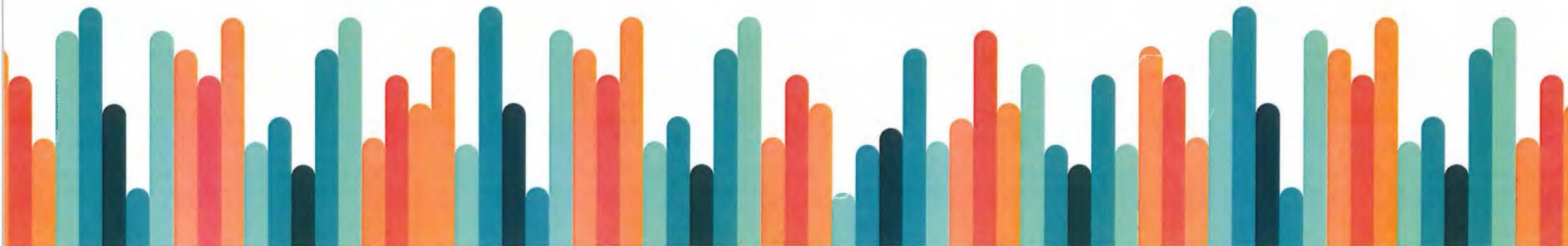
Diseño editorial.....	40
Retícula.....	42
Tipografía.....	42
Color.....	43
Ilustración.....	43
Diseño de personajes.....	44
Infografías.....	44
Diseño de producto.....	44
Medios digitales.....	45
Diseño web.....	45
Producción audiovisual.....	48
Redes sociales.....	50
Estrategia de comunicación omnicanal.....	50
Lineamientos de Contenido e Imagen de Sitios Web de la Universidad de Costa Rica.....	51
Pautas de Accesibilidad para el Contenido Web (WCAG).....	52
Modelo de Identidad Visual Corporativa (IVC).....	52
Identidad gráfica.....	53
Línea gráfica.....	53
Manual de marca.....	54
Personalidad de marca.....	54
Estrategia creativa.....	54
Estrategia de imagen.....	55
Estrategia de comunicación.....	55
CAPÍTULO 3. DESARROLLO DE CONTENIDOS.....	57
Identidad visual.....	58
Entrevistas.....	58
Público meta y grupos focales.....	60
Concepto general.....	61
Color.....	63
Tipografía.....	64
Personalidad de marca.....	64
Interiorización de la marca.....	65
Exteriorización de la marca.....	65
Diseño de personajes.....	65
Identificador gráfico.....	68
Manual de uso de línea gráfica.....	69

Sitio web y producción de video.	73
Sitio web.	74
Mapa de sitio.	74
Retícula web y diagramación.	76
Vocabulario Español-LESCO en formato GIF.	77
Juego de cartas digital.	79
Desarrollo de prototipo.	80
Insumos gráficos.	85
Insumos digitales.	85
Infografías.	86
Videos motion graphic.	87
Estrategia de comunicación omnicanal.	88
Publicitario.	88
Informativo.	89
Calendario de publicaciones.	90
Insumos impresos.	91
Juego de cartas físico.	91
CAPÍTULO 4. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.	99
Conclusiones.	100
Recomendaciones.	103
CAPÍTULO 5. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.	105
CAPÍTULO 6. ANEXOS.	117
Índice de figuras.	119
Cronogramas.	126
I Ciclo 2020.	126
II Ciclo 2020.	126
I Ciclo 2021.	126
Entrevistas revisiones y encuestas.	127
Entrevistas.	127
Revisiones.	140
Encuestas.	152
Guiones de videos motion graphic.	154
Bocetos para diseño de infografías.	157
Lista de palabras para traducción español-LESCO.	159
Lista de costos de insumos gráficos propuestos.	160



CAPÍTULO 1.

Introducción



Tema

Propuesta de un sitio web e insumos gráficos, para un enfoque adecuado de la Lengua de Señas Costarricense, para el TCU-669: “Atención a la diversidad en el marco de la educación inclusiva” de la Universidad de Costa Rica, Sede de Occidente.

Justificación

Se plantea como trabajo final de graduación una propuesta integral de diseño gráfico, conformada por un sitio web, de acceso abierto, con material visual de carácter informativo y de apoyo. Además, contiene insumos gráficos para difundir un mensaje para la concientización de la condición de la sordera, así como para promover el uso de este sitio web, a modo de refuerzo, para el subproyecto: “Aproximaciones a la Lengua de Señas Costarricense (LESCO)”, del Trabajo Comunal Universitario: “Atención a la diversidad en el marco de la educación inclusiva” (TCU-669) de la Universidad de Costa Rica, Sede de Occidente.

A continuación, se describen las motivaciones que justifican el planteamiento del proyecto, que responden a la realidad del periodo 2019-2020.

De forma inicial, se establece contacto con las docentes encargadas MSc. Flory Camacho Carrillo y Mag. Carolina Álvarez Fuentes, coordinadora y colaboradora respectivamente, del TCU-669. Ellas indican que es necesario la creación de insumos gráficos para impul-

sar un primer acercamiento a la LESCO; tanto para los estudiantes universitarios que matriculan este trabajo comunal, así como para el público a quien se le brinda atención durante las horas realizadas en este. Además, se considera complementaria la realización de material publicitario, que invite a la población estudiantil de la Universidad de Costa Rica, Sede de Occidente, a aprender esta lengua y así disminuir las barreras de comunicación entre personas sordas y oyentes.

Para sensibilización con respecto al contenido que contempla el TCU-669 en sus dinámicas, el seminario de graduación considera entonces relevante indagar sobre el contexto e historia de la población sorda y su lengua; se logra así, de esta forma, abordar la investigación y su desarrollo, de manera respetuosa.

Melissa González Cómez (4 de febrero de 2020), terapeuta de lenguaje de habla y voz itinerante, quien fue entrevistada para motivos de la investigación, expresa que existen aportes positivos que garantizan educación integral para todas las personas y el reconocimiento y promoción efectiva de la LESCO por todo el país. Aun así, en la zona de Occidente¹ se refleja una tendencia a no promover la educación en la LESCO desde temprana edad, considerando que esta es su lengua natural.

¹ El sector Valle Central Occidental (...) incluye los cantones de Alajuela, Atenas, Palmares, Grecia, Naranjo, San Ramón, Valverde Vega, Zarcero, San Mateo y Orotina. (ICT, 2016)

Menciona González, (4 de febrero de 2020):

A la mayoría de los infantes sordos no se les enseña la LESCO desde temprana edad. Ellos, en su lugar, desarrollan un sistema de comunicación con señas propias para poder relacionarse e indicar conceptos básicos a sus padres o tutores (que, de igual manera, desconocen cómo comunicarse por medio de señas). Si bien algunos logran aprender la LESCO o incluso, en algunos casos, recibir terapia de audición y lenguaje, el progreso logrado en ocasiones se estanca, pues el joven sordo tiene aún imposibilidad de comunicación con sus compañeros de clase, con sus padres o encargados, con sus docentes y demás personas.

Esta idea se apoya en lo descrito por Oviedo (2014) que "(...) con las señas caseras como única herramienta de su pensamiento, el sordo aislado de otros sordos no tienen mucha oportunidad de desarrollarse cognitivamente de modo normal"; con estos datos se comprende el desbalance en temas de inclusividad. Asimismo, se refleja que todas las personas, sin importar si se es sordo u oyente, están en igualdad de condiciones para aprender sobre la LESCO.

Coincidiendo con el seminario de graduación, Camacho, F. y Álvarez, C., al igual que varios estudiantes universitarios que se encuentran cursando este trabajo comunal o recientemente lo cursaron, reflexionan sobre la relevancia que significa que este material gráfico y su sitio web tuviesen un enfoque dirigido a la población de Occidente. De manera especial fueron invitadas algunas personas sordas, para que puedan hacer uso del material y aprender sobre la LESCO; esto le otorga valor al proyecto, tanto social como de aplicabilidad y eficacia.

Se toma en cuenta que estos insumos se deben realizar bajo la asesoría y, con el apoyo de especialistas en el área, tales como intérpretes y facilitadores de la LESCO, personas sordas, docentes de enseñanza especial y terapeutas del lenguaje. Esta conexión se establece con el propósito de obtener colaboración, conocimiento y referencias visuales directas, por parte de estas personas.

En síntesis, se plantea realizar, a modo de propuesta, un sitio web, insumos gráficos y material de difusión, para la utilidad del TCU-669. Este es el ente con el que se desarrolló el proyecto y, con ello, asegurar que se convierta en un recurso útil, tanto para las generaciones de estudiantes y docentes que realizan esta labor comunitaria, como para la población de Occidente (ya sean sordas u oyentes) a los cuales se les podrá introducir a la LESCO como un nuevo e inclusivo recurso comunicativo.

Asimismo, se aprovecha el ámbito digital como medio para dar a conocer y disponer la mayoría del material gráfico propuesto. Esto, dada la situación mundial del momento con la pandemia provocada por el COVID-19 y la inminente virtualización que ha tenido con su paso, por las prevenciones, protocolos de higiene y distanciamiento social que se debe cumplir de momento. Se toma en cuenta el contexto del momento bajo la influencia del COVID-19, para potenciar el uso de los recursos digitales y los canales, para que las posibilidades de este proyecto y su diverso material para mantenerse, sean mayores y realizables.

Problema

Debido a la carencia de material visual que brinde un acercamiento adecuado a la LESCO y la visibilización de la cultura sorda, existe la necesidad de generar herramientas e insumos gráficos para el subproyecto: “Aproximaciones a la LESCO” el TCU-669, de la UCR, Sede de Occidente.

Objetivos

Objetivo General

✚ Crear un sitio web de acceso abierto e insumos gráficos, por medio del diseño gráfico, como herramienta para un acercamiento adecuado a la LESCO y la cultura sorda, a modo de refuerzo, para el subproyecto: “Aproximaciones a la LESCO” del TCU-669 de la UCR, Sede de Occidente.

Objetivos Específicos

✚ Desarrollar una propuesta de identidad visual para concretar una marca con apariencia, valores y estándares de uso y reproducción establecidos.

✚ Plantear un sitio web, de acceso abierto, que contenga material visual de carácter informativo y de apoyo, para un enfoque adecuado de la LESCO y la cultura sorda.

✚ Diseñar insumos gráficos que promuevan la visibilización de la cultura sorda, así como para promover el uso del sitio web, desde las funciones que realiza el subproyecto.



CAPÍTULO 2.

Metodología y Marco teórico



Metodología de investigación

Se determina que el desarrollo del tema estará respaldado por una metodología de investigación, que tuviese entre sus bases, el empatar con el público meta al que va dirigido. Se pretende encontrar una solución, de acuerdo con sus necesidades, que determine las posibles variantes. Se toma en cuenta el propósito inicial del tema de esta investigación, que busca ser de impacto social a través del diseño gráfico y la comunicación visual; para esta pesquisa, se escoge la metodología: Design Thinking, propuesta metodológica de Brown, T. (2008), como la indicada.

Design Thinking

A la hora de resolver una tarea compleja, carente de eficiencia en temas de comunicación visual, por medio del Design Thinking, se le da una orientación de carácter integral a la solución de este problema; se adopta un acercamiento a la perspectiva del usuario.

En pocas palabras, podríamos definir el DT, o pensamiento de diseño, como una disciplina que pretende aplicar el proceso de diseño como enfoque holístico para la resolución de problemas. Con la misma perspectiva y pensamiento sistémico con la que un diseñador enfrenta y resuelve proyectos, es capaz de afrontar desafíos tan dispares que afectan a la gestión, comunicación, al desarrollo de un negocio, de servicios, etc. (Gasca, 2015, p.23).

Según explican Leinonen, T., & Durall, E. (2014), "(...) la investigación en diseño a menudo comienza con la observación, la reflexión y el cuestionamiento." Al interesarse el profesional en diseño, en el predicamento por resolver, al ponerse en el papel del usuario, contribuye a encontrar una solución de carácter humano y más acertado a las necesidades específicas.

Para obtener un resultado adecuado, al usar esta metodología de trabajo, se debe seguir una serie de principios para garantizar una eficacia mayor. Los pasos indicados para ejecutar un Design Thinking exitoso se citan y describen a continuación.

Empatizar

El proceso de Design Thinking empieza por la comprensión de las necesidades del o los usuarios involucrados, además de su contexto o aspectos relevantes. Este punto se centra en la idea de que el comunicador debe ponerse en la posición del público al que se dirige, para que sea posible dar soluciones y respuestas coherentes y eficientes.

Esa es la manera de empezar, la que asegura que aquello que más adelante se propondrá como solución será valioso para los clientes (...). Para ello, el proceso obliga a ganar empatía con el usuario (el primer paso para ello es la observación directa en su contexto real), para poder después generar ideas "enfocadas" (...). (Segarra, 2010).



Figura 1: Esquema de metodología de trabajo Design Thinking. Elaboración propia (2020).

Definir

En la segunda etapa de Design Thinking, se debe depurar la información que ha sido compilada durante la fase de empatización, para determinar los aspectos más importantes e identificar los predicamentos cuyas soluciones serán clave para obtener el resultado esperado..

En segundo lugar, el DT precisa... formar equipos de personas con perfiles diferentes, que puedan aportar puntos de vista encontrados partiendo de una misma realidad. (...) ((...))hay que escuchar, registrar y elaborar a partir de la opinión de todos hasta llegar a un consenso (...)), cuando justo se está en la fase de comprensión y definición del problema o desafío. Esta fase es crítica, pues ya sabemos que "un problema bien definido es un problema medio resuelto". (Segarra, 2010).

Idear

La etapa de idear se puede definir, acorde con Segarra (2010), como "(...) la generación de ideas, para crear nuevos conceptos que resuelvan las necesidades previamente identificadas a través, sobre todo, de la observación." Del idear se comprende la meta primordial de generar infinidad de soluciones, a modo de lluvia de ideas. Se recomienda expandir las posibilidades de pensamiento y desentenderse de los juicios de valor, ya que cualquier idea puede funcionar.

Prototipar

Se extrae de esta etapa el concepto de volver las ideas una realidad. Ejecutar prototipos promueve el concretar en físico las ideas y soluciones. Esto contribuye directamente a plasmar las potenciales soluciones y a su vez, reflejando fácilmente los elementos por refinar o mejorar, para que el resultado final sea óptimo.

El prototipado rápido, para dar forma a esas ideas que resultan más prometedoras y que se someten al escrutinio de los beneficiarios de manera continua para obtener feedback que dé pie a nuevos insights. (Segarra, 2010).

Testear

Finalmente, se encuentra la etapa de testeo o el someter los prototipos a valoración o control. Se procede a probar los prototipos directamente con el usuario implicado en la solución que se está desarrollando. Esta fase es crucial, ya que permite reconocer y revelar posibles mejoras, además de fallos cometidos, incluso carencias. A partir de este punto, se desarrollan las ideas primarias hasta transformarlas en la solución esperada.

Este paso consiste en solicitar feedback y opiniones sobre los prototipos que se han creado de los mismos usuarios y colegas además de ser otra oportunidad para ganar empatía por las personas de las cuales estás diseñando de otra manera. Una buena regla es siempre hacer un prototipo creyendo que estamos en lo correcto pero debemos evaluar pensando que estamos equivocados. Esta es la oportuni-

dad para refinar las soluciones y poder mejorarlas. Idealmente se debe evaluar y testear en el contexto mismo del usuario. (Plattner, 2018).

Los procesos citados anteriormente deben considerarse y adaptarse al proyecto al que van dirigido. Si bien estos pasos se pueden comparar con una fórmula, al tener la interacción humana y exigencias del público meta como el recurso primordial de información; estos actores también serán, finalmente, la respuesta a la cuestión tratada. Al estar esta estrategia de trabajo fundamentada en el comportamiento y la creatividad humana, se pueden esperar distintas variantes y cambios de rumbo, a lo largo de la investigación; esto solo con el propósito de conseguir la solución más adecuada y así suplir las peticiones de los usuarios. Se recalca entonces, una de las ventajas de la metodología Design Thinking, que corresponde a la iteración o repetición de pasos, donde permite al diseñador volver al inicio, cuantas veces sea necesaria, para la refinación de detalles y corrección de posibles fallos.

Marco teórico

Para aclarar las pretensiones del proyecto, es esencial abarcar ciertos aspectos referentes a la condición de la persona sorda y la lengua de señas, tanto a nivel nacional como internacional y su abordaje desde el diseño gráfico, así como definiciones teóricas de ambos temas y conceptos relacionados.

Estado de la cuestión

En esta sección, se citan distintos documentos, impresos y digitales, considerados relevantes para la investigación, en torno a la sordera y la lengua de señas, a nivel nacional e internacional; además de libros y trabajos finales de graduación, tanto de la carrera de diseño gráfico como de áreas de educación y discapacidad.

Panorama internacional

Dentro de ese apartado, correspondiente al panorama internacional, se citan referencias sobre el concepto de lengua de señas y datos relevantes en cuanto a su historia, además información del contexto mundial de pandemia por el COVID-19.

Lengua de señas

La lengua de señas es el idioma natural de las personas sordas. Según Pérez de Arado, B. (2011), es "(...) una lengua que como cualquier otra, posee y cumple todas las leyes lingüísticas y se aprende dentro de la comunidad de usuarios a quienes facilita resol-

ver todas las necesidades comunicativas y no comunicativas propias del ser humano, social y cultural."

Esta lengua deriva de manera casi directa de la lengua del país de residencia del individuo sordo, la cual muchos logran percibir por lectura de labios. La otra gran base que da pie a la lengua de señas es la relación entre la percepción y la interpretación visual de los signos que se elaboran con las manos.

La comunidad sorda afirma que la comunicación por medio de señas manuales existe desde los comienzos de la historia de la humanidad. Para algunas culturas se consideraba un defecto que condenaba al paciente a muerte, para otras era un don divino.

A finales del siglo XVI, Girolamo Cardano, médico italiano, sostenía que era posible "escuchar por medio de la lectura y hablar por medio de la escritura". Decía que las personas sordas podrían hacerse entender por combinaciones escritas de símbolos, asociados con las cosas a que se referían. En 1530, Pedro Ponce de León, fue uno de los primeros educadores de sordos, conjuntamente con Vicente de Santo Domingo, del cual existen pocos datos, ambos españoles. (De Ávila, 2014)

Vanessa De Ávila (2014), en su trabajo final de grado de la Universidad de la República (Montevideo, Uruguay) titulada: Sordos. Historia, medicalización y presente, indica: "(...) en 1620, Juan Pablo de Bonet publicó la obra *Reducción de las letras y Arte de enseñar a hablar los mudos*." Este fue pensado como el primer libro de señas dirigido a personas sordas. La obra contenía el alfabeto manual o dactilológico; en sí, representaciones grá-



Figura 2: Reducción de las letras y arte para enseñar a hablar a los mudos. [lámina] Juan Pablo Bonet Barletserbant (1620).

ficas, por medio de ilustraciones realistas de manos, realizando la seña correspondiente a cada una de las letras que conforman el alfabeto. Su misión era enseñar a los sordos a deletrear palabras por medio de señas manuales, para mejorar su comunicación.

Hubo muchas personas que influenciaron este proceso de inclusión de los sordos a la educación y desarrollo de un método de comunicación propio, como lo fue el pedagogo y logopeda francés Abbé Charles de L'épée, a quien algunos le conocen como el "padre de los sordos".

Si bien Abbé Charles de L'épée es conocido como el inventor de la lengua de señas, muchas personas de la comunidad no lo reconocen así, simplemente le reconocen el mérito de ser el fundador de la primera escuela que transmitía conocimientos por medio de lengua de señas. (...) en el 1755 fundó las bases de la educación bilingüe, hizo hincapié en el francés escrito, utilizó un método que se basaba en la escritura para desarrollar la parte oral y no viceversa como se habituaba en esa época. (De Avila, 2014)

Según Global Translators (2020), "(...) se estima que existen alrededor de 135 lenguas de señas oficiales en todo el mundo y más de 6000 no oficiales, todas ellas con sus propios vocabularios y señas diferentes." Fuentes consultadas dan a conocer que el proceso para legalizar una lengua de señas en algún país está bajo la colaboración de entidades como la Convención de la ONU sobre los Derechos de las Personas con Discapacidades (CRPD, por sus siglas en inglés) y la Federación Mundial de Sordos (WFD, por sus siglas en inglés), así como con las asociaciones nacionales de sordos respectivas y otras entidades pertinentes.

Cuadro comparativo de páginas web internacionales

Se considera relevante analizar sitios web que tienen como contenido principal diccionarios o vocabularios traductores a lenguas de señas, o bien, tienen como finalidad la concientización y visibilización de la condición de la sordera, a nivel internacional. Esto es de gran valor para el seminario de graduación para la toma de decisiones de diseño gráfico y diagramación para web; además, para fundamentar una guía en cuanto los parámetros y aspectos positivos y negativos que presentan cada una de los sitios web consultados. Esto se plasma a modo de cuadros comparativos.












Nombre de Sitio Web	Manos que Hablan Diccionario de Lengua de Señas Argentina (LSA). Sin fines de lucro, grupo de interdisciplinarios. http://manosquehablan.com.ar/	Banco de Imágenes y Signos LSE. http://www.fundacionnse.org/educa/bancos/index.php#0	Sign Language ASL Dictionary (Diccionario Lengua de Señas Estadounidense). www.handspeak.com	American Sign Language Video Dictionaries and Quizzes (Diccionario Lengua de Señas Estadounidense). www.aslpro.com	Diccionario de señas. Fundación HETAH (Herramientas Tecnológicas para Ayuda Humanitaria). www.hetah.net Acorde al CENAREC, este es un sitio web colombiano.	App Marlee Signs para iOS. (Diccionario Lengua de Señas Estadounidense).
Mapa de Sitio	<ul style="list-style-type: none"> Lengua de Señas Diccionario Configuraciones T. Dactilológico Alfabeto Ayuda 	<ul style="list-style-type: none"> -Dactilológico -Salud y preguntas -Familia -Comida y bebida -Ropa -Cuerpo -Casa -Colegio -Ciudad -Catendario 	<ul style="list-style-type: none"> -Buscador del Diccionario -ASL y cultura sorda -Frases -Vocabulario -ASL para niños -Deletreo manual -Escritura del ASL -Recursos -Palabra del día 	<ul style="list-style-type: none"> -Donaciones -Menú Inicial -Diccionario principal -Diccionario religioso -Diccionario de Frases -ASL para bebés -Iniciar sesión en la escuela -Hacer un recorrido -Regístrese para obtener una cuenta gratuita 	<ul style="list-style-type: none"> -Traductor a Lengua de Señas -Avalar 3D. Diccionario de Señas -Diccionario de Avatares -Traductor de texto a braille -Amigo repartidor de comida -Sobre nosotros -Líneas de investigación -Blog. PBLAS -Descargas -Entidades amistosas -Vacantes laborales 	<ul style="list-style-type: none"> -Sobre nosotros -Deletreo -Librería -Tienda
Tipo de Contenido	Supone ser un sitio donde traduce la palabra del idioma de sea a su lenguaje de señas correspondiente.	Por medio de ilustración, se compara una seña con simbología y se traduce de manera correcta al lenguaje de señas.	Diccionario visual de palabra a seña, contenido de interés.	Diccionario visual de palabra a seña, contenido de interés.	Supone ser un sitio donde traduce la palabra del idioma de sea a su lenguaje de señas correspondiente.	Aplicación para móvil que contiene traducciones visuales de palabras o frases a señas, además de una tienda donde se puede adquirir cursos más avanzados.
Experiencia de Usuario (Navegabilidad y Usabilidad)	Es un sitio extraño, no es clara la información que despliega. La traducción en la mayoría de los casos es incorrecta, además que no realiza una traducción como tal (solamente muestra cómo se deletrea en lengua de señas, además de que no indica si deletreó correctamente el idioma). Muestra un banco de diccionarios acorde a distintos idiomas, pero no muestra ningún contenido.	Es una interfaz muy amigable, fácil de navegar, utiliza una estrategia de enseñanza muy simple pero acertada por medio de cartas, y comparaciones. Despliega en su índice las categorías disponibles.	Navegación sencilla, sitio plano sin mayor interés. Sirve a manera de recurso ocasional.	Navegación sencilla, sitio plano sin mayor interés. Sirve a manera de recurso ocasional.	Es un sitio extraño, no es clara la información que despliega. La traducción en la mayoría de los casos es incorrecta, además que no realiza una traducción como tal (solamente muestra cómo se deletrea en lengua de señas, además de que no indica si deletreó correctamente el idioma). Muestra un banco de diccionarios acorde a distintos idiomas, pero no muestra ningún contenido.	Claro y conciso, interfaz agradable, imágenes en alta calidad. El despliegue de menús y su navegación es sencilla de entender. El glosario de palabras a deletrear manualmente es muy amplio, sin embargo sólo contiene un diccionario gratuito para frases (igualmente, este está muy completo, enseña un nivel básico en cuanto a gramática).
Aspecto o Detalles Importantes e Interesantes	Contiene un traductor de texto a braille, pero no es claro si detecta el idioma que está traduciendo.	Respuesta rápida y diseño limpio, ilustración simple, tamaño de en contenido apropiado.	Utiliza GIFs (de muy baja resolución) para interpretar cada palabra y tiene un glosario extenso.	Utiliza GIFs (de muy baja resolución) para interpretar cada palabra y tiene un glosario extenso.	Contiene un traductor de texto a braille, pero no es claro si detecta el idioma que está traduciendo.	Separación del contenido gratuito y de compra (que para acceder a más y complejos temas, deberá el usuario pagarlo, lo cual es comprensible ya que es impartido por alguien especializado y certificado).
Visualización desde Móvil						
Visualización desde Computador						

Figura 3: Cuadro comparativo de sitios web internacionales. Elaboración propia (2020).



Figura 4: Figura 4: Abecedario en español con deletreo en LESCO. La Nación (22 de marzo de 2020).



Figura 5: Personas hablando LESCO. Colegio de Enfermeras de Costa Rica. (30 de septiembre de 2019)

Panorama nacional

A continuación, se citan referencias sobre lo que trata la Lengua de Señas Costarricense (LESCO), además de las leyes y algunas entidades relacionadas con esta lengua y el apoyo a la comunidad sorda a nivel país. A su vez, se mencionan datos relevantes a nivel del marco institucional referente al proyecto.

Lengua de Señas Costarricense (LESCO)

Costa Rica cuenta con su propia lengua de señas, que es de carácter viso-gestual. Esto quiere decir que la persona que emite un mensaje lo hace utilizando las manos, la expresión facial y los movimientos corporales para elaborar señas referentes al mensaje comunicado; seguidamente, la persona receptora, lo hace por el sentido de la vista.

Acorde a CENAREC (2020), se estima que la LESCO se pudo haber originado "(...) por el contacto de la Lengua de Señas Española (LSE) y las señas propias de las personas sordas costarricenses. Otras versiones apuntan a la influencia directa de la Lengua de Señas Francesa (LSF) conjuntamente con la americana (ASL, por sus siglas en inglés)". Según Retana, P. (2011), citada por CENAREC (2020);

La fundación de la Escuela de Enseñanza Especial Fernando Centeno Güell en 1940, tiene una importancia fundamental en el desarrollo de esta lengua", se convierte en el primer lugar de encuentro para las personas jóvenes sordas que estudian en San José, a pesar que


en aquel momento se utilizó el método oralista, el cual usa las funciones auditivas que aún tienen las personas a través de prótesis y otros productos de apoyo técnico, con el objetivo que la persona sorda articule los sonidos de la mejor forma posible, lo cual claramente, deja de lado la enseñanza y uso de la lengua de señas.

Los primeros esfuerzos por registrar el vocabulario de la LESCO se da en el año 1974. Tal como lo menciona Retana, P. (2011), "(...) el Dr. Gilbert Delgado, profesor de la Universidad de Gallaudet, llega a nuestro país con el propósito de estudiar el estado del adulto sordo." El léxico básico de la LESCO se filma, en esta ocasión, en película de 8mm. Gracias al esfuerzo conjunto de personas como la profesora entonces de Educación Especial, Ermida Bravo Stahl, el señante nativo Rafael Valverde y Gloria Campos Centeno, "(...) logran registrar 500 señas mediante fotografías, con las que publican en 1977 el diccionario "Hacia una nueva forma de comunicación con el sordo." (Retana, P., 2011)

Desde entonces, con el apoyo y la visibilidad brindada, las personas sordas del país han establecido costumbres tales como el reunirse en los alrededores de la Plaza de la Cultura en San José, así como en distintos parques de las cabeceras de provincia respectivas; se determina un día para acudir y compartir, a través de la LESCO.

Leyes


Existen iniciativas positivas a nivel nacional, que respaldan investigaciones como estas. Estas proclamaciones de ley se enlistan a continuación.

 **Ley de igualdad de oportunidades para las personas con discapacidad (Ley N°7600, 1996):** Gracias a esta ley, muchos estudiantes con capacidades diferentes adquieren los mismos derechos y deberes de cualquier otro, por ejemplo: el poder ingresar al sistema educativo regular. Esto garantiza educación integral para las personas en general, indistintamente de su condición física o mental. En el primer capítulo de acceso a la educación de dicha ley, se encuentran los siguientes artículos por resaltar:

Artículo 14. Acceso: el Estado garantizará el acceso oportuno a la educación, independientemente de su discapacidad, desde la estimulación temprana hasta la educación superior (...). (SCIJ, 29 de julio de 2020)

Artículo 16. Participación de las personas con discapacidad: las personas con discapacidad participarán en los servicios educativos que favorezcan mejor su condición y desarrollo, con los servicios de apoyo requeridos; no podrán ser excluidas de ninguna actividad.(...). (SCIJ, 29 de julio de 2020)

Artículo 17. Adaptaciones y servicios de apoyo: los centros educativos efectuarán las adaptaciones necesarias y proporcionarán los servicios de apoyo requeridos para que el derecho a la educación de las personas sea efectivo (...). (SCIJ, 29 de julio de 2020)


 **Ley de reconocimiento y promoción de la Lengua de Señas Costarricense (Ley N°9049, 2020):** En el periódico La Nación, Céspedes, J. (2020) informa lo siguiente.

(...) a partir de ahora, las instituciones educativas dispondrán de los recursos necesarios y ofertarán modelos educativos bilingües, así como la contratación de personas sordas profesionales en la lengua para la enseñanza y aprendizaje de la misma a estudiantes oyentes.

De acuerdo con la publicación de Sistema Costarricense de Información Jurídica (SCIJ) (29 de julio de 2020), esta ley se conforma de tres artículos, de los cuales se rescata el primero, que estipula lo siguiente:

Artículo 1. El Estado, de conformidad con el artículo 78 de la Constitución Política, deberá garantizar a esta comunidad la prestación del servicio de educación obligatoria en su lengua materna.

Este primer artículo establece que la LESCO se coloca como el lenguaje principal de la persona sorda, y por ende, se debe ofrecer con un servicio y atención apropiados para su promoción.

 **Aprobación de la Convención sobre los derechos de las personas con discapacidad (Ley N°8661, 2008):** Se tiene como contexto la: “Convención sobre los derechos de las personas con discapacidad” de las Naciones Unidas, en el año 2007, como el primer tratado de derechos humanos de este siglo y ratificado por Costa Rica mediante esta ley en el año 2008. De esta proclamación, se destacan los siguientes artículos:

Artículo 1. Propósito.

El propósito de la presente Convención es promover, proteger y asegurar el goce pleno y en condiciones de igualdad de todos los derechos humanos y libertades fundamentales para todas las personas con discapacidad, y promover el respeto de su dignidad inherente. Las personas con discapacidad incluyen a aquellas que tengan deficiencias físicas, mentales, intelectuales o sensoriales a largo plazo que, al interactuar con diversas barreras, puedan impedir su participación plena y efectiva en la sociedad, en igualdad de condiciones con las demás. (SCIJ, 29 de septiembre de 2008)

Artículo 8. Toma de conciencia.

1. Los Estados Partes se comprometen a adoptar medidas inmediatas, efectivas y pertinentes para:

- Sensibilizar a la sociedad, incluso a nivel familiar, para que tome mayor conciencia respecto de las personas con discapacidad y fomentar el respeto de los derechos y la dignidad de estas personas;
- Luchar contra los estereotipos, los prejuicios y las prácticas nocivas respecto de las personas con discapacidad, incluidos los que se basan en el género o la edad, en todos los ámbitos de la vida;
- Promover la toma de conciencia respecto de las capacidades y aportaciones de las personas con discapacidad. (SCIJ, 29 de septiembre de 2008)

Artículo 9. Accesibilidad. (...)

1.b. Los servicios de información, comunicaciones y de otro tipo, incluidos los servicios electrónicos y de emergencia. (...)


2.f. Promover otras formas adecuadas de asistencia y apoyo a las personas con discapaci-

dad para asegurar su acceso a la información; 2.g. Promover el acceso de las personas con discapacidad a los nuevos sistemas y tecnologías de la información y las comunicaciones, incluida Internet; 2.h. Promover el diseño, el desarrollo, la producción y la distribución de sistemas y tecnologías de la información y las comunicaciones accesibles en una etapa temprana, a fin de que estos sistemas y tecnologías sean accesibles al menor costo. (SCIJ, 29 de septiembre de 2008)

Artículo 21. Libertad de expresión y de opinión y acceso a la información. (...)

a) Facilitar a las personas con discapacidad información dirigida al público en general, de manera oportuna y sin costo adicional, en formatos accesibles y con las tecnologías adecuadas a los diferentes tipos de discapacidad. (...)

e) Reconocer y promover la utilización de lenguas de señas. (SCIJ, 29 de septiembre de 2008)

 **Convención Interamericana para la eliminación de todas las formas de discriminación contra las personas con discapacidad (Ley N°7948, 1999):** Esta proklamación que ratifica Costa Rica afirma lo siguiente:

(...) las personas con discapacidad tienen los mismos derechos humanos y libertades fundamentales que otras personas; y que estos derechos, incluido el de no verse sometidos a discriminación fundamentada en la discapacidad, dimanen de la dignidad y la igualdad que son inherentes a todo ser humano, (...)" (DEA, 8 de diciembre de 1999)

Además se rescata el siguiente apartado del Artículo 3:

c) La sensibilización de la población, a través de campañas de educación encaminadas a eliminar prejuicios, estereotipos y otras actitudes que atentan contra el derecho de las personas a ser iguales, propiciando de esta forma el respeto y la convivencia con las personas con discapacidad. (DEA, 8 de diciembre de 1999)

Marco institucional

A continuación, se cita de fuentes oficiales, información relevante y datos históricos sobre las entidades con las que se trabaja en la presente investigación.

Universidad de Costa Rica, Sede de Occidente (UCR SO): En primera instancia, la Universidad de Costa Rica (UCR) es una institución de educación superior defensora y promotora de la enseñanza humanista, creada en el año 1940 y goza, desde este mismo año, de la Autonomía Universitaria.

Hacia 1960, Costa Rica se debatía entre un pasado vinculado a la tierra y un futuro articulado a nuevas actividades económicas. Era un país con una población creciente en la que niños y jóvenes necesitaban ciertas condiciones para ocupar después un lugar en un mercado laboral y una sociedad que se construía en medio de ideas diversas; situación propia de naciones en donde coexisten grupos humanos con distintos intereses. En ese entonces, entre los muchos asuntos de actualidad nacional, se debatía también acerca de los propósitos y el quehacer universitario, y la capacidad de la Universidad de Costa

Rica para dar respuestas a ese entorno del que era parte. Así nació la propuesta para crear centros regionales universitarios. (Sánchez, 2009)

La regionalización de la educación favorece la disponibilidad de servicios de personas residentes de zonas geográficas alejadas del GAM. Se garantiza: equidad, recursos y acceso a la educación superior, fundamental para el desarrollo profesional y humano de cada individuo. Esta iniciativa nace del conjunto de esfuerzos, autores de la creación del primer recinto, parte de esta prestigiosa institución, la Ciudad Universitaria Carlos Monge Alfaro, la Sede de Occidente de la Universidad de Costa Rica, en San Ramón de la provincia de Alajuela.

(...) cuando se lleva a cabo el Tercer Congreso Universitario en 1973, se propone la regionalización de la institución, siendo Carlos Monge Alfaro uno de los impulsores más importantes; esto se concreta con la apertura del Centro Regional de San Ramón (Sede de Occidente, como se le conoce hoy), cuyo nombre es Ciudad Universitaria Carlos Monge Alfaro. Posteriormente expandió sus horizontes regionales mediante la Sede del Atlántico, la Sede de Limón, la Sede de Guanacaste y la Sede del Pacífico. (Universidad de Costa Rica, 2020).

Trabajo Comunal N°669 de la Universidad de Costa Rica, Sede de Occidente (TCU-669): El Trabajo Comunal Universitario corresponde a "(...) una actividad universitaria interdisciplinaria realizada por estudiantes y docentes, quienes interactúan con las comunidades de una manera dinámica y crítica de modo que contribuyen a la atención y resolución de los problemas concretos que sufre la sociedad costarricense." (Universidad de Costa Rica, Sede de Occidente,



Figura 6: Universidad de Costa Rica, Sede Occidente. El Sol de Occidente (12 de marzo del 2020).

mayo de 2020). Esta actividad forma parte de las intenciones de promoción humanista de la institución.

Desde los inicios de este trabajo comunal, se tiene como base la Ley N°7600 (La Gaceta, mayo de 1996). Este es un gran paso para la educación nacional, ya que, aún ante condiciones físicas o mentales específicas, se le busca brindar una enseñanza inclusiva a toda persona. Este, entre otros aspectos, dieron origen a esta iniciativa universitaria.

El proyecto Trabajo Comunal Universitario (TCU) Atención a la diversidad en el marco de la Educación inclusiva ha tenido como propósito abrir espacios para que todas las personas, independientemente de la naturaleza y el grado de discapacidad que presenten, puedan ejercer su derecho de acceso a la educación y desarrollen al máximo su personalidad, sus destrezas, su talento, su creatividad y sus aptitudes o capacidades intelectuales y físicas con el fin de propiciar una mejor calidad de vida, mayores oportunidades educativas y de aprendizaje, a través del apoyo escolar. (...) La participación de los estudiantes universitarios a través de la realización de este Trabajo Comunal Universitario (TCU) ha significado una experiencia indispensable y trascendental no solo para las personas beneficiadas, sino para ellos, ya que sus actitudes y valores han sido transformados. (Quesada, L., 7 de mayo de 2018)

Desde el año de su creación, ha tenido impacto significativo, principalmente al público meta al que les dan capacitaciones y atención. Entre sus destacados, "(...) en el año 2017, el proyecto fue nominado al premio nacional "Calidad de Vida", a pesar de haber te-

nido solamente dos años desde su creación, cumpliendo con proyectos de más de diez años de inicio." (Reporte Final de Proyectos, 26 de marzo de 2020)

Entre algunos de los logros más relevantes del TCU-669, para el año 2018, se toman en cuenta la respuesta positiva que ha tenido el proyecto en la zona de Occidente, la búsqueda de alternativas ante las adversidades (tales como huelgas y protestas), la generación de interés por parte de jóvenes con capacidades diferentes a formar parte de sus actividades, el establecimiento y la transmisión de valores entre sus involucrados y la detección de necesidades "(...) acerca de lo que es la educación inclusiva y la diversidad, esto ha propiciado que se establezcan nexos con otros proyectos para suplir esta necesidad." (Reporte Final de Proyectos, 26 de marzo de 2020)

El TCU-669 se secciona en diferentes talleres o subproyectos y uno de estos es "Aproximaciones a la LESCO", el cual tuvo origen en el año 2017 con la premisa de visibilizar la Lengua de Señas Costarricense, para avocar a la sensibilización de los espacios de la Universidad de Costa Rica.

La iniciativa fue llevada a cabo por Yessenia Arroyo González, Johanna Salazar Barrantes, Carlos Varela Méndez y Algire Méndez Bogantes, estudiantes activos de la Universidad de Costa Rica en ese momento, que desde una perspectiva docente evidenciaron el vacío que existía en la región occidente, especialmente en el área de San Ramón, con respecto a la comunicación mediante la Lengua de Señas Costarricense. (Quesada, L., 2020)

Para la MEd. Ligia Quesada Campos (2020), profesora a cargo del trabajo comunal en el momento y colaboradora en la iniciación del subproyecto, el fin primordial de este es lograr una mayor inclusión, al observar que existe una necesidad de comunicación de una gran parte de la población de la zona de Occidente.

Al investigar, se identificó que una gran cantidad de personas con dificultad auditiva y de comunicación por medio del lenguaje verbal, estaban siendo excluidos de la sociedad, ya que las personas sin ninguna dificultad de este tipo, carecían de herramientas apropiadas para lograr una comunicación efectiva con la población sorda, en este caso la LESCO, la cual les brinda oportunidades para convivir sin dificultad en sociedad. (...) gracias a la cercanía de una de las participantes del proyecto con una persona sorda - Carla Salazar Barrantes, se tomó la decisión de sentar las bases del proyecto a partir de la colaboración y experiencia diaria de ella con su contexto y su familia. (Quesada, L., 2020)

Cuando este subproyecto fue presentado ante al Departamento de Acción Social de la UCR SO, tuvo aceptación y promoción por medio de los sitios web de la sede. Gracias a este proceso, en su momento, logró un número de matrículas significativas. *"El curso tuvo tanta aceptación que excedió las expectativas de los creadores del proyecto"* (Quesada, L., 2020). Se requiere la apertura de dos cursos más para cubrir con la demanda de los estudiantes interesados.

Sin embargo, la puesta en práctica del proyecto no fue tan sencilla, ya que en ese momento no se encontraba material gratuito o de fácil acceso con respecto al LESCO. (...) Sin embargo, la puesta en práctica del proyecto no fue tan sencilla, ya que en ese momento no se encontraba material gratuito o de fácil acceso con respecto al LESCO. (Quesada, L., 2020)

A pesar de las dificultades, junto con el apoyo de Johanna Salazar Barrantes, una de las fundadoras de la iniciativa, junto con su hermana Carla Salazar Barrantes, persona con discapacidad auditiva y docente de Educación Especial, acceden a realizar una grabación para establecer un vocabulario necesario para el curso. Posteriormente, Carlos Varela Méndez se dedicó a subtítular los videos obtenidos y Algire Méndez Bogantes y Yessenia Arroyo González desarrollaron *"diferentes materiales didácticos, entre ellos juegos interactivos, juegos de mesa, diccionario pictórico, fichas, entre otros, con el fin de procurar que el curso tuviese un enfoque interactivo y que resultase más llamativo."* (Quesada, L., 2020)


Gracias a estos esfuerzos y la inquietud por resolver una necesidad real, el subproyecto: "Aproximaciones a la Lesco" sigue en pie hoy, al enfocarse siempre en la misión, la visión y los valores humanistas y de responsabilidad social que les destaca y representa, bajo el nombre de la UCR SO.



Figura 7: Actividades con escolares de parte del TCU-669. TCU-669 (27 de septiembre de 2019)


Entidades relacionadas con la LESCO, la cultura y la comunidad sorda

En la presente sección, se enlistan referentes e instituciones relacionadas con la LESCO y el apoyo a la comunidad sorda a nivel nacional.


 **Asociación Nacional de Sordos de Costa Rica (ANASCOR):** Esta asociación, de carácter no gubernamental, sin fines de lucro "(...) se dedica a defender a las personas sordas monitoreando los derechos humanos y libertades fundamentales de las mismas, con base en la legislación nacional." (LESCO Wordpress, 15 de agosto de 2013)

Dentro de sus propósitos están el "promover oportunidades de desarrollo inclusivo a nivel nacional, con el propósito de que logren integrarse plenamente a la sociedad permitiendo el desarrollo socio-lingüístico y cultural de las personas sordas." (LESCO Wordpress, 15 de agosto de 2013)

Cabe destacar que esta entidad lleva a cabo proyectos y actividades, que abarcan distintas áreas dirigidas para las personas sordas, como método efectivo para la práctica de los derechos humanos y abre paso al desarrollo inclusivo.

 **Centro Nacional de Recursos para la Inclusión Educativa (CENAREC):** Acorde con la misión, visión y valores establecidos por la misma institución en su sitio web oficial, se define a esta entidad de la siguiente manera: "(...) Centro Nacional de Recursos, que en el marco de la Educación Inclusiva y junto a las personas con discapacidad, potencia su desarrollo y parti-


cipación activa en la sociedad, mediante la articulación con diversos actores sociales." CENAREC (2020)

 **Consejo Nacional de Rehabilitación y Educación Especial (CNREE):** El Consejo Nacional de Rehabilitación y de Educación Especial se define de la siguiente manera:

(...) es el ente encargado, según la Ley N°5347, de orientar la política en materia de Rehabilitación y de Educación Especial en el país, en coordinación con los ministerios de Salud Pública, Educación Pública, y Trabajo y Seguridad Social. Esta organización tiene entre sus funciones principales, la de servir de instrumento coordinador y asesor entre las organizaciones públicas y privadas que se ocupen de la rehabilitación y la educación especial; coordinar un Plan Nacional de Rehabilitación y Educación Especial, y organizar y mantener un sistema de información para la toma de decisiones en el ámbito de la discapacidad. (CNREE, JICA y OdD/UCR, 2006)


En cuanto los aportes directos de esta institución con la promoción de la LESCO y apoyo a la comunidad sorda, la Ley de reconocimiento y promoción de la Lengua de Señas Costarricense (Ley N°9049, 2020), en su segundo artículo, le otorga la siguiente función:

Artículo 2. El Consejo Nacional de Rehabilitación y Educación Especial, en su condición de rector en discapacidad, velará por que las entidades públicas y privadas de servicio garanticen el derecho de las personas sordas y con sordoceguera a hacer uso del lenguaje de señas costarricense, con el fin de hacer efectivo el ejercicio de sus derechos y libertades constitucionales. (SCIJ, 29 de julio de 2020)

 **Hijos Oyentes de Padres Sordos (HOPAS):** Esta asociación fue creada en el año 2012 por Estefanía Carvajal Poveda, nativa de la LESCO, intérprete de LESCO certificada por la ANASCOR, intérprete del Gobierno de Costa Rica (periodo 2018-2022) y diseñadora publicitaria, con la misión de brindar un espacio de apoyo a los hijos oyentes que crecieron en una familia sorda. HOPAS es "(...) un grupo que promueve la identidad de la persona sorda brindando un espacio de convivencia y retroalimentación familiar entre los miembros que enfrentan la misma condición. (...)" (Nexos Canal15, 2013)

Este grupo busca asesorar a los padres oyentes con hijos sordos y no saben cómo lidiar con su situación especial. Se rescata de la misma fundadora un movimiento por medio de una aplicación digital, de nombre Lugares IN "(...) en la que se indican los lugares inclusivos que hay en el país, además se utiliza un blog y geolocalización de los lugares y reseñas en video, accesibles para las personas con discapacidades." (Carvajal, E. 2020)


Dichas reseñas sobre estas localizaciones abren la posibilidad a quienes las hayan visitado, puedan redactarlas. Esto con el fin de saber el nivel de satisfacción que adquirió del lugar. Esta idea, cumple aspectos relevantes en cuanto acceso a cultura y recreación para las personas con discapacidad.

 **Ministerio de Educación Pública (MEP):** La institución del gobierno nacional encargada de la administración del sistema educativo, el cual sea de acceso a toda la población a una educación de calidad, que además promueve el desarrollo integral de las personas y la formación de una sociedad costarricense basada en las oportunidades y la equidad social


La Ley N°3481 establece la función del MEP de administrar todos los elementos que lo integran, para la ejecución de las disposiciones pertinentes del Título Séptimo de la Constitución Política de la Ley Fundamental de Educación de las leyes conexas y de los respectivos reglamentos. (MEP, 2017)

En cuanto los aportes directos de esta institución con la promoción de la LESCO y apoyo a la comunidad sorda, la Ley de reconocimiento y promoción de la Lengua de Señas Costarricense (Ley N°9049, 2020), en su tercer artículo, le otorga la siguiente función.

Artículo 3. Corresponderá al Ministerio de Educación Pública incorporar, en sus programas educativos, los planes y las acciones para apoyar el estudio, la investigación y la divulgación del lenguaje de señas costarricense. (SCIJ, 29 de julio de 2020)

 **Programa Regional de Recursos para la Sordera (PROGRESO):** Esta entidad, bajo el nombre de la Universidad de Costa Rica, junto con la Escuela de Orientación y Educación Especial se define de la siguiente manera.

(...) ofrece cursos de aprovechamiento de Lengua de Señas Costarricense. Los cursos se dirigen a docentes, profesionales, familiares o personas que se relacionan o trabajan directamente con personas sordas y público en general, mayor de 18 años, y son reconocidos por el Servicio Civil costarricense. Las clases son impartidas por personas sordas especializadas en enseñanza de la LESCO. (LESCO Wordpress, 9 de febrero de 2016)

 **Programa Institucional de Inclusión de Personas con Discapacidad Cognitiva a la Educación Superior (PROIN):** Se adjunta a continuación, una breve reseña y definición sobre este programa.

Nace en el 2009 como una iniciativa de la Universidad de Costa Rica en cumplimiento al modelo social de la discapacidad, establecido en la Convención Internacional de los Derechos de las Personas con Discapacidad (Ley N°8661). Esta propuesta busca ofrecer a la población con discapacidad cognitiva moderada o grave, un espacio que propicie una mejor calidad de vida y mayores oportunidades educativas, laborales y sociales. (PROIN, 18 de junio de 2019)

Cuadro comparativo de sitios web nacionales

Se considera relevante analizar sitios web que tienen como contenido principal diccionarios o vocabularios traductores a lenguas de señas, o bien, tienen como finalidad la concientización y visibilización de la condición de la sordera, a nivel nacional. Esto es de gran valor para el seminario de graduación para la toma de decisiones de diseño gráfico y diagramación para web; además, para fundamentar una guía en cuanto los parámetros y aspectos positivos y negativos que presentan cada una de los sitios web consultados. Esto se plasma a modo de cuadros comparativos.





<p>Nombre de Sitio Web</p>	<p>Lengua de Señas Costarricense LESCO. Diccionario del Centro Nacional de Recursos para la Educación Inclusiva CENAREC. www.cenarec-lesco.org/DiccionarioLESCO.php/</p>	<p>Proyecto de Traductor de LESCO Prototipo. www.tecdigital.tec.ac.cr/lesco/</p>
<p>Mapa de Sitio</p>	<ul style="list-style-type: none"> -Glosario -Tema -Mano 	<ul style="list-style-type: none"> -Inicio -Acerca del proyecto -Contexto -Herramientas -Servicios -Galería -Donaciones -Contactos -Noticias
<p>Tipo de Contenido</p>	<p>Banco de imágenes y videos donde explican, acorde a eje temático o categorías, como se realiza la seña que corresponde a determinada palabra. Es un recurso de consulta.</p>	<p>Landing Page con contenido descriptivo de la iniciativa o proyecto, el cual consta de un traductor de español de señas de la LESCO, por medio de una animación programada.</p>
<p>Experiencia de Usuario (Navegabilidad y Usabilidad)</p>	<p>Sitio web sencillo, fácil de entender su navegación, pero muestra un error de Adobe Flash Player en todo contenido de video, imposibilitando su reproducción dejándolo inservible. No funciona para móvil.</p>	<p>Sencilla navegación, pero se muestra el contenido en sitios distintos, lo cual vuelve confusa su búsqueda. El proyecto está atado a donaciones. Desde el año 2016 se creó y el proyecto está pausado. El personaje animado de prueba muestra errores y carece de expresividad facial, lo cual vuelve la herramienta incongruente con su función.</p>
<p>Aspecto o Detalles Importantes e Interesantes</p>	<p>Abajo muestra el contacto directo de los diseñadores del sitio y demás información, aunque no garantiza que estos estén actualizados. Es de fácil acceso y búsqueda.</p>	<p>Compila muy bien la información de interés.</p>
<p>Visualización desde Móvil</p>		
<p>Visualización desde Computador</p>		

Figura 8. Cuadro comparativo de sitios web nacionales. Elaboración propia (2020)

Sordera o hipoacusia

Al ser la población sorda, uno de los principales públicos a los que se pretende llegar con este proyecto, es importante conocer sobre su condición médica. Se debe tener una idea clara de este contexto específico, desde la perspectiva de las ciencias de la salud, para así saber cómo referirse correctamente a esta población y su padecimiento.

La sordera, también conocida por el término médico de hipoacusia, según la Real Academia Española (2020) es "(...) la disminución de la agudeza auditiva"; se le conoce popularmente como el estado de sordera o pérdida auditiva que posee alguna persona y esta puede estar dentro de un rango menor o mayor. Acorde con los datos estadísticos brindados por la Organización Mundial de la Salud (OMS, 2019) se entiende que "(...) más del 5% de la población mundial (466 millones de personas) padece pérdida de audición discapacitante (432 millones de adultos y 34 millones de niños)." Además, acorde a la La Federación Mundial de Sordos (WFD, 2016), "(...) hay en el mundo 70 millones de personas sordas."

La hipoacusia afecta a millones de personas alrededor del mundo, si se toma en cuenta que es un padecimiento que se presenta por diferentes formas: de manera gradual (esta es cuando tiene una incidencia directa por el ruido), por el avance de la edad, o bien, de manera repentina, atrofiando ambos oídos o solo uno de ellos. Es importante mencionar que esta condición se puede generar por zonas específicas del oído (oído interno, medio o externo), in-

cluso varias zonas a la vez, puesto que cada una de estas tres partes integran el sentido de la audición.

Para concretar, se citan a Benito, J. y Silva, J. (2013) que explican que "(...) la hipoacusia puede definirse en función de diversos criterios. Por su intensidad: leve, moderada, severa y profunda. Por su localización: conductiva, neurosensorial, mixta y central. Y por su momento de aparición respecto al lenguaje: prelocutiva, perilocutiva o postlocutiva." Sabiendo estas clasificaciones, se cita de Benito, J. y Silva, J. (2013) la descripción de cada una de estas por categorías.

Hipoacusia por intensidad

Leve: "En promedio, el sonido más débil que se puede percibir con el mejor oído está entre 21 y 40 dB (decibelios). Quien sufre de esta "hipoacusia leve" presenta alguna dificultad de comprensión durante la conversación, especialmente en ambiente ruidoso."

Moderada: "En promedio, el sonido más débil que se puede percibir con el mejor oído está entre 41 y 70 dB. Quien sufre de esta "hipoacusia moderada", presenta dificultades de comprensión durante la conversación cuando no utiliza una prótesis auditiva."

Severa: "En promedio, el sonido más débil que se puede percibir con el mejor oído está entre 71 y 90 dB. Quien sufre de esta "hipoacusia severa" necesita las prótesis auditivas y, además, utiliza la lectura labial. Algunos usan la lengua de signos."

Profunda: "La pérdida auditiva es superior a 90 dB. Más que oír se "sienten" las vibraciones sonoras. Las entradas visuales son preferentes en la comunicación. Se

prefiere estar con niños que presenten una afectación auditiva similar. Suelen requerir implante coclear.”

Hipoacusia por localización

➤ **De transmisión o conductiva:** “(...) la parte afectada es la puramente mecánica del oído externo o medio.”

➤ **De percepción o neurosensorial:** “(...) en las que el daño se localiza en el órgano de corti (sensorial) o en la vía auditiva (neural).”

➤ **Mixta:** “(...) cuando se asocian ambos tipos de hipoacusia, conductiva y neurosensorial.”

➤ **Central:** “(...) cuando hay dificultades en el procesamiento perceptual de la información auditiva a nivel cerebral.”

Hipoacusia por momento de aparición

➤ **Prelocutiva o prelinguales:** “(...) acaece antes de la aparición del lenguaje entre 0 y 2 años.”

➤ **Perilocutiva:** acaece “(...) entre los 2 y 4 años.”

➤ **Postlocutiva o postlinguales:** la hipoacusia aparece “(...) después de que las adquisiciones lingüísticas fundamentales están consolidadas.”

Acorde a Benito, J. y Silva, J. (2013): “Las hipoacusias pre y perilocutivas bilaterales, de intensidad severa-profunda, interfieren o impiden el desarrollo del lenguaje.” Dependiendo de cada caso, una persona que padece de hipoacusia podría recibir terapia de lenguaje, accediendo a cierto grado la habilidad de comunicarse oralmente.

Existen varias opiniones sobre cómo denominar a aquella persona que padece de hipoacusia o sordera. Popularmente, se les denomina a estas personas sordas o sordomudas. Esta última denominación se considera incorrecta e irrespetuosa, ya que el hecho de que una persona no pueda escuchar, técnicamente no le imposibilita la capacidad del habla.

La palabra “sordomudo” es un término molesto y ofensivo para la Comunidad Sorda, ya que la sordera no impide por sí misma el desarrollo del habla. Antiguamente se pensaba que una persona sorda no podía comunicarse, pero eso no es del todo cierto, ya que pueden comunicarse en Lengua de Signos. Pero además, cabe destacar, que una persona sorda, puede comunicarse también en Lengua Oral. Y gracias a ayuda como los implantes cocleares hacen que el aprendizaje gracias a la escucha sea cada día mayor. (Visualfy, Sistema de adaptación de sonidos para personas sordas, 2020).

Cabe destacar que, aun así, muchos autores y especialistas en la materia tienen dificultad en concretar una terminología específica y suficientemente inclusiva. Tal es el caso de Oviedo, A. (2014), de donde se toma el ejemplo terminológico para esta investigación; al momento de hablar de hipoacúsicos, se les hará referencia por el término de sordos.

(...) todas aquellas personas que, por carecer funcionalmente del sentido del oído, se comunican mayormente en señas, sean estas caseras o lenguas complejas, y esto es visto como independiente del hecho de que dominen o no el habla. Los sordos sustituyen con la vista y los gestos lo que les niega el oído. (Oviedo, 2014).

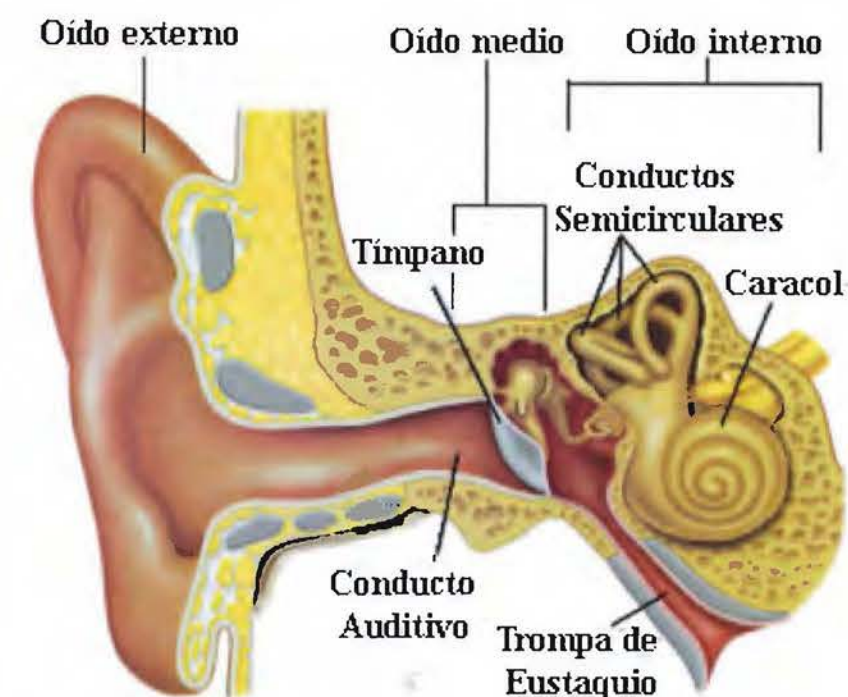



Figura 9: Anatomía del oído. Consejos, FarmaciaTomas. (7 de octubre de 2019)


Asimismo, se adjuntan conceptos relevantes, mencionados frecuentemente en temas de personas sordas.

 **Cultura sorda:** De acuerdo con Oviedo (2014): (...) el concepto de cultura supone el de un colectivo. Una cultura implica la existencia de una serie de valores, conocimientos y experiencias compartidos por los miembros de un grupo, que se identifican con ellos y organizan sus mundos personales a partir de los mismos, y, además,...), han aprendido todo eso de sus mayores cuando eran niños y lo transmiten a su vez a las nuevas generaciones. Los sordos aislados tienen algunas cosas en común con otros sordos aislados (el no hablar bien o en absoluto, el hacer señas, el percibir el mundo a partir de lo visual), pero esas cosas en común no pueden ser llamadas cultura, ya que no son creaciones colectivas, sino hechos individuales basados en razones naturales.

A modo de síntesis, el término de cultura sugiere la pre-existencia de un colectivo que lo representa. Esto involucra costumbres, vivencias, saberes que son comunes y con los que interactúa este colectivo todo el tiempo. Según menciona Oviedo (2014), puesto que el término de cultura sorda es relativamente nuevo, la población de esta cultura comparte estos cuatro principios básicos:

1. Siempre ha habido sordos en el mundo.
2. Los sordos sustituyen con la vista y los gestos lo que les niega el oído.
3. El entorno social, en ciertas circunstancias, puede llevar a los sordos a formar comunidades minoritarias con características equivalentes a las de los colectivos oyentes.
4. En los contextos que les corresponde vivir,

los sordos desarrollan una peculiar manera de sentir, de ver el mundo y de actuar. El término cultura sorda es un modo de nombrar esto.

 **Comunidad sorda:** Comúnmente se piensa el hecho de que todos los sordos se mantienen apartados del resto de la sociedad y viceversa; sin embargo, Leigh, I.W. (2010) comenta que "(...) es un error común pensar que todas las personas sordas son iguales, que están aisladas en su propia comunidad sorda, unidas entre sí y separadas de la sociedad oyente, lo que refuerza el aislamiento. Las personas sordas son diversas."

Se comprende que la comunidad es un aspecto más específico y depende de un contexto, incluso depende del ámbito cultural de la persona, tal como lo indica Leigh, I.W. (2010): (...) cada paciente sordo cuenta con varios tipos de experiencias culturales dentro de la comunidad sorda y sus comunidades culturales de origen. Cada paciente sordo tiene únicos y diferentes niveles de acceso a la información aportada por sus familias de origen. Cada paciente sordo tiene diferentes roles dentro de su familia y su cultura.

Conceptos clave

A continuación, se desglosan varios términos y su respectiva definición. Todos son importantes en cuanto la redacción y elaboración del presente proyecto, ya que representan terminología ajena al área del diseño gráfico. Aun así, influyen y tienen acción como base teórica de sustento.

Reciprocidad: "(...)se refiere a un contexto social cuyo ordenamiento moral produce una serie de obligaciones que no se extinguen en el cumplimiento de las expresiones discretas de estas obligaciones." (Narotzky, S., 2002)

Ayuda mutua: "La ayuda mutua la establecen las partes con un objetivo concreto y se extingue la obligación cuando se cumple lo acordado: la ayuda mutua es en esencia un contrato implícito." (Narotzky, S., 2002)

Inclusión: "Principio en virtud del cual la sociedad promueve valores compartidos orientados al bien común y a la cohesión social, permitiendo que todas las personas con discapacidad tengan las oportunidades y recursos necesarios para participar plenamente en la vida política, económica, social, educativa, laboral y cultural, y para disfrutar de unas condiciones de vida en igualdad con los demás." (Real Academia Española, 2020)

Distancia: "Espacio o intervalo de lugar o de tiempo que media entre dos cosas o sucesos."

"Diferencia, semejanza notable entre unas cosas y otras."

"Dicho de un estudio: Que se imparte a través de medios de comunicación como el correo, la radio, la televisión, etc., sin requerir la presencia de los alumnos. Bachillerato, Universidad a distancia." (Real Academia Española, 2020)

Acceso abierto: "El acceso abierto (en inglés, Open Access, OA) es el acceso gratuito a la información y al uso sin restricciones de los recursos digitales por parte de todas las personas." (Echeverría, M., 2013)

Teoría de los Multiversos Burbuja

Inicialmente, un universo es el "conjunto de toda la materia y sus manifestaciones. Comprende todo cuanto se conoce directa o indirectamente, desde lo infinitamente pequeño hasta lo infinitamente grande." (Gran Diccionario de la Lengua Española, Larousse Editorial, S.L., 2016)

A raíz de la existencia del concepto de universo, a través de la historia, científicos y especialistas en la materia han especulado sobre cómo se originan y coexisten. Tal y como lo menciona Cossío, F. (2017), "Las teorías del todo siempre han existido. El hombre en su afán de comprender la totalidad de la realidad ha construido grandes sistemas que intentan describir el mundo en su conjunto."

Una de las teorías del todo es la Teoría de los Multiversos, que, según Cossío, F. (2017) habla de "(...) la existencia de miles de universos donde todos coexisten de manera simultánea, en otras palabras, nuestro universo es sólo uno de los miles que habitan en el océano cósmico."

Dentro de las variantes o tipos de Multiversos, existe la de los Multiversos Burbuja. Según Martínez, Y. (18 de julio de 2014) la Teoría de los Multiversos Burbuja, propuesta por Johnson, M., Peiris, H. y Lehner, L. (2012), apunta a lo siguiente.

"(...) un universo es capaz de expandirse hinchándose como una burbuja. Estos "universos burbuja" co-existirían unos con otros (de ahí que haya podido haber colisiones) e incluso darían lugar a



Figura 10: Imagen de dos universos uniéndose. Perimeter Institute for Theoretical Physics. (20 de julio del 2014)

otras burbujas dentro de ellos. Desde esta perspectiva, nuestro universo sería una burbuja contenida en un mar espumoso de universos burbuja."

Entre los ejes temáticos que le dieron inspiración al proyecto, tanto para el desarrollo de un identificador gráfico, como el de su imagen de marca y bases conceptuales, fue el de la hipótesis de la Teoría de los Multiversos Burbuja. De esta se encuentra similitud al comparar la población sorda y la oyente; estos como dos mundos o universos, entre los cuales existe distancia en aspectos comunicativos.

En lo que se compara es, cómo los distintos universos que unen y crecen cual burbujas, las poblaciones sorda y oyente, pueden unirse y crecer, gracias a la comunicación por medio de lenguas de señas, además del aprendizaje que obtienen entre ambas.

Impacto por el COVID-19

Tomando en cuenta la realidad, dentro del periodo 2019-2020, se añade como factor influyente, tanto en la vida de todas las personas como en el desarrollo de la presente investigación y sus procesos creativos correspondientes, el contexto pandémico del momento, a nivel global, con la pandemia provocada por el COVID-19.

La COVID-19 es la enfermedad infecciosa causada por el coronavirus que se ha descubierto más recientemente. Tanto el nuevo virus como la enfermedad eran desconocidos antes de que estallara el brote en Wuhan (China) en diciembre de 2019. (CCSS, 2020)

Según la información brindada por la CCSS (2020), "los coronavirus son una extensa familia de virus que pueden causar enfermedades tanto en animales como en humanos. En los humanos, se sabe que varios coronavirus causan infecciones respiratorias (...)", el COVID-19 es la variante de coronavirus más recientemente descubierta. .

Precisamente, el jueves 5 de marzo a las 2:00 p. m., el Ministerio de Salud informó el primer caso sospechoso, el cual fue confirmado el viernes 06 de marzo después de un análisis ejecutado por el Instituto Costarricense de Investigación y Enseñanza en Nutrición y Salud (Inciensa). (UCR, 2020)

Al ser una afectación respiratoria, se ha determinado que es de fácil esparcimiento y de alto contagio. Esto ha provocado recurrir a recomendaciones para evitar su propagación, como el "mantenerse a más de 1 metro (3 pies) de distancia de una persona que se encuentre enferma" (CCSS, 2020); es decir, respetar el distanciamiento social.

La situación se maneja de diferentes maneras en cada nación. Sus afectaciones y contextos han sido distintas, donde yacen en común elevados números de contagios, decesos y las consecuencias; en la mayoría de los casos graves, en cuanto temas económicos, políticos, educativos, laborales, entre otros.

Al inicio de la pandemia era difícil imaginar sus consecuencias y su duración. Los gobiernos han tenido que tomar medidas de confinamiento más o menos duras, no tanto para vencer el virus, sino para evitar el colapso de los sistemas sanitarios. En Latinoamérica, a la precariedad de los sistemas públicos de salud se une el elevado

número de personas que padecen enfermedades no transmisibles (...). (Bacaria, J., 3 de julio de 2020)

Costa Rica, como los demás países latinoamericanos, no queda exenta de este virus. Una de las áreas impactadas por el nuevo coronavirus en el país ha sido en el ámbito educativo; ha provocado que la educación se realice, de momento, a distancia. La Universidad de Costa Rica, desde el inicio de esta pandemia, ha velado por la seguridad de todo funcionario, educador y estudiante.

En el país estamos atravesando una segunda ola pandémica. Es una situación inédita que nos impide regresar a la normalidad como la conocíamos. Está claro que entre mayor número de personas y tiempo de permanencia en un espacio físico mayor es la posibilidad de contagio del virus que ocasiona la enfermedad COVID-19, por eso antes de autorizar una actividad presencial antepone ante cualquier necesidad la seguridad y la salud de las personas valor el riesgo beneficio de la presencialidad ante la alta posibilidad de contagio y analice cómo garantizar la aplicación estricta del protocolo institucional. (Solís, S., 1 de julio de 2020)

Conceptos del diseño gráfico

En el presente apartado, se citan y describen los referentes teóricos del área del diseño gráfico y el ámbito de la comunicación visual. Por lo que se indaga, de una forma más detallada, en aquellos conceptos que se abordan en el proyecto del presente seminario de graduación.

Diseño gráfico

El diseño gráfico, acorde a la definición Tapia, A. (2014), "(...) es una disciplina social y humanística; el arte de concebir, planear y realizar las comunicaciones visuales que son necesarias para resolver y enriquecer las situaciones humanas."

Es una materia, de carácter tanto creativo como técnico, que tiene dentro de sus funciones, buscar soluciones visuales o gráficas para solventar las distintas necesidades, que responden a un determinado público. Funciona tanto para solventar problemas visuales de la cotidianidad, así como cuestiones más específicas, dependiendo del área a la cual se le esté brindando este servicio.

(...) es una disciplina teórico-práctica, es decir que parte de conceptos y de pensamiento, ajustándose así a las condiciones de la situación. Con la intención de beneficiar la relación del ser humano con su medio ambiente, con la cultura, las creencias y con las instituciones, de un modo práctico, eficiente y significativo. (Tapia, A., 2014)

Al solventar necesidades gráficas, dependiendo de los diferentes contextos y ambientes, se debe tener en cuenta que no se trata de crear algo solamente desde el aspecto estético, sino que también es necesario considerar su funcionalidad.



Figura 11: Imagen sobre la profesión de diseño gráfico. Good Social Media. (27 de marzo del 2019)

Diseño universal

La disciplina del diseño se dedica a la búsqueda de soluciones a problemas, dirigidas a un público determinado. Las características de este público establecen el proceso creativo que se necesitará para obtener la solución más efectiva. Por ello, se deben tomar en cuenta todos aquellos factores que puedan significar una variante, con las necesidades específicas, dependiendo a quiénes se quiera llegar. Además, al momento de dividir los distintos públicos, existen otros factores que dejarían de lado una sección del público; esto provoca que el diseño no sea funcional para todos por igual.

Se rescata entonces la propuesta del diseño universal o diseño inclusivo, que tiene como propuesta el abarcar el público y su necesidad, de manera integral. Según Navarro, J. (2007), el diseño universal "(...) establece varios principios basados en el diseño de productos y ambientes para que puedan ser usados por todas las personas, con el mayor alcance posible y sin necesidad de adaptación o diseño especializado." De acuerdo con Navarro, J. (2007) los principios del diseño universal son los siguientes:

- **Uso equitativo:** "Se refiere a proporcionar un diseño con características iguales para todos los usuarios en la medida de lo posible, de lo contrario soluciones equivalentes."
- **Flexibilidad de uso:** "El diseño debe tener características que permitan la adaptación a las necesidades del usuario."
- **Uso simple e intuitivo:** "El diseño debe ser fá-

cil de entender sin importar la experiencia, nivel de conocimiento, habilidades de lenguaje o concentración del usuario al momento de uso."

- **Información perceptible:** "El diseño debe garantizar la comunicación de la información sin importar las capacidades sensoriales del usuario."

- **Tolerancia al error:** "Se debe reducir las probabilidades de peligro ante el mal manejo inintencionado del usuario."

- **Menor esfuerzo físico:** "Se diseña en función del uso cómodo y eficiente con el mínimo de esfuerzo o fatiga."

- **Tamaño y espacio para el acceso y el uso:** "Se debe procurar proporcionar las dimensiones adecuadas de manera que sean accesibles para todos los usuarios posibles, sin que importe el tamaño del cuerpo del usuario, postura o movilidad del mismo."

Diseño editorial

Esta disciplina dentro del diseño, trata de la organización de gran variedad de elementos visuales, contenidos en páginas, que forman parte de una publicación. El éxito de un buen diseño editorial es que, junto al contenido textual, la publicación informe, sea atractivo y entretenido. Si bien su factor más relevante es el texto, este se equilibra y acompaña, en ocasiones, por medio de imágenes y color, maquetados en un orden establecido.







Según Chinaglia, D. (2009), el diseño editorial "incluye la realización de la gráfica interior y exterior de los tex-



Figura 12: Imagen ilustrativa de diseño Universal. UNED (1 de diciembre del 2020)

tos, siempre teniendo en cuenta un eje estético ligado al concepto que define a cada publicación y teniendo en cuenta las condiciones de impresión y de recepción.”

Entre el material publicitario que se produce por medio del diseño editorial, están los de carácter académico, literario, informativo, periodístico, educativo, de entretenimiento o de contenido infantil, por mencionar algunas categorías. Se toma del Consejo Editorial de la Administración Pública Estatal (2020) de México, su clasificación de las publicaciones, que la dividen en doce tipos, importantes de contemplar, ya que pueden resultar útiles para el proyecto.

-  **Libro:** “Publicación impresa de 49 o más páginas, de carácter no periódico.”
-  **Cuaderno:** “Publicación impresa menor a 49 páginas que contiene elementos didácticos, culturales o formativos, de carácter no periódico.”
-  **Folleto:** “Publicación impresa menor a 49 páginas (plegable o encuadernada) de carácter informativo o de difusión y no periódica.”
-  **Volante:** “Publicación impresa en una sola hoja, por uno o ambos lados, de carácter informativo o de difusión, no periódica.”
-  **Cartel:** “Publicación de gran formato de carácter informativo o de difusión, impresa por una de sus caras para ser colocada en algún sitio público. Es no periódica.”
-  **Boletín:** “Publicación impresa o electrónica de carácter periódico, editada bajo un mismo título por

alguna dependencia u organismo auxiliar.”

-  **Gaceta:** “Publicación impresa de carácter periódico que constituye el órgano oficial para la difusión de las disposiciones normativas y operativas de la dependencia u organismo auxiliar.”
-  **Revista:** “Publicación impresa de carácter periódico, editada en intervalos previamente definidos bajo un mismo título.”
-  **Periódico:** “Publicación impresa de gran formato, de carácter periódico.”
-  **Suplemento:** “Publicación impresa de carácter informativo o de difusión, de extensión variable destinada a insertarse en una publicación periódica.”
-  **Audiovisual:** “Publicación no impresa, producida en audio y/o video, de carácter informativo o de difusión, que puede ser no periódica.”
-  **Publicación electrónica:** “Aquella que se edita en cualquier soporte multimedia con carácter informativo o de difusión, que puede ser no periódica.”



Figura 13: Ejemplo de diseño editorial. Luzmala Soluciones Creativas (26 de diciembre de 2019)

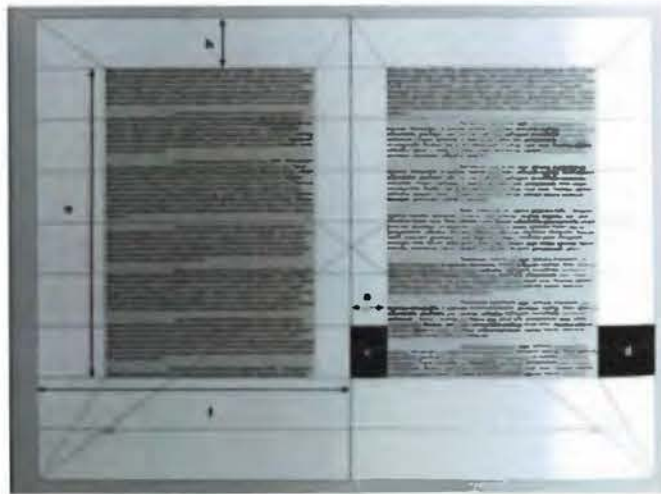


Figura 14: Ejemplo de una retícula en el diseño editorial. Layout, Barcelona: Parramón, (pp. 26-63). Ambrose, G. Harris, P. (2013)

AaBbCc
AaBbCc
AaBbCc
AaBbCc

Figura 15: Familia tipográfica Times New Roman. Elaboración propia (2020)

AaBbCc Tipografías sin serifa
AaBbCc Tipografías con serifa
AaBbCc Serifa en naranja

Figura 16: Las serifas en la tipografía. Elaboración propia (2020)

Retícula

La retícula se convierte en un actor en función de la organización y el despliegue de texto y demás elementos visuales que conforman toda publicación, tanto en formato impreso como digital. Según Mengual, I. (2016), "es la agrupación de relaciones basadas en la alineación como guía para una efectiva distribución de los elementos en un formato. El combinar de los elementos depende de la necesidad del diseñador."

Antes de determinar un sistema de retícula para alguna publicación, se empieza desde el espacio en blanco; es de donde se parte para crear este sistema de espaciados y jerarquías. Tanto para un formato que será impreso como uno que se plantea para una disposición web, Mengual, I. (2016), menciona los componentes principales de la retícula, enlistadas a continuación.

Márgenes: "espacios vacíos entre el borde del papel y el contenido. En una página reticulada los márgenes deben ser definidos por la propia la retícula y deben tener unas dimensiones relacionadas con el resto de componentes."

Columnas: espacios "verticales que pueden ser del mismo o diferente ancho."

Módulos: "(...) unidades individuales de espacio separados por medianeras y que forman filas. Líneas de flujo: espacios "horizontales que alteran la monotonía de las columnas."

Marcadores: "(...) indican la posición en el documento mediante el folio, el encabezamiento, los títulos de sección y otra información similar."

Zonas espaciales: "módulo o conjuntos de módulos que forman campos identificables y que pueden tener una función definida: verticales, formados por dos módulos, para imágenes; cuadrados, por cuatro, para gráficos."

Tipografía

La tipografía se refiere a los diferentes tipos de letra o las variantes que se pueden utilizar para su representación gráfica, ya sea dentro de medios escritos como libros o textos, hasta imágenes y otros medios visuales. Según Pulgerrat, M. (2011), "una tipografía es un sistema de reproducción de tipos, un sistema de signos. (...) la tipografía es una representación del lenguaje escrito. (...)"

En los distintos medios por los cuales se hace presente el diseño gráfico, usualmente tendrá la presencia de cuerpos de texto, con variedad de pesos tipográficos o tipos de letra. Esta variedad es relevante tener en cuenta, dado que es un apoyo para que el lector tenga recorridos y descansos visuales; se genera ritmo y proporciona armonía a la composición.

Color

El concepto de color, junto con los demás términos propios del área creativa y el diseño gráfico, se introduce desde la creación de un identificador gráfico, hasta la aplicación de la línea gráfica de la marca del proyecto y sus insumos visuales relacionados, ya que otorgan una personalidad y un ambiente a lo que se quiere comunicar.

Según Rubio, A. (1992), "el color es la calidad de los fenómenos visuales que depende de la impresión distinta que produce en el ojo, los luces de distinta longitud de onda, las ausencia total de luz (Negro), o la suma de todos los colores (Blanco)."

Siendo este un trabajo de carácter visual, es importante tener en cuenta la psicología del color, ya que puede influir según el mensaje que se quiere transmitir: por ello, la escogencia correcta del color será de vital importancia.

Anglas, C. (2016) citado por Murga, D. (2019), comenta lo siguiente.

(...) la psicología del color es un campo de estudio que se encarga del análisis y el efecto del color en la percepción y conducta humana. (...) el estudio de la percepción de los colores constituye una consideración constante en el diseño arquitectónico, la moda, la señalética y el arte publicitario.

Ilustración

El recurso de la ilustración se considera como un medio universal para la transmisión de cualquier tipo de mensaje, además de darle riqueza visual a la propuesta. Esto por medio de personajes, paisajes, escenas, infografías o cualquier otro tipo de ilustraciones que respalden la información que se esté intentando transmitir.

Según Menza, A. (2016), "(...) como medio visual, es la representación de forma y figura que tiene como objetivo evidenciar aquello que un texto no puede comunicar." En sí, la ilustración funciona como un acompañamiento visual directamente asociativo a un contenido textual, sirviendo como apoyo para la comprensión de la información que se quiere transmitir. El componente ilustrativo se adapta a un determinado público meta, así como el texto que este respalda.

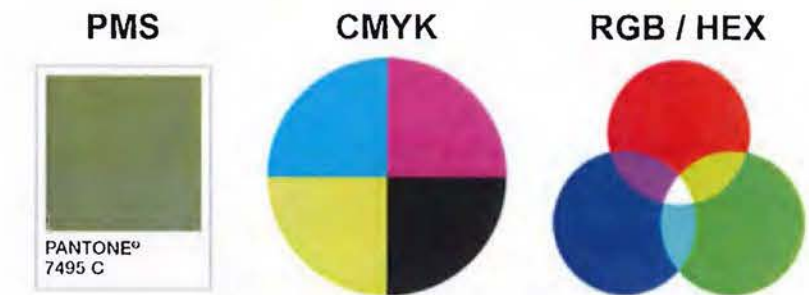


Figura 17: Sistema de color Pantone, CMYK y RGB. RCP Marketing (20 de julio de 2018)

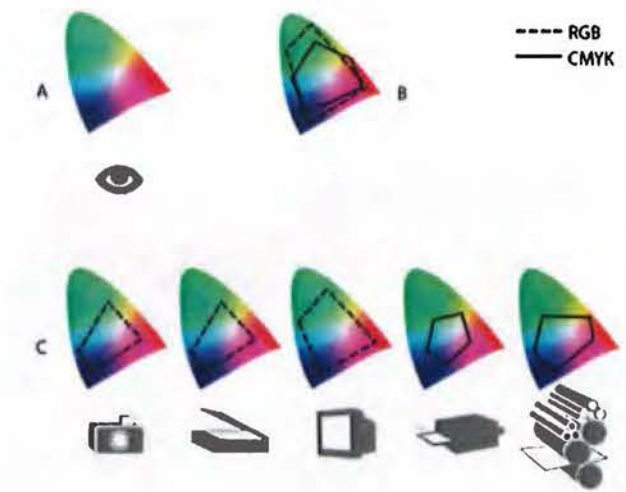


Figura 18: Reproducción del color en diferentes elementos. (2018)



Figura 19: Ejemplos de estilos de ilustración. Leon William. (8 de noviembre del 2019)



Figura 20: Ejemplo de diseño de personaje. Eftalia Stamatiades. (18 de Agosto de 2017)

Diseño de personajes

El diseño de personajes corresponde al área de la ilustración, que se especializa en la creación de representaciones gráficas o dibujos de personas, animales o cualquier otro tipo de ser, que puedan estar incluidos en cuentos, narraciones, mascotas de marca, entre otros.

Según Cobo, S. (2009), "los personajes son un elemento necesario para la configuración de cualquier tipo de narrativa, ya sea esta literaria, televisiva o gráfica." Estos ayudan a la interacción con el público al que se dirige. Los personajes crean una sensación de complicidad con su público meta, identificándose con estos y con su narrativa.

Diseño de producto

El diseño y desarrollo de productos es una rama del diseño que tiene gran importancia y presencia para una empresa u organización, que desea ser recordada y percibida, además de que el servicio que ofrecen llegue a su público meta, haciendo que este lo siga adquiriendo.

(...) se encarga de todo el proceso de creación de un producto o un bien de comercio, desde el momento de la idea y su estrategia o análisis previo a la creación hasta el desarrollo y el diseño del mismo, su evaluación final y su corrección y conclusión. (ESDIMA, 2018)

El diseño de un producto va ligado a una estrategia de la empresa para dar a conocer su actividad y exponerse ante los potenciales usuarios o compradores finales. Es necesario conocer al usuario meta para así crear y planificar la elaboración de un producto, con el que la empresa pretende comercializar y crecer progresivamente, para así estar presente entre las demás marcas existentes.



Figura 22: Ejemplo de diseño de producto. AHRAYCHO (12 de junio del 2014)



Figura 21: Ejemplo de infografía. Candidman. (29 de septiembre del 2014)

Infografías

El diseño de infografías contempla el poder expresar información específica de un tema determinado. Esto sucede, al equilibrar la cantidad de texto que se dispone y el saber acompañar los datos presentados por medio de gráficos o ilustraciones, afines al tema del que se habla o se expone. La infografía transforma una publicación común a una expresión más visual, clara, concreta y de fácil comprensión.

Los infográficos son tremendamente útiles para presentar la información que es complicada de entender a través del puro texto. El lector común lee menos cada día y (...) "La infografía combina las habilidades del dibujo y diseño de un artista con las habilidades periodísticas de un reportero". (Leturia, E., 1998)

Medios digitales

En la presente sección, se citan y explican las terminologías relacionadas a aspectos visuales del campo digital. Se analizan aquellos conceptos que se incluyen dentro de los insumos propuestos por este Seminario de Graduación, tales como diseño web, producción audiovisual y redes sociales.

Diseño web

El diseño web corresponde al área del diseño que se especializa en la creación y desarrollo de páginas web en cuanto lo creativo o visual. Siendo esta el área que se encarga de definir y prototipar, como se verá visualmente un sitio web, una vez este sea programado.

(...) el diseño web se encarga de determinar los objetivos del proyecto y las necesidades de los usuarios. Definir la arquitectura web, el número de páginas y bloques de contenido. Estudia la interacción de usuario, las funciones y navegación. Estructurar el contenido en las diferentes páginas del sitio, por medio de composición o plantillas. (Berenguer, F., 2013)

Partiendo de esta terminología, se comprende que esta contempla conceptos relacionados para su correcto desarrollo, aspectos que un sitio web debe cumplir para ser desplegada de manera efectiva; se consideran los distintos dispositivos electrónicos existentes. De estos conceptos, se definen los pertinentes para esta investigación.

Responsivo o responsive: *"(...) comprende una serie de técnicas y pautas de diseño que permiten adaptar sitios web al entorno de navegación del usuario, entendiendo como entorno de navegación la multiplicidad de dispositivos, móviles o no, por medio de los cuales los usuarios pueden acceder y navegar en internet" (González, D., 2013)*

Navegabilidad: *"Los sistemas de navegación, compuestos por los diferentes enlaces a las diferentes secciones de un sitio Web, permiten ubicarnos y desplazarnos a través de las estructuras de la información, facilitando a los usuarios saber en cada momento dónde están, dónde pueden ir y cómo está organizada la información." (Darriba, J., 2004)*


Usabilidad: *"Si el software es capaz de atraer al usuario, tiene calidad, y podemos afirmar que hay una técnica de usabilidad correctamente aplicada, por lo que el nuevo paradigma es lograr que las aplicaciones de gestión sobre plataforma Web marquen la diferencia entre adquirir un software diseñado para realizar las funcionalidades de este, y otro diseñado con el mismo objetivo, pero que además le facilite el trabajo al usuario." (Perurena, L., Moránguez, M., 2013)*

Accesibilidad: *"La idea principal radica en hacer la Web más accesible para todos los usuarios independientemente de las circunstancias y los dispositivos involucrados a la hora de acceder a la información. Partiendo de esta idea, una página accesible lo será tanto para una persona con discapacidad, como para cualquier otra persona que se encuentre bajo circunstancias externas que dificulten su acceso a la información (en caso de ruidos externos, en situaciones donde nuestra atención visual y auditiva no estén disponibles, pantallas con visibilidad reducida, etc.)." (Ripoll, N., 2010)*

Arquitectura de la información: *"La Arquitectura de la Información brinda muchos beneficios al ubicar rápidamente la información, encontrar con el menor esfuerzo, establecer relaciones o enlaces, además de reducir costos de mantenimiento y procesos de reingeniería. Para una empresa es importante que sus clientes encuentren la información, y que esta información conduzca al usuario a tomar una decisión. Cada institución debe evaluar los costos que pueden implicar." (González, C., 2003)*





Figura 23: Cuadro explicando la función de responsive en un sitio web. Alex Caldwell (23 de Mayo del 2013)


 **Interactividad:** "Interactividad basada en los sistemas de hipertexto, que permiten decidir y seleccionar la tarea que deseamos realizar, rompiendo la estructura lineal de la información. (...) En las aplicaciones multimedia interactivas se pueden establecer diferentes tipos de interrelación entre el usuario y el programa, dando mayor o menor libertad al usuario para poder establecer su propio recorrido dentro de la aplicación. El sistema de navegación que utiliza el usuario para el programa viene determinado por la estructura de la aplicación, que debe atender a la finalidad y características de la aplicación multimedia interactiva." (Consuelo, B., 2010)

Sitio web


"Es una colección de páginas web que se agrupan y normalmente se conectan de varias maneras." (Chávez, G., 4 de octubre de 2019). **Los sitios web tienen muchas y diferentes utilidades, al adaptarse a los distintos formatos, para cumplir la función de ser una ventaja competitiva para el cliente u organización que lo requiera. Entre los distintos tipos de sitios web, ya sea que la forma en la que se desplieguen, sean estáticos o dinámicos, se encuentran los siguientes:**


 **Comercio electrónico:** "(...) estos sitios se conforman de varias páginas web donde las empresas muestran sus productos y los usuarios pueden realizar pedidos en línea (por medio del "carrito de compra virtual"), completar la transacción y aplicar diferentes métodos de pago (tarjeta de crédito, transferencia bancaria o monederos online como PayPal). También se recomienda que incluyan una página de servicio al cliente." (Chávez, G., 4 de octubre de 2019)


 **Sitio de una sola página o landing page:** "(...) estos sitios concentran toda su información en una sola página web, en la que el usuario accede al contenido a medida que se desplaza hacia abajo con el mouse. Su diseño está optimizado para cumplir con un propósito específico, por lo que son muy efectivos y económicos cuando se trata de lanzar productos o servicios especiales." (Chávez, G., 4 de octubre de 2019)


 **Institucionales:** "La función principal de estos sitios es alojar la información básica de una organización o negocio. Su diseño es sencillo y limpio, por lo que usualmente no contienen demasiadas páginas (las básicas: inicio, acerca de, ubicación, servicios y contacto)." (Chávez, G., 4 de octubre de 2019)

 **Sitios de marca o brand websites:** "Son utilizados por marcas de consumo masivo para afianzar su imagen corporativa. En sus páginas se publican contenidos dedicados a fidelizar a los clientes y acercarlos a la filosofía de la compañía. Rara vez cuentan con "carrito de compra"." (Chávez, G., 4 de octubre de 2019)

 **Blogs:** "Estos sitios sirven para publicar artículos o posts de manera cronológica, con temas que van desde historias de vida hasta noticias, pasando por sesudos ensayos, tutoriales o listas de consejos prácticos. Su actualización -así como la retroalimentación por parte de los usuarios- debe ser constante." (Chávez, G., 4 de octubre de 2019)

 **De servicios profesionales:** "Buscan incentivar a los usuarios a adquirir productos o servicios, pero sin ser estrictamente un e-commerce. Profesionistas de distintas áreas, proveedores y empresas de servicios son sus principales propietarios, ya que su proceso de venta funciona mejor a través de una cotización o una cita en persona." (Chávez, G., 4 de octubre de 2019)

 **Foros, comunidades y redes sociales:** "Estos sitios reúnen a usuarios con intereses afines para comunicarse entre sí, ya sea a través de timelines, chats o foros especializados. Facebook, Instagram, Twitter, Snapchat o Reddit son algunos ejemplos representativos." (Chávez, G., 4 de octubre de 2019)

 **Wikis:** "Son enciclopedias digitales colaborativas en las que una comunidad de autores se encarga de subir y corregir la información. El sitio web más famoso en este formato es Wikipedia." (Chávez, G., 4 de octubre de 2019)

Página Web

La Real Academia Española (2020), define al término página web, como un "conjunto de informaciones de un sitio web que se muestran en una pantalla y que puede incluir textos, contenidos audiovisuales y enlaces con otras páginas." Asimismo Chávez, G. (4 de octubre de 2019) define a una página web como "un documento que se puede mostrar en un navegador web (como Google Chrome, Mozilla Firefox o Safari de Apple)."

Una página web, al igual que las páginas de un libro o un cartel impreso, se compone de un orden y partes esenciales que le dan estructura y equilibrio visual al momento de accederla. Algunas de las secciones que conforman un sitio web de manera estandarizada son las que se citan a continuación.

Inicio o Home: "La home o portada es quizá el elemento más importante de un sitio web. Dependiendo de lo atractiva que sea ésta y de la cantidad de información, fotos, menús y demás elementos, que sean utilizados de forma proporcionada y que un usuario vea al visitarla por primera vez va a determinar la continuidad del mismo." (Martínez, A., 21 de junio de 2016)

Secciones: Una página web se organiza en secciones, las cuales son accesibles desde el menú principal. "El contenido debe ser claro y conciso. Es importante mostrar imágenes, fotos y diseños vistosos para mantener el interés del usuario y es fundamental que las secciones estén bien tituladas para que el usuario en todo momento sepa dónde está y de dónde viene." (Martínez, A., 21 de junio de 2016)

Cabecera o Header: "El header o encabezado es una parte importante del diseño web, contiene el menú principal y muestra el logotipo de la empresa o el nombre del sitio." (Martínez, A., 21 de junio de 2016)

Pie de página o Footer: "El footer o pie de página cierra todas las vistas de nuestra web. En él se mos-

trarán normalmente las secciones más relevantes de nuestro sitio, los enlaces a las redes sociales de nuestra organización, el acceso a contacto y los enlaces obligatorios por ley a la Política de Privacidad, Cookies y Condiciones de uso." (Martínez, A., 21 de junio de 2016). Dependiendo de con cuánto espacio se cuenta, se puede aprovechar esta parte para mostrar la dirección o razón social, teléfonos, entre otros datos.

Menú de navegación: "El menú debe ser claro, vistoso y mostrar las secciones del sitio web, puede contener un buscador y se debe ocultar cuando se accede desde un dispositivo móvil para mostrarse mediante un botón." (Martínez, A., 21 de junio de 2016)

Buscador: Según la Real Academia Española (2020), define al término como un "programa que permite acceder a información en internet sobre un tema determinado."

Control deslizante o Slider: "(...) deslizador de imágenes con titulares o claims del sitio que invitan a seguir navegando." (Martínez, A., 21 de junio de 2016). Este, usualmente aparece como acompañante de la portada o home.

Cuerpo de la página web o main content: "El cuerpo de la página es la parte de la interfaz web que presenta a los usuarios información específica sobre un tema concreto. Por lo tanto, es la parte de la página que la identifica e individualiza frente a las demás de un sitio web." (Moreno, L., 2005)

Botón: "Los botones son elementos muy importante en una web. Básicamente un botón es el elemento principal de llamada a la acción (CTA, Call To Action, en sus siglas en inglés) para que tus visitantes se conviertan." (Ponti, F., 2018).

Contacto: El área de contacto en una página web se pueden encontrar datos para con-

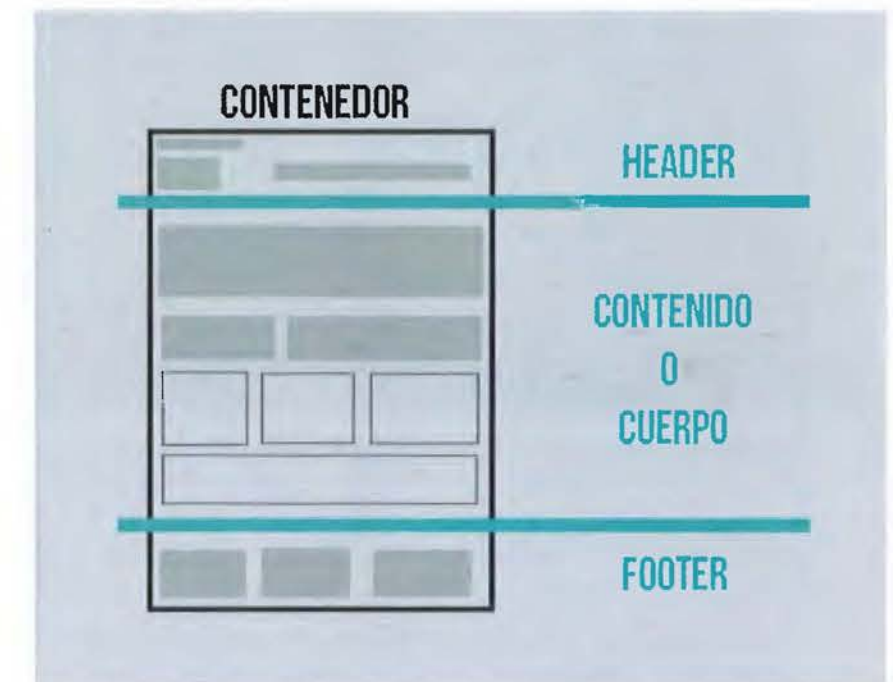



Figura 24: Partes de un sitio web. Norden Studio (23 de octubre del 2019)

tacto directo, tales como número telefónico, correo electrónico, ubicación geográfica, redes sociales asociadas y sección de comentarios.

"Es importantísimo la retroalimentación por parte de nuestros usuarios, por lo que siempre debemos proporcionar un mecanismo sencillo para que contacten con nosotros y sepan dónde estamos." (Martínez, A., 21 de junio de 2016)

Sistema de Gestión de Contenido (CMS)

De acuerdo con Cañellas, A. (2014) un Sistema de Gestión de Contenido (CMS, Content Management System, en inglés) es un programa informático o "(...) software que permite la creación y administración de los contenidos de una página web, principalmente, de forma automática. Así, con él podemos publicar, editar, borrar, otorgar permisos de acceso o establecer los módulos visibles para el visitante final de la página." En el mercado, existe una amplia variedad de CMS para trabajar y realizar montajes de contenido web. En este caso, se citará de manera breve a Drupal, el CMS a utilizar por parte de este seminario de graduación, como propuesta de insumos del presente proyecto.

 **Drupal:** "Es un software de gestión de contenido. Se utiliza para crear muchos de los sitios web y aplicaciones que se usan todos los días. Drupal tiene excelentes características estándar, como fácil creación de contenido, rendimiento confiable y excelente seguridad. Pero lo que lo distingue es su flexibilidad; La modularidad es uno de sus principios fundamentales. Sus herramientas lo ayudan a crear el contenido versátil y estructurado que las experiencias web dinámicas necesitan." (Drupal, 2020)

Producción audiovisual

La producción audiovisual, así como la palabra lo dice, es la elaboración de contenido, que posee características llamativas dentro del área auditiva y visual. Este tipo de material tiene la función de hacer llegar un mensaje determinado, de manera dinámica y efectiva, a un público en especial.

En su trabajo final de grado de la Universidad de Palermo (Buenos Aires, Argentina) Ana Leonor Dimoulas (2017) la define como "(...) la realización de productos filmicos o digitales sonoros y visuales creados para ser transmitidos por los medios de comunicación audiovisual, como el cine, televisión, sitios web y redes sociales." Si bien existen diferentes categorías en las que se puede clasificar la producción audiovisual, se rescatan las definiciones de las presentadas a continuación.

Graphic Interchange Format (GIF)

El GIF corresponde a un tipo de formato de "siglas de Graphics Interchange Format propiedad de eCompuServe", acorde a Ordoñez, C. (10 de mayo de 2005). Es utilizado en la web de gran manera para gran variedad de contenido y suele ser compartido o reenviado por medio de redes sociales y correo electrónico. dado a que se trata de un tipo de archivo que es ligero y carga rápidamente, sin importar el dispositivo. De este archivo es atractiva su utilización y disposición, ya que soporta animaciones.

(...) es decir se puede crear un archivo animado con tan sólo la reproducción rápida de varias imágenes consecutivas. Las aplicaciones que soportan el estándar GIF se desplazan rápidamente por cada imagen produciendo una animación de unos segundos, sin sonido y que se va repitiendo en bucle. (Viñas, M., 2020)



Figura 25: Software Drupal. MarketiNet. (16 de septiembre del 2019)

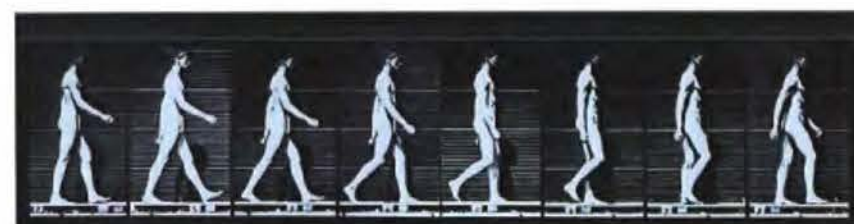


Figura 26: Ejemplo de GIF. Idea Rocket. (12 de abril del 2018)

Motion graphics

Se puede describir el motion graphics (traducido al español como “gráficos en movimiento”) como el área donde la comunicación gráfica y la producción de video, tales como el cine y la televisión, convergen.

Clarisa E. Carubin (2017) en su tesis doctoral de la Universitat de Barcelona (Barcelona, España) cita a Halas, J. (1984), quien abarca a la definición de motion graphics por medio de su propósito de estudio, al enlistar los requerimientos esenciales, que debe poseer un diseñador especializado en esta materia, dicta lo siguiente:

“(...) debe ser capaz de relacionar imágenes individuales entre sí con el fin de representar una idea en su conjunto; comunicar ideas en el espacio y en el tiempo; comprender la mecánica del movimiento; ser capaz de relacionar el movimiento con el sonido; tener un sentido del tiempo; aplicar organización gráfica a necesidades técnicas; capacitado de utilizar luz adecuadamente como materia prima.

Producción de video

Acorde con la definición de la Real Academia Española (2020), se define al video como un “sistema de grabación y reproducción de imágenes, acompañadas o no de sonidos, mediante cinta magnética u otros medios electrónicos.”

Sabiendo el concepto de video, se comprende que la producción del mismo es el proceso, que conlleva planeamiento, propuesta y elaboración del contenido de video, así como la producción cinematográfica, con la diferencia de que las imágenes se graban y conservan por medio de imágenes digitales en lugar de una película de cine. Este proceso creativo se define por etapas, tal y como las menciona Zettl, H. (2012), en su libro *Video basics*.

La preproducción, (...) incluye todo planeamiento y coordinación de detalles antes de las acciones de producción oficiales; la producción, (...) En la producción realmente codificas, o traduces, el objetivo de programación original a una serie de segmentos de video; y la postproducción, (...) seleccionas las mejores partes o pedazos del evento grabado, mejorar su calidad de imagen y sonido tanto como sea necesario, corregir los errores menores de producción, y ensamblar las grabaciones de escenas en un todo coherente (...).

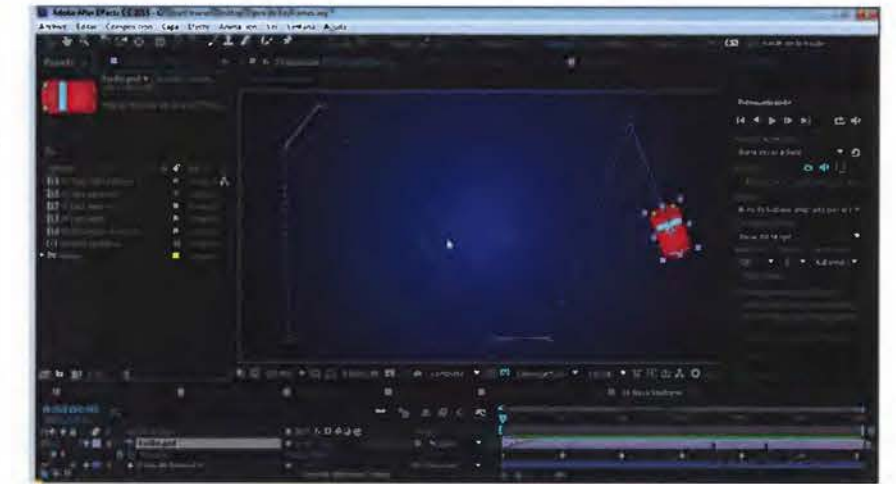


Figura 27: Ejemplo de desarrollo de un motion graphics. Lynda.com. (02 de Marzo del 2016)



Figura 28: Grabación de video. Staff creativa. (23 de febrero del 2015)



Figura 29: Ejemplos de redes sociales y sus identificadores gráficos. Formaciónib. (19 de octubre de 2019)

Redes sociales

Las redes sociales corresponden a páginas web creadas con el propósito de interactuar con otras personas, ya sean estas cercanas o desconocidas del usuario. Generalmente, el usuario crea un perfil, donde adjunta su información personal (edad, género, fecha de nacimiento, entre otros datos) y esta queda a la vista de las personas que busquen su perfil.

Celaya, J. (2008), citado por Hütt, H. (2012), define el término redes sociales como: "(...) lugares en Internet donde las personas publican y comparten todo tipo de información, personal y profesional, con terceras personas, conocidos y absolutos desconocidos". Generalmente, la forma de interactuar en estos medios es mediante fotografías, opiniones, ligas a otros sitios web, archivos, que se puedan subir o compartir en el perfil. Además, los otros usuarios pueden comentar, compartir, interactuar y reaccionar a dicho contenido.

Existe una gran variedad de redes sociales, con utilidades y públicos diferentes. A estas se pueden acceder desde distintos dispositivos electrónicos, en ocasiones por medio de su respectiva aplicación móvil o app. La aplicación móvil "es un programa informático, generalmente diseñado para funcionar en dispositivos móviles, que permite que el usuario lleve a cabo una o varias operaciones" (Gardner, H., & Davis, K., 2014). Algunas de las redes sociales existentes son las siguientes.

Facebook: "Facebook es la red social que más usuarios tiene en el mundo. Son cerca de 2,2 millones de usuarios y en él puedes encontrar personas conocidas, participar en grupos de interés, compartir contenido, enviar y recibir mensajes, hacer contactos, realizar búsquedas, anunciar, etc. (...)comenzó en el 2003, bajo el nombre de Facemash, dentro de un cuarto en la Universidad de Harvard. (...)El sitio fue creado por los estudiantes Mark Zuckerberg, Chris Hughes, Dustin Moskovitz y el brasileño Eduardo Saverin, quienes estaban en el segundo año de la universidad." (Gonçalves, W. (1 de septiembre de 2016)

Instagram: "Esta aplicación en la que los usuarios suben fotos y videos, con opción de utilizar filtros y marcos proporcionados por la propia app, nació en octubre de 2010 en San Francisco de la mano de Kevin Systrom y Mike Krieger." (Gil, C., 6 de octubre de 2020)

Tik Tok: "(...) permite crear, editar y subir videoselfies musicales de 1 minuto, pudiendo aplicarles varios efectos y añadirles un fondo musical. También tiene algunas funciones de Inteligencia Artificial, e incluye llamativos efectos especiales, filtros, y características de realidad aumentada. (...)La aplicación fue lanzada en septiembre de 2016" (Fernández, Y., 26 de febrero de 2020)

Twitter: "Esta red social hace su primera aparición el 15 de julio del 2006, y el primer tweet fue realizado por Jack Dorsey a las 12:50 pm, que decía "just setting my twtrr" (ajustando mi twtrr). Ese preciso momento, se inició una de las redes más potentes en el mundo, y que posteriormente, se convertiría en el favorito de miles de usuarios por sus 140 caracteres." (Salinas, R., 24 de octubre de 2017)

Youtube: "YouTube es un sitio web que permite a los usuarios de manera gratuita subir, ver y compartir videos." (Antolín Prieto, R., 2012)

Estrategia de comunicación omnicanal

Una estrategia de comunicación omnicanal consta de un plan que alinea el contenido de una empresa, negocio o marca, para hacer llegar el contenido deseado al público, por medio de "experiencias uniformes, consistentes y personalizadas de acuerdo con los gustos y preferencias de cada usuario." (PMK Psicomarketing, 2019). El propósito principal de la omnicanalidad es el de comercializar los determinados productos o servicios por medio de múlti-

ples canales, al brindar una experiencia de enfoque más integral al interactuar con el público meta.

El centro de la estrategia omnicanal es el cliente, quien consume los servicios provistos a través de los distintos canales y a quien las empresas deben convencer para que utilicen los canales, mediante una oferta atractiva de servicios por medios digitales. El objetivo de las empresas debe ser brindarle al cliente una experiencia de relacionamiento única, independiente del canal por el cual esté interactuando. (Visión Deloitte, 2016)

Lineamientos de Contenido e Imagen de Sitios Web de la Universidad de Costa Rica

Dentro de las propuestas por realizar en el presente proyecto, se contempla dentro del marco institucional de la Universidad de Costa Rica, seguir las normativas e indicaciones de uso y aplicación de los elementos que conforman una página web bajo su nombre.

Por ello, se citan textualmente las reglas establecidas para la elaboración de páginas web, según el Manual de Lineamientos de Contenido e Imagen de Sitios Web de la Universidad de Costa Rica (Oficina De Divulgación e Información, 2019).

Colores y fuentes tipográficas: “La paleta de color disponible para desarrollo de sitios web se encuentra definida en el Manual de Identidad Visual. Los colores deben estar en formato RGB para web y, como base, se usan las tonalidades celeste UCR y blanco, con acentos azul UCR. Las tipografías base son, también, las que es-

tán definidas en el Manual de Identidad Visual. En aplicaciones web se recomienda usar la letra Arial por ser legible y más compatible con distintos navegadores.”

Fondo del sitio: “El fondo de los sitios debe ser gris claro uniforme (R 230 G 230 B 230), sin gradientes ni otras tonalidades que rompan con la armonía de la paleta oficial. Si se requiere utilizar otro color, este debe ser valorado y aprobado por la ODI.”

Pie: “El pie de los sitios debe ser de color gris oscuro uniforme (R 102, G 102, B 102). Su objetivo es dar un cierre visual a la página web. Se recomienda que el pie posea una altura no menor a 60 píxeles y que esta se extienda hasta el final de la pantalla, si es necesario. La tipografía debe ser de color blanco para los vínculos de contacto y no puede ser menor a los 12 píxeles.”

Cintillo: “El cintillo web es un área común que deben implementar todos los sitios de la Universidad de Costa Rica. La finalidad de este elemento es identificar a las unidades como parte de la UCR y de la red de sitios institucionales. El cintillo, además, ayuda a proyectar una imagen unificada y coherente. En cintillo se ubica en la parte superior del diseño, es de color celeste UCR (#00c0f3), azul UCR (#005da4) o blanco. Si se requiere otro color, este debe ser valorado por la ODI, con base en la paleta oficial. Además, no se permite el uso de gradientes u otros efectos. Al lado izquierdo del cintillo se ubica la firma horizontal en una o dos líneas a color (también puede ser en blanco cuando esta se utiliza sobre fondos oscuros). Igualmente, puede usarse la firma tipográfica en blanco o en negro. El cintillo con firma en una línea no puede ser menor a 56 píxeles de alto. Si se usa la firma horizontal en dos líneas, esta debe colocarse en un tamaño mayor, por tanto, el alto mínimo



Figura 30: Paleta de color para sitios web de la UCR del Manual de Lineamientos de Contenido e Imagen de Sitios Web de la Universidad de Costa Rica. Oficina de Divulgación e Información (2019)

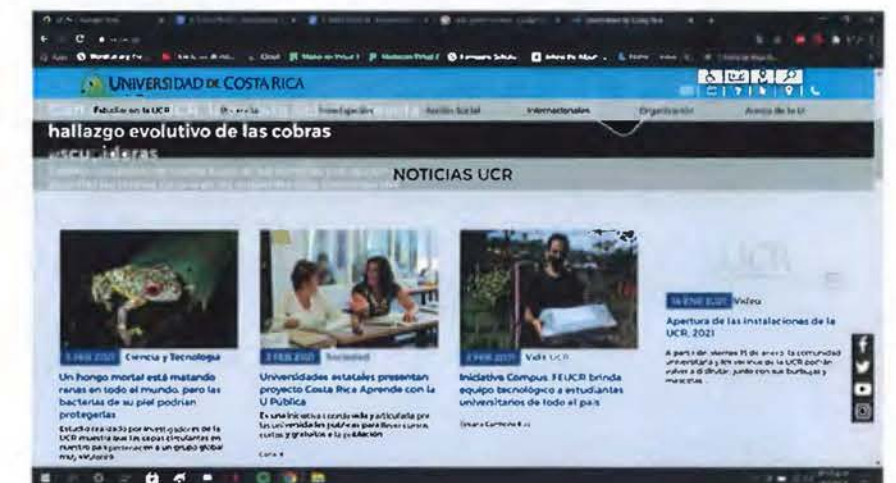


Figura 31: Ejemplo del fondo gris claro para sitios web de la UCR. Universidad de Costa Rica. (2021)



Figura 32. Pie de página para sitios web de la UCR del Manual de Lineamientos de Contenido e Imagen de Sitios Web de la Universidad de Costa Rica. Oficina de Divulgación e Información (2019)

del cintillo será 108 píxeles. La firma en una línea mide, mínimo, 50 píxeles de alto y se deja un margen, mínimo, de 3 píxeles a cada lado. Por su parte, la firma horizontal posee un alto, mínimo, de 78 píxeles y se deja un margen, mínimo, de 15 píxeles en cada extremo."

Uso de las imágenes: "Idealmente las imágenes serán realizadas por profesionales en fotografía, diseño gráfico o publicidad. Se debe evitar el uso de imágenes de "stock". Si es necesario utilizarlas, se debe evitar que éstas representen culturas o ambientes que identifiquen erróneamente el ambiente nacional y/o el universitario de nuestra institución."

Pautas de Accesibilidad para el Contenido Web (WCAG)

Considerando la naturaleza del proyecto y el grupo de interés con el cual se trabaja, se considera tomar en cuenta las Pautas de Accesibilidad para el Contenido Web (WCAG, por sus siglas en inglés), que abarcan una gran variedad de "recomendaciones para crear contenido web más accesible. Seguir estas pautas permite crear un contenido más accesible para un mayor número de personas con discapacidad, incluyendo (...), sordera y deficiencias auditivas (...)" (WCAG 2.0, 15 de diciembre de 2009). Entre sus principios y pautas, se rescatan las siguientes.

Principio 1: Perceptible - La información y los componentes de la interfaz de usuario deben ser presentados a los usuarios de modo que ellos puedan percibirlos. (WCAG 2.0, 15 de diciembre de 2009)

Pauta 1.2 Medios tempodependientes.(...)
1.2.2 Subtítulos (grabados): Se proporcionan subtítulos para el contenido de audio grabado dentro de contenido multimedia sincronizado, excepto cuando la presentación es un contenido multimedia alternativo al texto y está claramente identificado como tal. (...)
1.2.6 Lengua de señas (grabado): Se proporciona una interpretación en lengua de señas para todo el contenido de audio grabado dentro de contenido multimedia sincronizado. (WCAG 2.0, 15 de diciembre de 2009)

Además de las pautas que recomiendan seguir para el desarrollo de un sitio web, accesible para cualquier persona, sin importar cualquier condición física o mental. Se consulta también el glosario que incluye esta iniciativa, en su sitio web, a modo de consulta y validación, para velar que toda terminología en este escrito se lleve a cabo de manera correcta y aceptable.

Modelo de Identidad Visual Corporativa (IVC)

El modelo de Identidad Visual Corporativa (IVC) le otorga un indudable valor agregado y posicionamiento comercial a la marca de alguna empresa o de cualquier grupo de interés; por ende, se determina que esto un factor de suma importancia. En el planteamiento de un modelo de IVC, la difusión y el dar a conocer al grupo focal y su marca, es un detalle relevante. Por ello, se desarrolla una estrategia creativa que, en sí misma, engloba estrategias, tan-



Figura 33. Cintillo de página para sitios web de la UCR del Manual de Lineamientos de Contenido e Imagen de Sitios Web de la Universidad de Costa Rica. a Oficina de Divulgación e Información (2019)

to de imagen como de comunicación; estas trabajan la apariencia y definen cómo se proyecta la marca y por cuáles medios será transmitida, respectivamente.

Para la definición de lo que es un modelo de IVC, se cita textualmente a Solas, J. (2002):

En su aspecto formal la IVC surge como una de las ramas del diseño gráfico, sin que lo formal pueda desprenderse de sus cualidades funcionales, según los presupuestos de racionalidad y funcionalidad que hacen depender la forma de la función.

El adecuado planeamiento de un modelo o programa para la IVC conlleva elaborar un estudio preciso del contexto y la posición estratégica de la empresa, para crear elementos de pertenencia y un método comunicativo general y uniforme que representen, en sí, su identidad.

Según Villafañe, J. (1999) *“la identidad visual coordinada (IVC) es la traducción simbólica de la identidad corporativa de una organización, concretada en un programa o manual de normas de uso que establece los procedimientos para aplicarla correctamente.”*

La identidad visual corporativa se convierte en un elemento imprescindible, para llevar a cabo una correcta gestión de la imagen. El equilibrio entre la funcionalidad y la creatividad es la clave; para que una marca subsista y sea recordada dentro del imaginario colectivo del público, debe cumplir con ambos conceptos, a cabalidad

Identidad gráfica

Se estudia el término de identificador gráfico, ya que este es uno de los primeros insumos que se realiza y así continuar con el diseño de línea gráfica, personalidad, fundamento y estilo visual que desde este se propone. Según Bolaños, D. (2016):

Un identificador gráfico es un signo visual que tiene como función individualizar o hacer diferente a determinada entidad. Es decir, funciona para decirle al receptor del mensaje que existe algo diferente entre esta entidad y otra, es una forma de autoría o identidad.

Para que una marca se dé a conocer ante su público y se pueda diferenciar de entre las demás, ya existentes, a través de un estudio conceptual y creativo, realizan propuestas de color, tipografía, estructura, iconografía, además de la idea que envuelve a la marca. Posteriormente, las propuestas se someten a escrutinio, donde se determina el identificador más adecuado a la marca determinada.

Línea gráfica

Ya que se trata de un proyecto de carácter visual, se estudia el concepto de línea gráfica, debido a que esta unifica el estilo visual y comunicativo de la marca; este es uno de los propósitos por realizar dentro de la dinámica de este proyecto. Según Mendoza, A. (2018), *“es la comunicación o identidad visual, es el contenido que mostraremos a nuestro público por medio de imágenes. Estilo, estructura, colores, formas que queremos darle a nuestra marca, además de la publicidad.”*



Figura 34: Sitio web inclusivo del OIJ de Costa Rica. Organismo de Investigación Judicial (2021)

ISOTIPO

Parte simbólica de la marca.
Ésta es reconocida sin texto.



LOGOTIPO

Hablamos de logotipo cuando se identifica por el texto.



IMAGOTIPO

Combinación de imagen y texto. También funcionan por separado.



ISOLOGO

El texto y el icono conforman un grupo.
No funcionan el uno sin el otro.



Figura 35: Diferencia entre logotipo, imagotipo, isotipo e isologo.
Francisco Torreblanca. (25 de julio de 2015)

Tiene como principal meta que el público meta reconozca la marca una vez ya vista. Sin duda, para una persona vidente, es más factible memorizar una imagen a diferencia de otras representaciones visuales, tales como fotografías o textos.

Manual de marca

Uno de los insumos que se plantea elaborar para las finalidades de este proyecto de Seminario de Graduación, es el documento que funciona o se utiliza a modo de guía, que contempla y expone el concepto de la marca, sus normas de diseño y reproducción; además, normas en cuando redacción de escritos, denominado manual de marca o de uso de línea gráfica.

El manual de gestión de la marca tiene por objetivo asegurar que todos los dispositivos, criterios y modelos que intervienen en la implantación de la imagen marcaria y su desarrollo en los distintos medios y mercados garantice una gestión eficaz y continua de una marca consistente y valorada. (Costa, J. 2010).

Dentro de este se contemplan elementos varios, entre ellos: los logotipos, isologos o isotipos de la marca (en sus distintos formatos y tomando en cuenta sus posibles variantes), su paleta de color, sus caras tipográficas, estilos y estética, sus visualizaciones y otros componentes gráficos. Acorde a Mendoza, A. (2018):

Este documento tiene tanto valor como la misma marca. Contiene las indicaciones o reglas de cómo debe ser utilizada la marca, ya que esta fue hecha con un objetivo, y solo se logrará cumpliendo correctamente los parámetros establecidos.

Personalidad de marca

La personalidad de marca es el conjunto de características emocionales y asociativas conectadas a una marca, negocio o empresa. Estas modelan la forma en la que las personas sienten e interactúan con la marca. Con frecuencia, esta personalidad refleja los atributos y emociones del público meta o bien la marca le brinda un espacio al público para interactuar y vincularse con ella.

Ayuda a crear un beneficio de expresión personal que se convierte en un vínculo para que el cliente exprese su propia personalidad. También puede ser el fundamento de una relación entre un cliente y la marca, así como ayudar a comunicar el atributo de un producto y contribuir a un beneficio funcional. La personalidad de marca puede crearse con base en la imaginería del usuario, patrocinios, edad de la marca y símbolos. (Gutiérrez, P. D., 2014)

Estrategia creativa

Según Costa, J. (2010), "(...) toda marca nace o se rediseña a partir de una idea estratégica. Esto significa una intencionalidad que en algo habrá de ser innovadora, es decir, creativa." Además menciona que "la estrategia se divide en el concepto de producto/servicio, nombre y la forma de la marca, la presentación de la marca, la comunicación/comercialización y la gestión y el desarrollo de la marca."



Figura 36: Ejemplo de línea gráfica. Mariana Eguaras. (9 de noviembre del 2015)

Se determina entonces, que la estrategia creativa es uno de los pasos o parámetros que la marca debe tomar en cuenta a la hora de su creación y difusión. Esta se basa en el estudio de conceptos, contexto del grupo de interés o público meta al que se dirige, elementos identitarios o que otorgan fundamento; estos aspectos son determinantes para desarrollar un plan que garantice el éxito en cuanto imagen y comunicación de la marca.

Estrategia de imagen

La estrategia de imagen se divide en tres principios, según Costa, J (2010).

- La imagen está hecha de relaciones más que de cosas.
- La imagen es el efecto de múltiples causas.
- La imagen es la ciencia de la totalidad. Y como tal debe ser gestionada por el conjunto de las interacciones entre sus causas (no sólo por algunas de ellas).

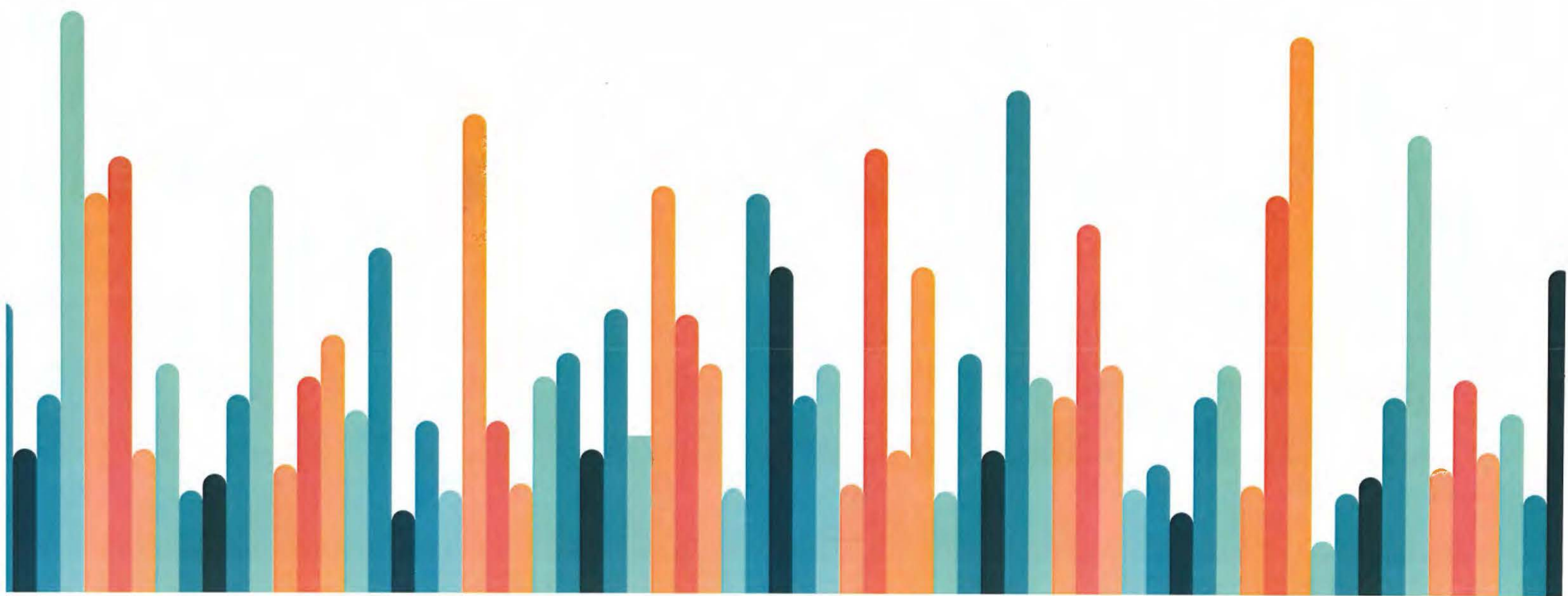
Se formula una estrategia de imagen para una marca determinada, para poder vincular, de forma correcta y congruente, tanto su identificador gráfico y su línea gráfica, así como la esencia de la marca (valores, misión, visión, producto o servicio, entre otros elementos). Además, se realiza un estudio de los medios más propicios para su divulgación, para darla a conocer; se toma en cuenta, siempre, el equilibrio entre la creatividad y la funcionalidad para su propia resolución.

Estrategia de comunicación

Según Costa, J (2010), "es el estilo, la coherencia creativa y la calidad de las comunicaciones, las relaciones, los mensajes y los contenidos." ". La estrategia en cuanto comunicación determina los medios más apropiados de comunicación. para la difusión de la marca. Se puede decir entonces, que establece cómo comunicarse dentro del ámbito publicitario, para hacer llegar, de manera efectiva y eficiente, un mensaje determinado a un público en específico.



Figura 37: Ejemplo de manual de marca. Brandemia. (9 de noviembre del 2015)



CAPÍTULO 3.

Desarrollo de Contenidos



Identidad visual

Cumpliendo con el primer objetivo específico, en el presente proyecto, está el desarrollar una estrategia de identidad visual. Esto, partiendo de la conceptualización, por medio de entrevistas y encuestas, como parte de las etapas de empatizar y definir de la metodología de investigación Design Thinking, dirigidas al público meta.

La creación de un identificador gráfico cumple con la etapa de idear de dicha metodología. Este dotará al subproyecto: "Aproximaciones a la LESCO", del TCU-669, de diferenciación, atractivo estético y personalidad. Asimismo, se propone un manual de uso de línea gráfica, que proporcione lineamientos y principios para el uso correcto de la marca, su difusión y desarrollo eficaz. Su relevancia yace en que la marca llegue a ser atractiva para el público meta, reconocida fácilmente y, por ende, recordada; además, que comunique un mensaje positivo.

Tomando en cuenta el origen, los propósitos y funciones que realiza el subproyecto: "Aproximaciones a la LESCO" del TCU-669, junto con las indicaciones de parte de la MSc. Flory Camacho Carrillo, Mag. Carolina Álvarez Fuentes y el Lic. William Gamboa Calderón, docentes encargados del subproyecto, se determina la necesidad de dotar, a este subproyecto, de materiales gráficos para facilitar el desarrollo de sus actividades, respaldado por una estrategia de identidad visual.

Entrevistas

Las entrevistas tienen como objetivo recopilar información de interés, con respecto a la situación de momento del subproyecto: "Aproximaciones a la LESCO" del TCU-669; esto con los docentes encargados de este trabajo comunal. Con estas, además se determinan las herramientas, las dinámicas y la proyección que hasta el momento poseen.

Al respecto, comenta Mag. Carolina Álvarez Fuentes (25 de marzo de 2020) que "el subproyecto "Aproximaciones a la LESCO" se dirige a todo público (oyente), principalmente adolescentes y adultos; está subdividido en 2 módulos de 24 horas cada uno. Cada grupo tiene un máximo de 20 participantes." A su vez, menciona lo siguiente:

Las capacitaciones de "Aproximaciones al LESCO" se dan de preferencia en la Sede de Occidente. (...) Se ha motivado a los estudiantes a que impartan los cursos en sus comunidades. Pero como durante el curso lectivo la mayoría vive en San Ramón, entonces no se ha logrado ampliar el radio de impacto. (...) El número de grupos varía según la disponibilidad de los estudiantes del subproyecto. (Álvarez, C., 25 de marzo de 2020)

Acerca de la población estudiantil que conforma al subproyecto, se tienen estudiantes de áreas académicas como educación, trabajo social y psicología y derecho. Álvarez, C. (25 de marzo de 2020) recalca que una de las necesidades del subproyecto es la de "que estudiantes de más carreras se interesen y formen parte".

Como adición, a través de estas entrevistas se dan a conocer los logros alcanzados con el tiempo. En el proceso, se recalcan otras necesidades que dificultan su desempeño, como la de adaptarse correctamente al ámbito virtual. Por ello, el seminario propone sea mediante contenido visual presente en un sitio web y redes sociales. Esto tomando en cuenta la situación mundial con la pandemia provocada por el COVID-19; situación por la cual se ha potenciado el uso de medios de comunicación y de adquisición de información por medios virtuales.

Sobre el tema Mag. Carolina Álvarez Fuentes (25 de marzo de 2020) menciona que *“por la crisis sanitaria del país, se están dando cursos virtuales a la población en general y también a los estudiantes del subproyecto para preparar relevos.”* Asimismo, indica que lo que les ha dificultado a los estudiantes del subproyecto ha sido el *“plantear las actividades de manera virtual”* (23 de julio de 2020).

En adición, el Lic. William Gamboa Calderón (23 de julio de 2020) comenta, tanto de las propuestas de insumos gráficos de parte del seminario de graduación, como de su posible enfoque en el ámbito virtual:

Me parece que por ahí es donde debemos de llegar con este mensaje. El movimiento, los colores, las figuras; todo sirve para comunicarnos mejor con las personas; es fundamental. Sobre todo ahora que estamos en tiempo de virtualidad, y que esta virtualidad viene para quedarse. Y en realidad, esta debió haber estado presente desde hace mucho. Ha sido catapultada por la condición de la pandemia. Pero creo que esa es de las cosas positivas que esta vivencia histórica nos deja.

Por otra parte, se realizan entrevistas a personas especializadas en el contexto de la población sorda y la LESCO (lengua que muchos de ellos practican), para sensibilización, respecto al contenido que contempla el subproyecto: “Aproximaciones a la LESCO” en sus dinámicas, para buscar conocer datos como: contexto de la población sorda, hablante de la LESCO, del periodo 2019-2020 en el país, importancia de esta lengua y la manera adecuada para dirigirse a estos mismos temas; se logra así, abordar la investigación y su desarrollo de manera adecuada e integral.

Una de ellas fue la entrevista, de carácter semiestructurada, a Elsi Solano Mora (5 de septiembre de 2020), Licenciada en Docencia de Audición y Lenguaje, Terapeuta del Lenguaje.

La sordera se ve desde el punto de vista socio antropológico, la lengua de señas es la característica de la población sorda de Costa Rica. Ya no se tiene que ver desde el punto de vista médico. No se toma como una discapacidad, sino como una necesidad de respetar una lengua. (Solano, E., 5 de setiembre de 2020)

Se realizó una entrevista semiestructurada a la Lic. Estefanía Carvajal Poveda (6 de noviembre de 2020), nativa de la LESCO, intérprete de LESCO certificada por la ANASCOR, intérprete del Gobierno de Costa Rica (periodo 2018-2022) y diseñadora publicitaria.

Aprender Lengua de Señas Costarricense (LESCO) permite la inclusión en todos los espacios. El que las personas aprendan esta lengua propicia que todos nos podamos comunicar en un mismo canal. La comunicación fluye a un 100%.



Figura 38: Reunión con grupo focal de docentes encargados el 23 de julio de 2020.
Elaboración propia. (2020)



Figura 39: Actividades del TCU-669. TCU-669. (27 de septiembre de 2019).

además de que llega a una mayor cantidad de la población. Aprender LESCO es reivindicar el derecho a la comunicación de las personas sordas, aportando un granito de arena a la sociedad, ya que en cualquier espacio social se puede utilizar la LESCO. (Carvajal, E., 6 de noviembre de 2020)

En las entrevistas con Solano, E. (5 de septiembre de 2020) y Carvajal, E. (6 de noviembre de 2020), se evidencian puntos en común que poseen las especialistas con el subproyecto y los propósitos que le dieron origen. Estos propósitos son esenciales para el proceso de empatización del seminario de graduación. La información recopilada por medio de estas fuentes es utilizada dentro de los contenidos gráficos y sitio web propuesta, que sirve de utilidad para el público meta en el desarrollo de sus actividades.

Público meta y grupos focales

Para el seminario, es de importancia conocer el grupo de personas a la que se les dirigen los insumos gráficos propuestos, es decir el público meta. Además, se necesitan definir los grupos de personas quienes pueden servir al seminario de graduación como recurso de validación y retroalimentación constante, a manera de grupos focales.

Se propuso definir quienes conformarían el público meta por medio de una entrevista semiestructurada, dirigida a los docentes encargados del TCU-669 y del subproyecto: "Aproximaciones a la LESCO". La entrevista fue dirigida a Mag. Carolina Álvarez Fuen-

tes (25 de marzo de 2020). Aquí se evidencia que el público meta, con el cual se deseaba trabajar, lo conformarían el cuerpo de estudiantes de la Universidad de Costa Rica, Sede de Occidente y, principalmente aquellos ya matriculados en el subproyecto: "Aproximaciones a la LESCO" del TCU-669. Ellos tendrían contacto directo e inicial con el sitio web e insumos visuales, propuestos en este proyecto.


A partir de lo discutido con Álvarez, C. (25 de marzo de 2020), se subdividió el público meta en dos subgrupos. El Público Meta 1, lo conformaron los estudiantes universitarios que completarían horas de trabajo comunal en el TCU-669 y se les introduciría al subproyecto: "Aproximaciones a la LESCO", para que así pudieran dirigirse por medio de varias actividades a diferentes públicos.


En este grupo se encuentran estudiantes de áreas académicas como las siguientes: "educación, trabajo social, psicología y derecho" (Álvarez, C., 25 de marzo de 2020). De acuerdo con Álvarez, C. (25 de marzo de 2020), estos jóvenes, "en su mayoría, desconocen de la LESCO y de la cultura sorda como tal; ellos son quienes proponen talleres, charlas y actividades."

Seguidamente, se estableció el Público Meta 2, que lo conformaban los demás estudiantes de la Universidad de Costa Rica, Sede de Occidente. Se contempló la posibilidad de que la herramienta propuesta diera paso a que se ampliara el rango de alcance, en lo que a matrículas del estudiantado de otras áreas académicas se refiere. Así lo menciona Álvarez, C. (25 de marzo de 2020), "es deseable que estudiantes de más carreras se interesen y formen parte de este TCU.". Los materiales propuestos en la presente investigación tienen como propósito ayudar al públi-


co meta a transmitir mejor el conocimiento aprendido a la comunidad, mediante sus actividades.


Los materiales pasan por una serie de revisiones por parte de los grupos focales, conformados por personas interdisciplinarias, para llevar a cabo las validaciones del sitio web y de los insumos gráficos, propuestos de una manera completa. Su finalidad era que sirvieran al seminario de graduación, como fuente de información por medio de encuestas y retroalimentación en las etapas de prototipado y testeo. El seminario de graduación definió los distintos grupos focales y quiénes lo conformarían.

 **Grupo focal de docentes encargados:** Lo conformaron Mag. Flory Camacho Carrillo, Mag. Carolina Álvarez Fuentes y Lic. William Gamboa Calderón, los docentes encargados del TCU-669 y del subproyecto: "Aproximaciones a la LESCO" (periodo 2020-2021).

 **Grupo focal de diseño gráfico:** Lo conformaron: docentes y estudiantes de Licenciatura de la carrera de Artes Plásticas con Énfasis en Diseño Gráfico, de la UCR SO (periodo 2020-2021).

 **Grupo focal de especialistas en la LESCO:** Lo conformaron: Lic. Melissa González Gómez, Lic. Manuel Darío Marroquín Berdúo, Lic. Marcela Zúñiga Vega, Lic. Elsie Solano Mora, Lic. Estefanía Carvajal Poveda, Kathia Matamoros Jiménez y Dr. Carlos Toshiro Araya Villegas, personas interdisciplinarias, dentro de áreas como educación especial, interpretación de español a LESCO, personas sordas, conocedoras y especializadas en temas de la LESCO y la población sorda costarricense (periodo 2019-2020).

 **Grupo focal ODI:** Lo conformaron: el Lic. Esteban Aguilar Barrantes y Lic. Jorge Carvajal Aguirre, encargado en Ingeniería en Informática y Diseño Gráfico de la Oficina de Divulgación e Información (ODI) de la UCR (periodo 2020-2021).

 **Grupo focal de estudiantes:** Lo conformaron: diez estudiantes matriculados en el TCU-669 y trabajaron en el subproyecto: "Aproximaciones a la LESCO" (periodo de 2020). Se definen los integrantes puntuales de este grupo focal, después de lo discutido en la revisión del 23 de octubre de 2020, con la MSc. Flory Camacho Carrillo y el Lic. William Gamboa Calderón.

Concepto general

Gracias al trabajo en conjunto con el grupo focal de docentes encargados, se estableció la necesidad de que este material gráfico se encontrara respaldado por una estrategia de identidad visual que representara, de manera fiel, el aporte a la comunidad de Occidente que llevaba a cabo el TCU-669, por medio del subproyecto: "Aproximaciones a la LESCO".

Esto, a modo de una iniciativa, dentro del marco institucional de la Universidad de Costa Rica, Sede de Occidente, que tiene como misión brindar un adecuado acercamiento a la LESCO. Se pretende lograr una mayor inclusión de las personas sordas y exponer a la comunidad de Occidente sobre la importancia que tiene esta lengua.

A partir de esto, el seminario de graduación, desde el propósito primordial de brindar una solución desde el diseño gráfico, decide realizar un identificador gráfico,



Figura 40: Concepto general para la estrategia de identidad visual de 'Mano a Mano'. Elaboración propia. (2020)

que represente a esta estrategia de identidad visual y a la iniciativa que se lleva a cabo, desde el ámbito institucional y de trabajo comunal. Asimismo, por medio de encuestas y testeos, comprobar que este identificador logra empatar y conectar con el público meta.

Para la identidad visual de esta iniciativa, el seminario ideó y propuso un nombre que fuera de fácil asociación y que distinguiera la iniciativa bajo el nombre del subproyecto: "Aproximaciones a la LESCO" del TCU-669 y la UCR SO. Por esta razón, seleccionó el nombre: "Mano a Mano", que tiene como inspiración el dicho o expresión del mismo nombre; este se utiliza cuando se hace referencia a aclarar un asunto que antes estaba desequilibrado, la igualdad de condiciones o equidad.

"Estar 'mano a mano' significa haber arreglado una situación que presentaba cierto desequilibrio, aclarar un asunto, ajustar cuentas, sea pagando o cobrando un saldo pendiente." (Vásquez, S., 3 de mayo de 2010).

Dado que con la identidad visual se necesita representar esta unión de poblaciones sorda y oyente, que tienen como principal barrera entre ellas el aspecto de la comunicación, el seminario de graduación contempla a estas dos poblaciones como dos mundos o universos diferentes. Existen teorías, fuera del área del diseño gráfico y las lenguas de señas, que plantean la posible unión de universos. Una de estas es la Teoría de los Multiversos Burbuja (Martínez, Y., 2019); se utiliza en el concepto del identificador como dos grupos poblacionales diferentes que se unen, a pesar de la distancia, en términos comunicativos, que tienen entre sí.

Se toma en cuenta las labores que realiza el TCU-669 en su subproyecto y se rescata su interés por unir a la población sorda a sus actividades. Además, se visibiliza y concientiza a la población oyente sobre la LESCO y la cultura sorda. Ligado con las bases teóricas expuestas en este apartado, se planteó una frase que contempla el concepto general de lo que trata esta iniciativa.

La marca bajo el nombre "Mano a Mano" busca "unión a pesar de la distancia". Esto, tanto en términos lingüísticos y de comunicación, entre poblaciones distintas, como en términos de distancia física, provocada por los distanciamientos sociales a raíz de la situación pandémica provocada por el COVID-19; por esta razón las interacciones sociales y comunicativas son, en su gran mayoría, dentro de un entorno virtual. Aunque exista distancia, el subproyecto: "Aproximaciones a la LESCO", por medio de la iniciativa "Mano a Mano" busca unir poblaciones, por medio de sus actividades, dentro del marco institucional, dirigido hacia la comunidad.

Con base en la frase: "Unión a pesar de la distancia", se busca abarcar tres conceptos principales, que actúan como base de la estrategia de identidad visual: comunidad, que es lo que el subproyecto busca crear a través de sus actividades; se simboliza un espacio de reciprocidad y comunicación, con inclusión. Esto se refiere al deseo de involucrar a la población sorda de la zona de Occidente a sus actividades y propiciar la visibilización de la cultura sorda y la LESCO. El acceso es abierto, pues es una característica que los insumos gráficos propuestos para este proyecto deben cumplir; se debe garantizar que el contenido creado sea accesible para todas las personas, por distintos medios.

Basado en esta propuesta, se lleva a cabo una encuesta a los grupos focales de estudiantes y los docentes encargados del subproyecto: "Aproximaciones a la LESCO" del TCU-669, que contiene preguntas de respuesta cerrada. Esta cuenta con un panel de selección único, donde se le pidió a la persona indicar si el nombre de la iniciativa es considerado el adecuado y si es de su agrado. Según el gráfico de pastel, se evidencia la aceptación por más del 90% del público entrevistado con respecto al nombre "Mano a Mano" para la iniciativa propuesta.

Como parte del concepto de esta estrategia de identidad visual, se definen e idean los aspectos gráficos considerados afines a esta descripción general, que logren dotar de identificación y diferenciación gráfica a la iniciativa: "Mano a Mano"; se comienza por aspectos como color, familia tipográfica y personalidad de marca.

Color

Joan Costa (2003), en su libro Diseñar para los ojos, dice que utilizar colores en diseño supone una intención de comunicación o de expresión, utilizando el color como "un elemento más del sistema gráfico, en pie de igualdad con las formas, las imágenes y los signos, sean tipográficos o icónicos." Se determina el esquema de color utilizado para el identificador y su línea gráfica es de carácter complementario, ya que esta usa colores complementarios del círculo cromático. Está conformado por los colores turquesa y naranja.

Turquesa: Según Oviedo, A (2014), "es el color de la WFD (La Federación Mundial de Sordos conocida como World Federation of the Deaf)." Este color simboliza la lucha de las personas de esta comunidad por el respeto

de su lengua natural, en el caso de Costa Rica, la LESCO.

Naranja: Un color que representa la creatividad; acorde con Murga, D. (2019): "transmite alegría y mejora tu estado de ánimo". A su vez, de acuerdo con Sánchez, L. (18 de marzo de 2019) el naranja es un color que se relaciona con estados de entusiasmo y vitalidad.

"El naranja es el color de la juventud, de la aventura, de las nuevas experiencias.(...). Es el color de las habilidades sociales, de la energía y de la vitalidad." (Sánchez, L., 18 de marzo de 2019)

Estos colores, en conjunto, brindan una apariencia alegre, amigable y dinámica; a su vez acogedora, deseosa de aprender y transmitir conocimiento. Los mencionados anteriormente representan algunos de los valores que se desean comunicar de manera visual por medio del isologo y línea gráfica de "Mano a Mano".

De igual manera, sin dejar de lado la pertenencia del proyecto a la Universidad de Costa Rica y, en este caso a la Sede de Occidente, se liga la semejanza de estos colores a los pertenecientes a la línea gráfica de esta misma sede universitaria.

¿Creen apropiado el nombre para representar la iniciativa?
16 respuestas

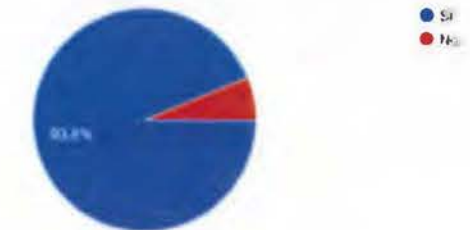


Figura 41: Gráfico de pastel de encuesta a grupos focales sobre el nombre para la iniciativa "Mano a Mano". Elaboración propia. (2020)



Figura 42: Colores primarios, secundarios y complementarios. Universidad Técnica Nacional. (2021)



Figura 43: Paleta de color de "Mano a Mano". Elaboración propia. (2020)

XPLOR BOLD
ABCDEFGHIJKLMN OPQRSTUVWXYZ
1234567890

Figura 44: Tipografía XPLOR BOLD. Elaboración propia. (2020)



Figura 45: Familia tipográfica Trueno. Oficina De Divulgación e Información. (2019).



Figura 46: Proceso de desarrollo de identidad de marca para "Mano a Mano". Elaboración propia. (2020)

Tipografía

Para el desarrollo de la marca "Mano a Mano", se considera el uso de dos familias tipográficas o dos tipos de letra distintos.

XPLOR Bold: La tipografía XPLOR Bold es una tipografía de uso libre, de tipo cómic, diseñada por Jimmy Kalman en el 2017. Se escoge pensando en una cara tipográfica alegre, agradable. Además de no ser impetuosa, es fresca y refleja los valores y el carácter dinámico del subproyecto del trabajo comunal al que representa. Esta se vio modificada y solo se permite su uso en mayúsculas, por lo que se utiliza únicamente para el diseño del logotipo de "Mano a Mano" y para los nombres de los juegos "Charadas" y "Memoria".

Trueno: La tipografía Trueno es una tipografía de uso libre, de tipo sans-serif, diseñada por Julieta Ulanovsky en el 2011. Es utilizada principalmente para sitios web, por su alta legibilidad y comodidad para la lectura en dispositivos electrónicos, su familia extensa y por tener licencia abierta. Se considera su uso para el lema o el tagline "Universidad de Costa Rica" del isologo y como tipografía secundaria, en todas sus variaciones y pesos tipográficos.

En general, por su alta legibilidad, lecturabilidad, calidez y comodidad para la vista, es ideal para la elaboración de diversos materiales gráficos. Además, es de uso oficial de la Universidad de Costa Rica, por lo que se considera adecuada, ya que se está trabajando con un subproyecto de un Trabajo Comunal de esta. Puede sustituirse, si no está disponible, por la tipografía Arial,

para usos digitales, y por Times New Roman, para impresos, excepto cuando se utiliza para el lema del isologo.

Personalidad de marca

La imagen de una marca, su línea gráfica y la manera en la que se proyecta al público, representa un aspecto importante para que una empresa, negocio o asociación de todo tipo. La línea gráfica, asociada a una personalidad de marca establecida, ayuda a que la marca se posicione en el mercado y al mundo de manera eficaz.

El llamar la atención y establecerse en la memoria del público, es esencial para el futuro desempeño y permanencia de la marca "Mano a Mano", junto con sus herramientas visuales y actividades dentro del funcionamiento del trabajo comunal con el cual accionan en conjunto.

Tomando en cuenta las bases teóricas investigadas y entrevistas al grupo focal de docentes encargados y personas especialistas, y ligado a la conceptualización de la identidad visual, se procede a desarrollar una posible personalidad de marca, a través de colecciones de imágenes, acompañados de conceptos claves, que sirven de inspiración para el seminario de graduación.

Se procede a definir aspectos de interiorización y exteriorización de la marca "Mano a Mano", para establecer pautas específicas de su percepción, tanto visual como de valores. Esto se realiza, con base en el estudio de la identidad de la marca, según el modelo de Jean Noël Kapferer (Kapferer, J. N., 2009), que consta de un prisma con dos dimensiones de tres aspectos cada una.

Además, como aspecto general de la marca, se considera importante agrupar su personalidad de marca e intenciones con los usuarios dentro de una de las posibles clasificaciones de arquetipos para asociar a las marcas. Se selecciona entonces el arquetipo de El Mago, el cual se basa "en la transformación, son marcas con carisma e imaginación, que logran conectar con el público hasta el punto de cambiar sus hábitos de conducta" (Salas, K., 15 de junio de 2017)

Seguendo el modelo de Prisma de Kapferer (Kapferer, J. N., 2009), para el estudio de la identidad de la marca, se desglosan, a continuación, las características que conformaron a la marca "Mano a Mano".

Interiorización de la marca

Lo que la marca percibe de sí misma, estándares bajo los cuales se proponga desempeñarse.

- + **Personalidad:** Alegre, expresivo, gestual, muecas y caras divertidas, energética, simpática. Carismática, influenciante, motivante e impulsadora.
- + **Cultura:** Busca el bien social y la equidad, crítico, no estereotipos, invita a la comunidad a tomar iniciativa. Motor para el cambio, genera conciencia y brinda ayuda.
- + **Autoimagen:** Confiada, empoderada, empática, comunicativa, jovial. Entretenida, activa, soñadora y con metas.

Exteriorización de la marca

En cuanto a la exteriorización de la marca, se refiere al mensaje, la misión, la visión los valores, por los que la marca quiere ser diferenciada y recordada.

- + **Lo físico:** Fresca, visualmente llamativo, colores vivos y planos, textura lisa, bordes redondos. Alegre, colores entre naranja y amarillo, orgánica.
- + **El reflejo (transferencia):** Aprendizaje e inclusividad. Información e impulso a conocer más de la LESCO para evitar barreras comunicativas. Igualdad, comunicación, empatía y solidaridad.
- + **La relación:** Respetuosa, inclusiva, acogedora, entretenida, sensible. Amigable, divertida, simple y sincera.

- + **La relación:** Respetuosa, inclusiva, acogedora, entretenida, sensible. Amigable, divertida, simple y sincera.

Diseño de personajes

Aspectos gráficos, como el diseño de personajes, se determinan como esenciales para el acompañamiento visual de distintos contenidos. Esto, tanto en la disposición del sitio web, como la de su contenido para redes sociales y demás material, ya que los personajes son parte integral de la personalidad de marca de "Mano a Mano".

El estilo ilustrativo escogido, es de técnica digital, respetando la paleta de color de la marca. La comunicación de señas se basa en lo visual y gestual, por lo que se considera debe ser llamativo y agradable. Se utiliza color plano en su mayoría, en algunos se sobrepone degradados de color. Se le da valor a lo orgánico de las figuras y se respeta la integración del blanco y los principios del dibujo anatómico humano.

PRISMA DE IDENTIDAD DE MARCA

Según el modelo de Jean-Noël Kapferer



Figura 47: Prisma de identidad de marca de "Mano a Mano". Elaboración propia. (2020)

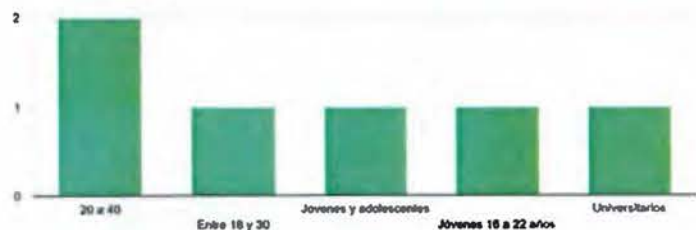


Figuras 48, 49 y 50: Proceso de diseño de personajes para "Mano a Mano". Elaboración propia. (2020)



Figura 51: Primera versión de los personajes "Mano a Mano". Elaboración propia. (2020)

¿Qué edad aparentan los personajes?
68 respuestas



¿Considera que el grupo de personajes es diverso?
68 respuestas



¿Siente que los personajes reflejan un grupo inclusivo?
68 respuestas



Figuras 52, 53 y 54: Gráficos de encuesta 1 a grupos focales sobre aspectos a validar de los personajes "Mano a Mano". Elaboración propia. (2020)

Para el diseño de personajes, se proponen seis personajes humanos, que representan una población entre las edades de 17 a 25 años; este es el rango de edad promediado por el público meta. Dentro de los insumos gráficos propuestos, se encuentran los juegos de cartas, abarcan seis categorías temáticas; asimismo, se tiene el sitio web, el cual se divide en distintas secciones de contenido. Por estas razones, se plantea que el número de personajes sean seis y abarquen así los contenidos planteados, de manera completa.

Estos personajes reflejan variedad en cuanto a aspectos étnicos, físicos y de género; se refleja así la diversidad e inclusividad que representan al público meta.

Después de ideados y prototipados los personajes, se realizan dos testeos importantes a modo de encuesta. La primera es una encuesta analítica con seis preguntas: cuatro abiertas y dos cerradas, las cuales pretenden determinar aspectos en cuanto afinidad con el público meta, rango etario percibido, su nivel de inclusividad y diversidad.

Se obtuvieron seis respuestas anónimas, tanto del grupo focal de estudiantes, así como el de diseño gráfico (junto a estos últimos, se hace toma de decisiones en cuanto términos gráficos y estéticos). La imagen que se les adjunta es la que se aprecia a continuación. A partir de su visualización, se obtienen los resultados presentes en los gráficos adjuntos.

De las opiniones más relevantes, al responder a las preguntas abiertas, se refleja agrado por el grupo de personajes. Aun así, se desea ver una versión de estos, con color de piel incluido, que refleje más el concepto de diversidad y pluralidad.

Tomando en cuenta las sugerencias, se procede a la segunda fase de testeos. Una encuesta analítica con cinco preguntas: cuatro abiertas y una cerrada. Se obtuvieron siete respuestas, del grupo focal de estudiantes, docentes encargados y el de diseño gráfico. Se incluye un par de imágenes, donde se pide al usuario escoger una única opción y comentar al respecto. A continuación, se aprecian ambas imágenes y las respuestas en gráficos de pastel.

Se concluye utilizar los personajes de la Opción 1. Los grupos focales encuestados incluyeron comentarios en cuanto qué personalidad percibieron a cada uno de ellos. Estas descripciones fueron tomadas en cuenta para crear perfiles y funciones a cada personaje dentro del sitio web de "Mano a Mano" y demás contenido visual, donde se encuentren expuestos. Asimismo, se determinan nombre y personalidad para cada uno de los personajes. De los personajes, se realizaron un total de 88 ilustraciones distintas, para las distintas aplicaciones.



Figuras 55 y 56: Opción 1 y 2, variantes de los personajes "Mano a Mano". Elaboración propia. (2020)

¿Cuál de las opciones le parece más agradable?
7 respuestas

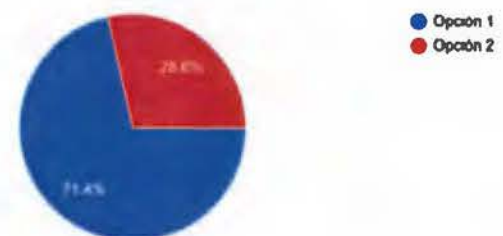


Figura 57: Gráfico de encuesta 2 a grupos focales para validar los personajes "Mano a Mano". Elaboración propia. (2020)

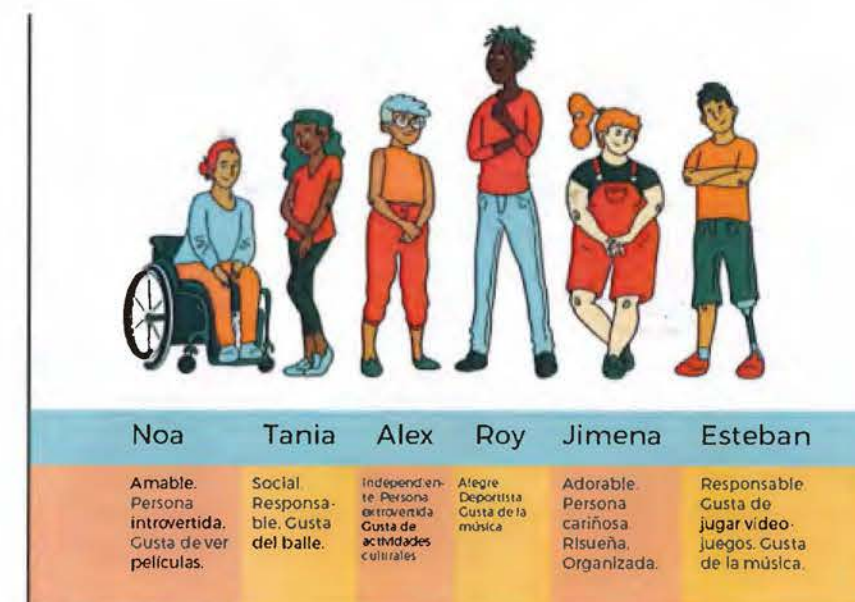


Figura 58: Esquema descriptivo de los personajes "Mano a Mano". Elaboración propia. (2020)



Figura 59: Bocetos iniciales para identificador gráfico de "Mano a Mano". Elaboración propia (2020).

Identificador gráfico

Existe la necesidad de elaborar un identificador gráfico, por el cual se represente fielmente a la iniciativa que lleva a cabo el subproyecto: "Aproximaciones a la LESCO" del TCU-669; además, unificar los insumos gráficos propuestos bajo un nombre en común.

A partir de esto y, junto con las bases teóricas investigadas sobre identidad gráfica, línea gráfica, manual de marca, personalidad de marca, tipografía y color; se define que el identificador gráfico sea conformado por una iconografía que, de manera adecuada y fácil, represente el tema principal que aborda el subproyecto en sus actividades, la LESCO; además, que refleje el interés del subproyecto de fomentar la inclusión de la población sorda a la comunidad.

El aspecto gráfico y tipográfico debe ser agradable, de apariencia alegre y de fácil lectura; una composición con la que el público meta se sienta identificado y encuentre atractivo visualmente. Ya se habla de una iniciativa que engloba al estudiantado realizando labores para la comunidad. Esta busca apoyar las finalidades del subproyecto, se propone darle un nombre que represente unión y los resultados positivos que da el trabajar en conjunto, a través de la comunicación por medio de las lenguas de señas; el nombre es: "Mano a Mano".

"Mano a mano: Que dos cosas van de la mano, están estrechamente conectadas." (Longman, 2020).

En cuanto aspectos visuales y su simbolismo, va ligado a lo descrito a continuación. Lo componen dos figuras,

que corresponden a dibujos simplificados de manos, realizando la seña en LESCO, que significa: "unión" o "relación". La validación de este dato se realizó con la Lic. Estefanía Carvajal Poveda (30 de marzo de 2020).

Esta connotación posee gran valor, puesto que se quiere reflejar este mensaje, tanto en el identificador gráfico como en lo que representa la iniciativa: unión entre las poblaciones sordas y oyentes a través de la LESCO como medio de comunicación. La LESCO (como las demás lenguas de señas), es una lengua en la que se utilizan, principalmente las manos y la vista, para la comunicación.

Añadido a esto, se adjunta la comparación de las poblaciones sorda y oyente como si fueran universos que intentó unirse, tal y como explica la Teoría de los Multiversos Burbuja (Martínez, Y., 2019) en sus investigaciones. Este concepto se ve reflejado en el identificador como dos grupos poblacionales diferentes que se unen, a pesar de la distancia en términos de comunicación. Esto se refleja en el isotipo del identificador gráfico, concretamente en el espacio negativo entre las manos, el vacío que crean los dedos índices y pulgares, donde se aprecian dos figuras similares a burbujas que intentan alcanzarse o unirse.

Debajo del isotipo lo acompaña un bloque de texto con el nombre de la iniciativa, en balance con las figuras que se aprecian en la parte superior. El texto está representado por una cara tipográfica alegre y juguetona, que le brindan movimiento y dinamismo a la composición. Finalmente, en su parte inferior se aprecia un lema donde se lee: "Universidad de Costa Rica", que indica la pertenencia de este proyecto a dicha institución. La totalidad del identificador gráfico corres-



Figura 60: Opciones 1, 2 y 3 de las variantes finales para identificador gráfico de "Mano a Mano". Elaboración propia (2020).

¿Cual identificador gráfico creen mas apropiado para representar la iniciativa?
16 respuestas



Figura 61: Gráfico de pastel de encuesta a grupos focales sobre cuál opción para el identificador gráfico de "Mano a Mano" consideran mejor. Elaboración propia. (2020)

ponde a un isologo, ya que “es la representación visual de una marca que unifica imagen y tipografía en un mismo elemento” (Del Pozo, J., 11 de marzo de 2015).

Con base en esta propuesta, se lleva a cabo una encuesta a los grupos focales de estudiantes y los docentes encargados del subproyecto: “Aproximaciones a la LESCO” del TCU-669, que contiene preguntas de respuesta cerrada. Esta cuenta con un panel de selección única, donde se le pide a la persona elegir la variante cromática del isologo que sea de su preferencia. En el gráfico de pastel se evidencia que la Opción 1 fue considerada la más adecuada, bajo el análisis del público encuestado. Además, se realizó una versión en animación digital para aplicaciones en formato de video.



Figura 62: Identificador gráfico final de “Mano a Mano”. Elaboración propia. (2020)

Manual de uso de línea gráfica

Para el identificador gráfico de “Mano a Mano” y su línea gráfica, se establece un manual de uso que contempla aspectos como los siguientes: usos incorrectos, color, tamaño mínimo de reproducción, prisma de identidad de marca, área de respeto, usos incorrectos, tipografía del identificador, tipografía secundaria, paleta de color, y visualizaciones de sus posibles aplicaciones.

Se cuenta con una breve guía sobre la elaboración de posteos para redes sociales, los personajes de la marca “Mano a Mano”, esquema de grabación de videos para la elaboración de animaciones GIF, además de un horario y calendario recomendado para realizar publicaciones en redes sociales.

Los contenidos, dentro del manual de uso de línea gráfica de “Mano a Mano”, se realizan con el objetivo de que el público meta que le dará continuidad a la iniciativa a futuro, pueda seguir realizando contenidos, a la vez que respete los lineamientos y los de la UCR SO, en materias de reproducción gráfica y posicionamiento en redes sociales.

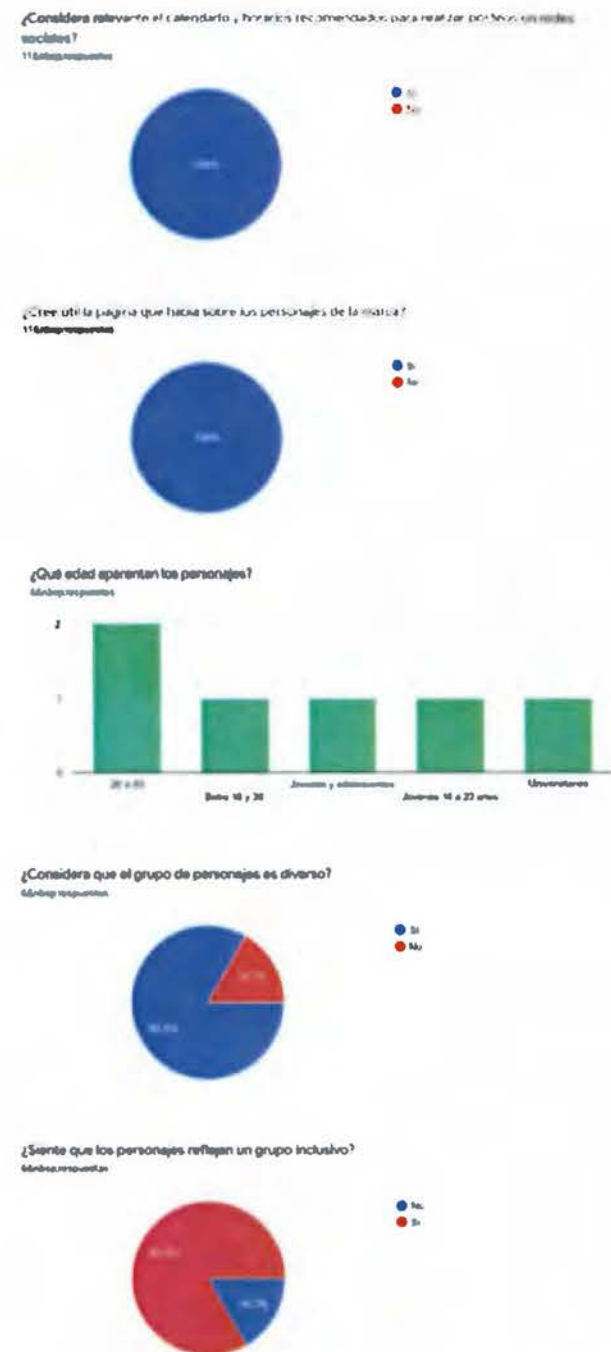
El manual de uso de línea gráfica tiene un tamaño en formato carta; se propone que su reproducción facilite la impresión de sus páginas de contenido y sus tapas, en papel couché, grapado. Estas condiciones están pensadas para garantizar un bajo costo en la reproducción de este manual; de igual manera, este manual se adapta a una impresión común en papel bond.



Figura 63: Mockup del manual de uso de línea gráfica de “Mano a Mano” impreso. Elaboración propia (2020)



Figura 64: Reticula para diagramación de las páginas del manual de uso de línea gráfica de “Mano a Mano”. Elaboración propia (2020)



Figuras 65, 66, 67, 68, 69, 70, 71, 72, 73 y 74: Gráficos de pastel de encuesta a grupo focal de estudiantes sobre aspectos a validar del manual de uso de línea gráfica de "Mano a Mano". Elaboración propia. (2020)

Si bien, su diseño está pensado para ser en reproducción física, se prepara una versión digital de este documento, en formato PDF, a tamaño carta (8,5 x 11 pulgadas), con una cantidad de 20 páginas. Para su diagramación se utiliza una retícula a una columna de 7 x 9,5 pulgadas, con márgenes de 0,7 pulgadas de ancho. Esta retícula propicia para el contenido dentro del manual, al traer equilibrio entre texto e imagen, además de facilitar la lectura y la visualización de los elementos, ya sea que se aprecie en formato digital o en un documento impreso).

Se procede a la fase de testeo del manual de uso de línea gráfica de "Mano a Mano", llevada a cabo por medio de una encuesta de 10 preguntas de respuesta cerrada. Se le consulta al grupo focal de estudiantes, sobre aspectos de su agrado hacia el manual, si su lectura es comprensible, así como cada una de sus secciones.

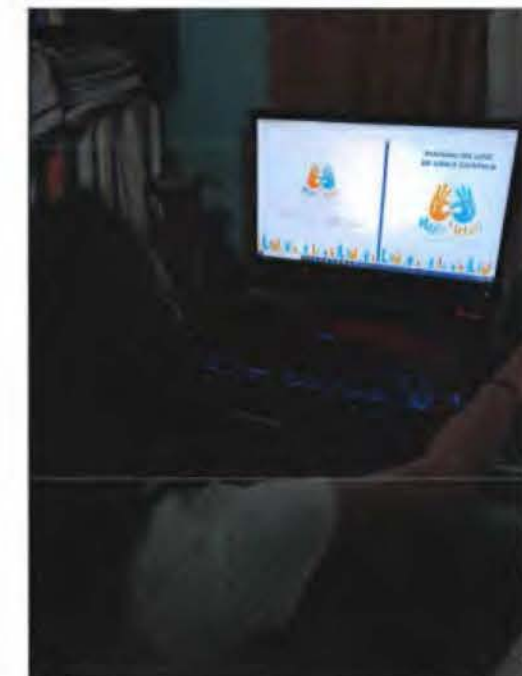


Figura 75: Integrantes del grupo focal de estudiantes en fase de testeo del manual de uso de línea gráfica de "Mano a Mano". Grupo focal de estudiantes. (2020)



Figura 76: Identificador en positivo, negativo, escala de grises y silueta. Elaboración propia. (2020)



Figuras 77 y 78: Zona de seguridad del identificador y construcción de las manos, parte del identificador. Elaboración propia. (2020)



Figura 79: Tamaños a escala del identificador. Elaboración propia. (2020)



No intercalar el logotipo en medio de la tipografía o mover.



No distorcionar su forma, estirar, ensanchar o rotar.



No desagrupar sus componentes o disponer sobre fondo del mismo color que el identificador.

Se obtiene retroalimentación por parte del grupo focal de estudiantes con respecto a las secciones del manual que tratan sobre la grabación de videos de traducciones de español-LESCO y los ejemplos sobre los tipos de uso que se le puede dar a la marca "Mano a Mano". El seminario de graduación replantea estas secciones y corrige, para ser validadas posteriormente por el grupo focal de docentes encargados del trabajo comunal.

Entre los contenidos dentro del manual de uno de línea gráfica de "Mano a Mano", se enlistan los siguientes:

➤ **Identificador en positivo, negativo, escala de grises y silueta:** La siguiente imagen adjunta la visualización del identificador en positivo, negativo, escala de grises y silueta.

➤ **Zona de seguridad del identificador:** Se determina que la zona de seguridad para el identificador sea determinada por la letra "A" mayúscula del nombre "Mano a Mano", creando distancia entre el isologo y cualquier otro ente gráfico ajeno que lo acompañe.

➤ **Tamaño a escala del identificador:** La siguiente imagen adjunta la visualización del identificador en cuanto tamaños máximos y mínimos del identificador a escala.

➤ **Usos incorrectos del identificador:** La siguiente imagen adjunta la visualización del identificador en cuanto sus usos o disposiciones incorrectas.

Figura 80: Usos incorrectos del identificador. Elaboración propia. (2020)

Sitio web y producción de video

La propuesta de un sitio web y la producción de material de video yace de la necesidad del subproyecto “Aproximaciones a la LESCO” del TCU-669 de la UCR, Sede de Occidente de disponerycompartir, de una manera visual e interactiva, sus contenidos y actividades. Asimismo, que estos insumos se encuentren disponibles para toda persona que desee utilizarlos, al considerar la posibilidad de que se puedan apreciar en distintos formatos, tanto medios digitales como físicos.

Me parece que por ahí es donde debemos de llegar con este mensaje. El movimiento, los colores, las figuras; todo sirve para comunicarnos mejor con las personas, es fundamental. Sobre todo ahora que estamos en tiempo de virtualidad, y que esta virtualidad viene para quedarse. Y en realidad, esta debió haber estado presente desde hace mucho. Ha sido catapultada por la condición de la pandemia. Pero creo que esa es de las cosas positivas que esta vivencia histórica nos deja. (Gamboa, W., 23 de julio de 2020)

Dado el impacto que se vive en el año 2020, cuando se categoriza el COVID-19, como Pandemia por la Organización Mundial de la Salud (OMS), a partir del mes de marzo de 2020 se declaran periodos de cuarentena en el país. Se restringieron las activida-

des presenciales y de circulación en áreas públicas y se mantienen hasta la conclusión de este trabajo final de graduación. Por ello, es necesario traducir los diferentes contenidos a un ámbito digital, dado que se cursa una era de virtualidad paulatina.

Este aspecto hace posible que los insumos propuestos sean de acceso abierto para cualquier persona que tenga conexión a internet disponible. Esto refuerza las posibilidades y ventajas que brinda el diseño gráfico en el ámbito digital. Sin embargo, se debe recordar que esta situación pandémica del momento, limita la ejecución de algunos de los insumos gráficos propuestos en la investigación.

En este apartado se describe de lo que consta la herramienta, a modo de sitio web y se procede a realizar un estudio de otras páginas web existentes, como referencia. Asimismo, se propone un mapa de sitio que describa el recorrido del usuario a través de las distintas secciones y contenidos del sitio web de “Mano a Mano”. También, se describen aspectos estructurales, tales como la diagramación y la retícula web que edifican al sitio web. Posteriormente, se describe el proceso de producción de video que da origen a los archivos en formato GIF.

Sitio Web

Al cumplir con el segundo objetivo específico de la presente investigación, se propone un sitio web, dirigido al subproyecto: "Aproximaciones a la LESCO" del TCU-669 de la UCR, Sede de Occidente, sus funciones y actividades. Este sitio web tiene como objetivo actuar, a modo de herramienta de acceso abierto, que contiene material visual de carácter informativo y de apoyo, para un enfoque adecuado de la LESCO y la cultura sorda.

Para su planteamiento y diseño, se considera de gran valor la retroalimentación brindada, por medio de la encuesta realizada al grupo focal de estudiantes. Como referente importante, se tienen en cuenta las observaciones realizadas por Álvarez, C. (25 de marzo de 2020), sobre las capacitaciones y el rango de alcance, que se pretende ampliar por medio del diseño de este sitio web.

La encuesta realizada al grupo focal de estudiantes es de carácter analítica (10 de julio de 2020) y cuenta con ocho preguntas de respuesta abierta. En esta responden preguntas sobre cómo se podrían mejorar las capacitaciones del TCU-669. Asimismo, dispone un sondeo breve sobre conocimiento general que tiene el público encuestado sobre las iniciativas relacionadas a la LESCO, similares a "Mano a Mano".

Se brinda un espacio de retroalimentación sobre posibles contenidos que se desean ver en el sitio web por realizar, en esta investigación. De los puntos en la encuesta, se tomaron en cuenta ideas como: alcance y presencia por medio de la web y estrategias de comunicación digital, visualización de horarios, el concepto de comunidad, vocabulario de español a LESCO

y traducciones efectivas y fáciles de obtener, materiales gráficos, actividades lúdicas, adaptación de insumos al ámbito físico y virtual e información de interés.

Además de las propuestas de insumos visuales e informativos que se posee para el público meta, esta herramienta cumple con uno de los propósitos del subproyecto y del trabajo comunal, al desear incluir estudiantes de otras áreas académicas de la UCR SO. Se garantiza así la expansión del público meta y se asegura el futuro y constante mantenimiento de este sitio web.

Para formular un mapa de sitio congruente y atractivo, su retícula web y diagramación, se decide llevar a cabo un análisis de páginas web existentes que abarquen el tema de las lenguas de señas, a modo de comparación y referencia. De igual manera, se realizan validaciones y toma de decisiones junto a la Oficina de Divulgación e Información (ODI) de la UCR.

Mapa de sitio

Para el sitio web de "Mano a Mano", se propone, por medio de un esquema de estructura, los contenidos y ejes temáticos que el subproyecto: "Aproximaciones al LESCO" del TCU-669 de la UCR SO, abarca en sus actividades. En el siguiente esquema, se describen cada una de las secciones del sitio web y lo que contiene en estas. Posterior a la definición del esquema de estructura del sitio web, la ideación y su prototipado, se lleva a testeo con los grupos focales, principalmente el de estudiantes y el grupo focal ODI.

A continuación, se describe cada una de las secciones que contempla el sitio web de "Mano a



Figura 81: Esquema de estructura de sitio web de la herramienta de "Mano a Mano". Elaboración propia. (2020)

Mano” y los diferentes contenidos que el público meta puede encontrar en ellas. A su vez, se plantea, por medio de estas descripciones, el posible recorrido que el usuario realiza al momento de navegar este sitio web y cada una de sus secciones.

Inicio: El sitio web “Mano a Mano” está contenida dentro del sitio web de la UCRSO. En su inicio, se aprecia un video introductorio para explicar al usuario brevemente sobre el contenido al que está accediendo. Seguidamente se encuentran enlaces directos a las secciones de la página del Vocabulario, Juego y Contacto.

Nosotros: Esta sección contiene datos informativos sobre el TCU-669, el subproyecto: “Aproximaciones a la LESCO” y el proyecto: “Mano a Mano”, además de un apartado de Contacto.

Juego: Este apartado muestra el juego de cartas digital Memoria, donde se puede escoger una entre seis categorías temáticas de juego. Además, se muestra una sección inferior que lleva al usuario a descargar un PDF, listo para impresión, del juego de cartas físico Charadas.

Vocabulario: Esta sección contiene un buscador, a modo de listado, que permite encontrar temas y palabras determinadas para una traducción, que se aprecia en una ventana a la derecha, del español a la LESCO, por medio de un archivo en formato GIF.

Servicios: En la última sección del sitio web, se tiene una sección de agenda, donde se visualizan los espacios disponibles para programar actividades organizadas por el TCU-669. Asimismo, se visualiza una sección de Información, que contiene infografías referentes a la LESCO y la cultura sorda.

Estas se pueden apreciar en redes sociales del TCU-669. Este apartado concluye una reseña sobre la importancia de aprender LESCO y datos de Contacto.

En cada una de las secciones de la herramienta “Mano a Mano”, contiene un menú de navegación en su cabecera y próximo al pie de página, el usuario puede encontrar un botón que, al presionarlo, le regresa nuevamente a la cabecera del sitio web.



Figura 82: Headers de las secciones del sitio web de “Mano a Mano”. Elaboración propia. (2020)



Figura 83: Retícula web para la diagramación del sitio web de "Mano a Mano". Elaboración propia. (2020)

Retícula web y diagramación

Al proponerse un sitio web para la iniciativa "Mano a Mano", es necesario establecer una retícula web para su diagramación y distribución de elementos y contenido. Para ello, se investiga, y se propone posteriormente, el sistema de retícula, utilizado para la elaboración de páginas web, correspondiente al 960 Grid System o Sistema de Retícula 960, el cual se basa en un diseño por columnas.

Para esta propuesta, se consideró la de 12 columnas, la opción más apropiada, por ser múltiplo de 2 y 3, que da más posibilidades al sitio, para que este sea responsivo. Esto quiere decir que se toma en cuenta el posible dispositivo, por el que se accede al sitio web; dependiendo del dispositivo, una línea de contenido pasa debajo de otra. El material dispuesto a la derecha de la pantalla quedará en la parte superior y, lo que se encuentra a la izquierda se desplaza hacia la parte inferior de la pantalla. Cada columna tiene un grosor de 5,66 cm, la altura varía según el contenido en cada sección del sitio web.

Asimismo, el diseño propuesto a 12 columnas, garantiza versatilidad a la herramienta y amplía las posibilidades de diseño y diagramación de los elementos que contiene. Entre dichos elementos se contemplan los siguientes: en cuanto a los colores, se utilizaron los establecidos en el manual de uso de línea gráfica de "Mano a Mano"; la tipografía escogida para los cuerpos de texto presentes en el sitio web es la de la familia tipográfica Trueno. Los botones de la herramienta siempre serán figuras de bordes redondeados, de color plano, acompañados de tipografía e íconos.

La retícula web para la diagramación del sitio web de "Mano a Mano" propuesta, se somete a una revisión con el personal de la Oficina de Divulgación e Información de la UCR (24 de noviembre de 2020), donde se indica su aprobación y se recuerda, al seminario de graduación, que, para este aspecto de la herramienta, la retícula web permite ciertas libertades.

La retícula se usa como referencia, sin embargo nunca se ha manejado de manera restrictiva; se permite ajustar la retícula base a un formato que sea más provechoso para el contenido del sitio en sí. (ODI, 24 de noviembre de 2020)

Dado que el sitio web propuesto está contenido dentro del sitio web de la UCR SO, se toman en cuenta lineamientos por cumplir, dictados en el Manual de Lineamientos de Contenido e Imagen de Sitios Web de la Universidad de Costa Rica (ODI, 2019) y validado con el grupo focal ODI. De estos lineamientos se destacan los siguientes: al fondo del sitio se le aplica color gris claro uniforme (R 230 G 230 B 230), sin gradientes ni otras tonalidades. En cuanto al cintillo, es de color celeste UCR (#00c0f3) y azul UCR (#005da4).

Además de cumplir con estos aspectos de diseño web oficiales de las páginas web de la UCR, el sitio web de "Mano a Mano" se plantea que presente una estética fresca y amigable al usuario, donde se observan figuras orgánicas y geométricas con bordes redondeados, que semejan burbujas. Se busca que con estos elementos represente fielmente la personalidad de marca establecida.

Los bloques de texto son escritos con la familia tipográfica Trueno, en un peso y tamaño fáciles de leer. Los colores que acompañan el contenido del sitio son de la paleta cromática oficial de "Mano a Mano". Asimismo, en los headers de las secciones del sitio web se presentan los diferentes personajes de la marca. Además, se plantea que en el sitio se encuentre contenido tanto fotográfico, como de animación de video y archivos en formato GIF.

Vocabulario Español-LESCO en formato GIF

Dentro de las secciones del sitio web "Mano a Mano", una de estas corresponde a un Vocabulario Español-LESCO, la cual contiene un buscador, en forma de lista, que permite encontrar temas y palabras determinadas para una traducción, apreciada en una ventana a la derecha, del español a la LESCO, por medio de un archivo en formato GIF.

Dado que dentro de las necesidades del subproyecto está el disponer contenido que facilite un acercamiento adecuado a la LESCO, de una manera más interactiva y visual, el seminario de graduación propone crear animaciones en formato GIF, resultado de grabaciones por medio de cámara de vídeo. Por medio de estas grabaciones, se determina un banco de archivos procesados a formato GIF, que corresponden a "(...) un archivo animado con tan sólo la reproducción rápida de varias imágenes consecutivas. (...) una animación de unos segundos, sin sonido y que se va repitiendo en bucle." (Viñas, M., 2020)

Se piensa en el formato GIF para disponer las traducciones de español a LESCO en la sección de Vocabulario del sitio web "Mano a Mano", ya que, inicialmente, este formato se aprecia en varias de las páginas web investigadas y comparadas. Asimismo, se toma en cuenta que los archivos en formato GIF tienen peso reducido y facilita su carga en páginas web.

Debido a que el tamaño del archivo de un GIF es más pequeño con respecto a los conocidos formatos de imagen JPEG o PNG, los GIFs hacen que una web no pese y se carguen rápidamente. (Viñas, M., 2020)

En el caso de esta investigación, el contenido de estos GIF, son visualizaciones animadas de una persona, realizando señas pertenecientes a la LESCO, de carácter estandarizado (señas que no han variado significativamente con el paso del tiempo). Las traducciones se despliegan, al dejar ver al usuario la animación GIF de la seña; al ser esta repetida en bucle y al ir a una velocidad óptima, permite su visualización adecuada.

Para la escogencia de palabras presentes en Vocabulario, se toma como guía los programas del subproyecto: "Aproximaciones a la LESCO", brindados por Álvarez, C. (15 de junio de 2020). Estos contienen un listado de palabras en español para su práctica, que se traducen a la LESCO, dentro de las actividades que se llevan a cabo durante las horas transcurridas del TCU-669, y validados por el grupo focal de estudiantes.

Para esta producción, se realiza la grabación de un total de 82 señas en LESCO, de 7 categorías temáticas y una categoría adicional que corresponde a los nombres de las cuatro secciones de la página. Asimismo,

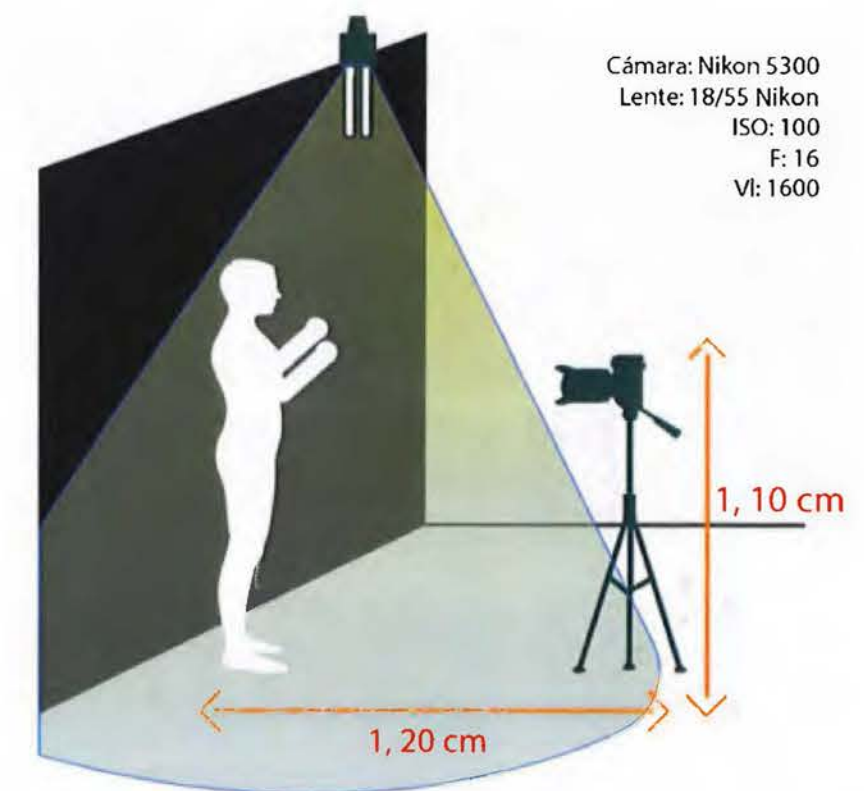


Figura 84: Esquema instructivo para realización de videos de traducciones de español a LESCO. Elaboración propia (2020)



Figuras 85 y 86: Archivos en formato de video y GIF de videos de traducciones de español a LESCO. Elaboración propia (2020).

se establece un esquema para futuras grabaciones, por parte del público meta, así como instrucciones y recomendaciones para su ejecución. Estos indicadores forman parte del manual de uso de línea gráfica de "Mano a Mano" dentro de una de sus secciones. Para la grabación de estos videos, que posteriormente se convierten a formato GIF, se toma en cuenta la Ley de igualdad de oportunidades para las personas con discapacidad (Ley N°7600, 1996); por ello, se realiza la grabación con una persona sorda. Si bien un intérprete de LESCO o alguna persona fluida en LESCO puede hablar en señas correctamente, de la persona sorda se obtiene una interpretación más pura y genuina. Tal como lo indica Lic. Manuel Darío Marroquín Berdúo (28 de agosto de 2020), "es muy diferente lo que señamos nosotros (los facilitadores de la LESCO o los intérpretes, que son oyentes) a lo que seña un sordo dándole más estructura y enriqueciendo la lengua".

Luego de tomar en cuenta las recomendaciones de personas especializadas y de un proceso de búsqueda y selección de la persona que se ajustase a los requerimientos mencionados, la grabación se realiza con la colaboración de Kathia Matamoros Jiménez (persona sorda profunda, nativa de la LESCO y activista de la comunidad sorda, emprendedora, residente del cantón de San Ramón); ella es la protagonista de los videos traducidos a formato GIF; y el Dr. Carlos Toshiro Araya Villegas (quiropático y acupunturista, intérprete de LESCO).

Este seminario de graduación se reunió para la grabación en vivo junto con Matamoros, K., al tomar en cuenta toda reglamentación de distanciamiento social y precauciones de salubridad para la prevención de contagio por COVID-19. Además, la interpretación de

español a la LESCO, para mediar la comunicación y validación de la traducción de palabras a señas, se realizó con Dr. Araya, C., por medio de videollamada a través de la aplicación de mensajería instantánea WhatsApp.

La toma de video se realiza con una cámara de modelo Nikon 5300, con un objetivo 18/55, formato dsc (en computador el formato es .mov). Se utiliza una apertura de diafragma (f) de 16, una sensibilidad de sensor catalizador de luz (ISO) de 100 y un tiempo de exposición (VI) de 1/1600. El sujeto por grabar se posiciona relativamente cerca de la pared de fondo negro. Este, a su vez, se encuentra a una distancia de 1,20m de donde está localizada la cámara. La traducción de los videos a formato de animación GIF se realizó en Filmora, software libre para edición de video, guardados en 640 x 360 píxeles de resolución, a 15 fps (fotogramas por segundo).

La cámara se apoya por medio de un trípode, a una altura de 1,10m; este dato puede variar, de acuerdo con la altura del sujeto que se grabe. La iluminación que se utiliza y se recomienda es la superior de la habitación.

El incluir los lineamientos y desarrollo de esta producción de videos para animaciones GIF en el manual de línea gráfica de "Mano a Mano", simboliza un apoyo y beneficio para el Público Meta. Tal como lo menciona Gamboa, W. (16 de octubre de 2020): "es importante que quede esto como para una etapa futura. (...), ya que se va enriqueciendo y aumentando con el tiempo."

Juego de cartas digital

En la sección de juego del sitio web “Mano a Mano”, se contiene un juego de cartas “Memoria” en versión digital. Esta sección nace desde la necesidad del subproyecto de disponer material visual, tanto informativo como de apoyo, para un enfoque adecuado de la LESCO y la cultura sorda. El seminario de graduación propone que este objetivo se concrete mediante un juego de cartas, como parte del material visual e interactivo dentro del ámbito virtual, al actuar como refuerzo para el subproyecto: “Aproximaciones a la LESCO”.

Las cartas de este juego incluyen vocabulario de la LESCO e ilustraciones de las señas correspondientes, dividido en categorías temáticas a un nivel estándar. Este juego tiene como objetivo que el público meta aprenda las señas de LESCO presentadas; se impulsa a que las practique en casa.

La dinámica del juego sigue las instrucciones clásicas de los juegos de memoria, donde se ven las caras de las cartas que se corresponden mutuamente, se voltean y revuelven, para que el jugador intente encontrar, una por una, las parejas; se suma el factor tiempo, que está delimitado desde el inicio de la partida.

En el caso del “Memoria” propuesto por el seminario de graduación, las parejas de cartas por encontrar por parte del jugador, están conformadas de la siguiente manera: ilustración de una seña en LESCO, en una carta y su pareja es su significado escrito en español, en otra carta. Con esto se pretende que el jugador intuya el significado al que se le atribuye a las señas ilustradas.

Las ilustraciones de las señas fueron elaboradas con referencias fotográficas de uno de los integrantes de este seminario (quien tiene concluido el tercer nivel de LESCO del Programa Lengua De Señas Costarricense de la Universidad Estatal a Distancia), a su vez, validadas por Carvajal, E. (6 de noviembre de 2020).¹

Se considera que uno de los propósitos con el sitio web, vinculada al TCU-669, es que el Público Meta 2 llegue a matricular dicho trabajo comunal. Por ello, se establecen parámetros de reproducción con respecto a este juego, tanto para los desarrolladores web de la UCR como para aquellos estudiantes encargados de dar mantenimiento web y gráfico a esta herramienta. Estos se encuentran adjuntos en el manual de uso de identidad de marca de “Mano a Mano”.

Se considera que uno de los propósitos con el sitio web, vinculada al TCU-669, es que el Público Meta 2 llegue a matricular dicho trabajo comunal. Por ello, se establecen parámetros de reproducción con respecto a este juego, tanto para los desarrolladores web de la UCR como para aquellos estudiantes encargados de dar mantenimiento web y gráfico a esta herramienta. Estos se encuentran adjuntos en el ma-

¹ El Programa de LESCO tiene como principal propósito brindar a los estudiantes, los elementos y competencias de la comunicación en esta lengua, con el fin de incentivar un proceso de enseñanza- aprendizaje que permita una adecuada comunicación entre personas no oyentes y oyentes. Se pretende que los estudiantes adquieran nociones básicas sobre la cultura sorda y gramática en Lengua de Señas que les permita una adecuada comunicación al estar con personas no oyentes. Está dirigido a la población en general, mayor de edad, en cualquier parte del país, interesadas en adquirir este conocimiento. Los cursos de LESCO se imparten bajo la metodología teórico- práctico, de manera presencial. Tienen una duración de 40 horas, distribuidas en 4 horas semanales. Son impartidos por profesores no oyentes que facilitan el aprendizaje significativo simultáneamente. El Programa de cursos de LESCO consta de cuatro niveles desde LESCO Nivel I hasta Nivel IV, además de un taller de conversación en LESCO. (UNED, 2021)



Figuras 87, 88, 89 y 90: Referencias fotográficas para ilustración de señas en LESCO, interpretadas por los personajes “Mano a Mano”. Elaboración propia (2020)

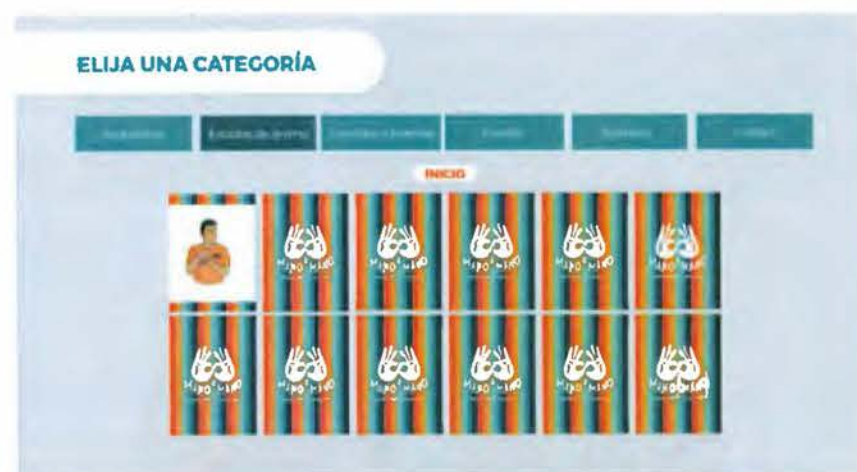


Figura 91: Juego de cartas virtual "Memoria", sección Juego, sitio web de "Mano a Mano". Elaboración propia (2020)

80



Figura 92 :Cara 1 y 2; y retícula para diseño de las cartas del juego de cartas virtual "Memoria", sección Juego, sitio web de "Mano a Mano". Elaboración propia (2020)

nual de uso de identidad de marca de "Mano a Mano".

Se establece que el juego cuenta con una variedad de 121 cartas, de un tamaño aproximado de 189,27 x 257,43 píxeles. Las cartas contienen imágenes incrustadas y texto, convertido a curvas, listas para exportar con fondo blanco. Se aprecian la Cara 1 de las cartas (60 con texto y 60 con la ilustración de la seña en LESCO que le corresponde) y la Cara 2 de las cartas (reverso, una única imagen para duplicarse). El juego tiene seis categorías temáticas, con 10 cartas cada una: profesiones, estados de ánimo, animales, familia, alimentos y colores, representadas por cada uno de los personajes: "Mano a Mano". El asocio de las parejas palabra-seña se facilita por medio de un color en común; el color que posee la carta con palabra es el mismo que el de los bordes de la carta con su seña en LESCO, correspondiente.

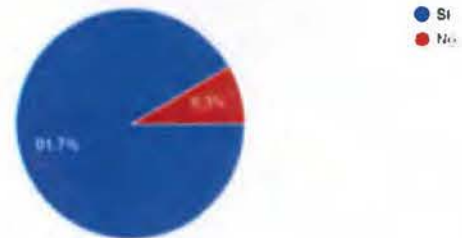
La fase de testeo del juego de cartas digital, se hace en conjunto con la del sitio web "Mano a Mano" en general y todos sus contenidos e insumos gráficos presentes y complementarios. Su testeo específico se hace meramente desde lo visual, ya que, dentro de los objetivos por cumplir, por parte del seminario de graduación, no contempla la programación web de este juego de cartas. La descripción de la dinámica queda descrita en su archivo editable, en el software de Adobe Illustrator, para los futuros desarrolladores encargados de la potencial tarea de programación web.

Desarrollo de prototipo

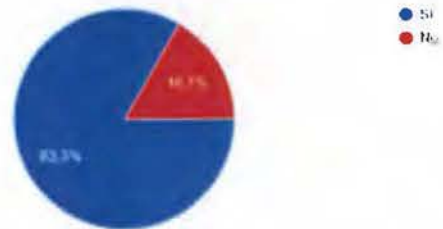
Tras el proceso de empatización con el público meta y definición de las necesidades, en cuanto comunicación visual y visibilidad, se abarca la etapa de idear un prototipo para el sitio web "Mano a Mano", su mapa de sitio y el tipo de contenido que se dispone. Su prototipo se llevó a cabo por medio del software Adobe XD, simulando una posible navegación dentro del sitio web y el recorrido del usuario. Se plantearon tres versiones del prototipo, para que puedan ser dispuestos en dispositivos electrónicos de los siguientes tipos: Computador, teléfono celular y tableta. El prototipo se sometió a una revisión por parte de los grupos focales de docentes encargados y de diseño gráfico, además de ser testeado con el grupo focal de estudiantes, para validar su resultado y obtener retroalimentación.

Esta fase de testeo se llevó a cabo por medio de una encuesta, que contiene 20 preguntas de respuestas cerradas, sobre aspectos específicos de la navegabilidad, dentro del sitio web. Se tomó en cuenta el software utilizado, se recalcó el hecho de que el prototipo se ve limitado a acciones como reproducción de videos o archivos GIF, así como el funcionamiento de botones y transiciones correctas; se mostró al grupo focal de estudiantes, una perspectiva general de la herramienta "Mano a Mano".

¿La experiencia de navegación es agradable?
12 respuestas



¿Carga rápido el contenido?
12 respuestas



¿La estructura del sitio es amigable?
12 respuestas



¿Se brindan mecanismos para ponerse en contacto con el o los realizadores del sitio?
12 respuestas



¿Está claro y explícito quién o quiénes son los responsables del sitio?
12 respuestas



¿Se puede identificar con rapidez la sección de la página que se quiere visitar y llegar fácil a ella?
12 respuestas



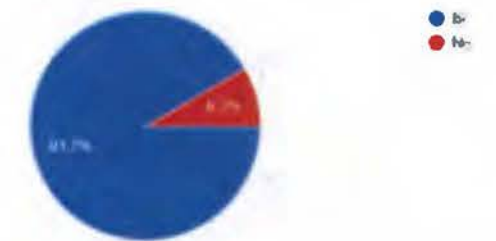
¿Está claramente indicado el nombre de la página que se está navegando en cada caso?
12 respuestas



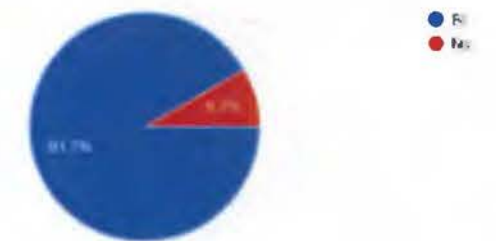
¿Hay enlaces a la página inicial desde todas las páginas?
12 respuestas



¿Se puede volver fácilmente a una página ya visitada?
12 respuestas



¿Los iconos y botones se interpretan con facilidad? ¿Y su propósito?
12 respuestas



¿La información está ordenada lógicamente?
12 respuestas



¿La información se presenta con claridad?
12 respuestas



¿La información posee relevancia?
12 respuestas



¿La información está libre de errores gramaticales y ortográficos?
17 respuestas



¿Las páginas son excesivamente largas o sobrecargadas?
17 respuestas



¿Posee elementos multimediales – animaciones, audio, video que favorecen la motivación o por contrario entorpecen la tarea?
12 respuestas



¿Emplee un lenguaje claro y conciso? ¿Se expresa de forma amigable y cercana a los destinatarios?
12 respuestas



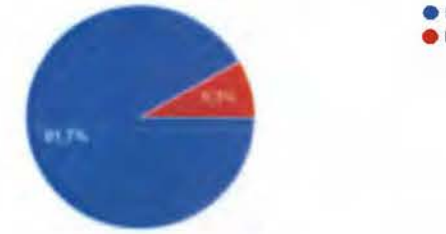
¿La imagen de fondo ofrece un buen contraste con el tipo de letra?
12 respuestas



¿El lenguaje está libre de prejuicios, raciales, religiosos, etc.?
11 respuestas



¿Es adecuado el tamaño de la letra utilizada?
12 respuestas



A la encuesta se incluyó una pregunta de respuesta abierta, en donde se le indica al público encuestado que puede brindar retroalimentación sobre algún otro aspecto que considere relevante y no haya sido considerado o abarcado en las preguntas anteriores. El grupo focal de estudiantes respondió lo siguiente:

Prototipo para computador:

- En general, desde el computador se lee bien los textos.
- Se sabe que sólo estamos viendo aspectos generales y que no son programadores, pero por si tienen la oportunidad se puede trabajar la misma casilla de accesibilidad que tienen las páginas de la UCR.
- El vocabulario es muy importante que sea una fotografía de persona, así se logra apreciar más al humano.
- Las ilustraciones y colores son agradables, acorde al público meta.
- El juego de "Memoria" se ve bastante bien, pero no se puede jugar, tal vez por ser una vista general.

Prototipo para celular:

- La letra de los textos se ve pequeña y difusa.
- Las pestañas activas funcionan.

Prototipo para tableta:

- La letra de los textos se ve pequeña y difusa.
- Las pestañas activas funcionan.

Observaciones generales:

- El video de Inicio no se reproduce.
- El juego de "Memoria" aún no está disponible en las distintas categorías, solamente normas

de cortesía. No carga el cronómetro que mide el tiempo para jugar.

- En la sección de Vocabulario no se puede acceder a las distintas palabras.
- Los tamaños cambian dependiendo del dispositivo por el cual se acceda al prototipo.
- La página es realmente muy productiva, de fácil acceso e incluso necesaria para todos los usuarios que ya posean mucha o poca información sobre la LESCO. Además, parece una herramienta fácil de manejar que le permite a los usuarios aprender de una forma lúdica, lo cual es favorecedor para lograr aprendizajes significativos. Por otra parte, los colores y diseño que utilizaron para su desarrollo son geniales. (Grupo focal de estudiantes, 20 de octubre de 2020)

La retroalimentación brindada a través de esta encuesta fue tomada por el seminario de graduación para optimizar el prototipo final del sitio web "Mano a Mano". Se empezó por la experiencia de navegación de la herramienta. El grupo focal de estudiantes, encontró problemas al cargar algunas secciones del sitio web, debido al tipo de software utilizado.

El seminario de graduación se vio limitado, debido a las capacidades del software, que funciona para mostrar un prototipo visual, sin indagar en aspectos de programación web avanzados; esto solo es posible mediante una futura traducción del prototipo a programación web.

Este asunto ocurre con algunos de los botones de la herramienta, el tamaño de los bloques de texto y la visualización correcta del mismo sitio web, en los distintos dispositivos electrónicos. Esto pasa debido a que los integrantes del grupo focal de estudiantes, acceden



Figuras 113, 114 y 115: Secciones de prototipos del sitio web de "Mano a Mano" en dispositivos computador, celular y tableta (respectivamente). Elaboración propia. (2020)

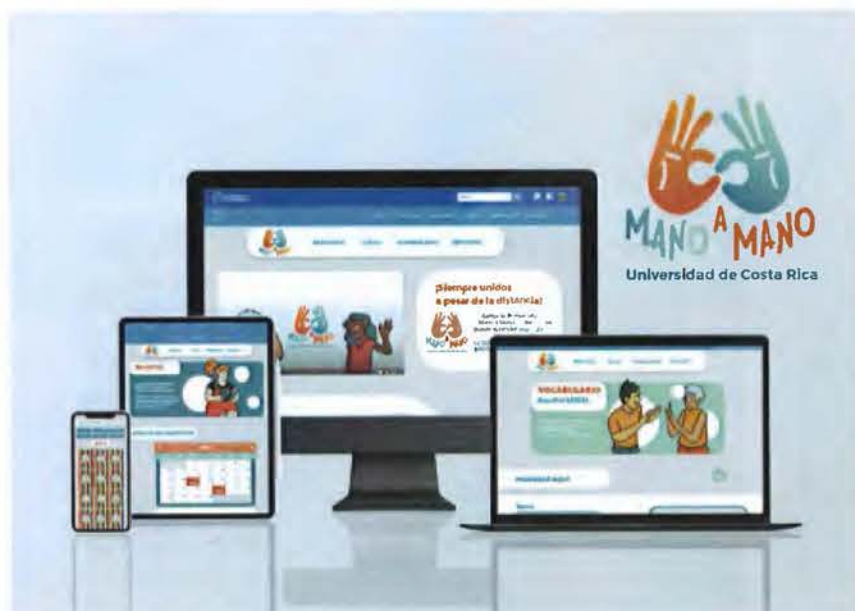


Figura 116: Mockup del sitio web de "Mano a Mano" en dispositivos computador, celular y tableta. Elaboración propia. (2020)

desde diferentes dispositivos al prototipo. El software utilizado, Adobe XD, no crea una adaptación responsiva adecuada, debido a sus limitantes y funciones; esto provoca fallas al accionar botones, visualizar textos y el tamaño percibido del sitio web, según el dispositivo.

En cuanto a los errores gramaticales y ortográficos presentes en los textos, estos fueron revisados y corregidos. De acuerdo con las observaciones, acerca del material multimedia, específicamente de las secciones de inicio, juego y vocabulario, estos contenidos son solamente visualizaciones y quedan a manera de propuesta visual. Estos contenidos no se encuentran disponibles para su reproducción inmediata en el prototipo, ya que no han sido sometidas a programación web; esto sin dejar de lado los atributos que permite el software utilizado, Adobe XD.

Se rescatan las observaciones brindadas por el grupo focal de estudiantes, al recalcar las ventajas, atributos y posibilidades que posee la propuesta del sitio web "Mano a Mano". Principalmente se refiere a: aspectos de color, figuras, ilustración, diseño de personajes, contenidos disponibles, servicios y propuesta de insumos gráficos. Estas observaciones y comentarios evidencian la aceptación y la funcionalidad de la propuesta con el público meta. Se valida el refuerzo que simboliza esta herramienta para el subproyecto: "Aproximaciones a la LESCO", del TCU-669, al cumplir con los objetivos establecidos en la presente investigación, por parte del seminario de graduación.

Este prototipo fue llevado a revisión por parte del grupo focal ODI (24 de noviembre de 2020), quienes validaron los aspectos a continuación y se resolvió la parte que corresponde desde el diseño gráfico en el sitio web.

- *La paleta de color está bien, tiene relación con la universidad, además se aprecia que utilizaron las tipografías recomendadas.*
- *Desde el punto de vista gráfico, el incorporar ilustraciones le aporta mucho, invita y lo hace mucho más interactivo, además de que la calidad de las ilustraciones está muy bien.*
- *La versión móvil se ve muy bien.*
- *Con respecto a lo que se observa, todo queda de acuerdo a los lineamientos de la ODI y del manual de marca de la UCR.*

Insumos gráficos

El seminario de graduación propone un conjunto de insumos gráficos para “Mano a Mano”, al responder a la necesidad del subproyecto: “Aproximaciones a la LESCO” del TCU-669 de la UCR, Sede de Occidente, de crear medios en los que se pueda mantener más contacto con el público meta, al ampliar el rango de alcance y de una manera inclusiva, principalmente con la población sorda hablante de LESCO.

Asimismo, que estos insumos estén disponibles en distintos medios, tanto digitales como físicos, para tratar de captar el interés del público meta, de manera visual e integral; se apela a la concientización sobre la LESCO y la cultura sorda. De igual forma, se considera realizar material gráfico referente a la promoción del TCU-669 y su subproyecto, al cubrir la necesidad que tiene este, para atraer a nuevos miembros, pertenecientes al grupo de Público Meta 2.

En este apartado se describen los insumos gráficos realizados, empezando por los de reproducción digital, conformados por videos motion graphics e infografías, respaldadas e impulsadas por una estrategia de comunicación omnicanal. Además, se explicaron las categorías y funcionalidad que cumple cada contenido, tanto informativo como publicitario. Finalmente, se presenta la propuesta de insumos para su reproducción impresa, conformada por un juego de cartas físico

Insumos digitales

Los insumos digitales para “Mano a Mano” se proponen con el propósito de servir como material de refuerzo para el Público Meta 1, en sus actividades de trabajo comunal, así como para su publicidad hacia la comunidad del Público Meta 2. Además, existe una sección de este material, creado con el propósito de concientizar e informar sobre los temas que trata el subproyecto.

Estos insumos son imágenes y videos de carácter infográfico, que sirven como recurso visual y su contenido informativo que, además de estar presentes en el sitio web, se pretende que su uso sea para difusión por medio de redes sociales, especialmente Facebook; red social que tiene activo, constantemente, el trabajo comunal.

El mantenimiento de Facebook lo hago yo. Es muy delicado, a nosotros nos cierran puertas y nosotros no podemos hacer mucho. Desde Acción Social siempre se han hecho cosas maravillosas, desde la presencialidad. Hemos tenido una caída, porque para nadie ha sido un secreto, porque no hemos podido hacer lo que siempre se ha hecho. Se está haciendo desde las redes sociales. (Camacho, F., 16 de octubre de 2020)

Siguiendo la metodología Design Thinking, se destina tiempo creativo para la ideación y prototipado de este material, para su posterior testeo, por medio de una encuesta con el grupo focal de estudiantes y concluye con su validación.



Figuras 117, 118, 119 y 120: Infografías con datos de interés e informativos sobre la condición de la sordera y las clasificaciones que esta tiene, así como de su cultura y comunidad, antecedentes, además de mitos y normas de tratamiento hacia una persona sorda. Elaboración propia. (2020)



Figura 121: Reticula utilizada para la composición de las infografías. Oficina De Divulgación e Información. (2019)



Figura 122: Testeo de infografías por parte del grupo focal de estudiantes. Grupo focal de estudiantes (2020)

Infografías

La elaboración de contenido infográfico se propone, con el fin de que sea un material para el apoyo de las actividades, realizadas por parte de los estudiantes de la UCR SO, del subproyecto: "Aproximaciones a la LESCO", del TCU-669. Asimismo, se pretende que el uso de estas infografías sea de traducción versátil a diversos medios digitales.

Si bien se pueden colgar estas imágenes infográficas en el sitio web "Mano a Mano", también se puede disponer, a modo de imágenes para posteos de redes sociales, vídeos cortos (a modo de motion graphics), o bien adaptarse para su reproducción impresa a manera de carteles informativos (estos serían dispuestos alrededor del campus de la UCR SO). Esta última posibilidad, planteada desde un punto de vista a futuro, cuando se retomen las clases presenciales, debido a la pandemia por el COVID-19, que provocó el traslado de clases a un ámbito virtual.

Estos posibles medios que se toman en cuenta para la reproducción y disposición de las infografías, cumplen con la necesidad del subproyecto de mantener todo contenido de relevancia, presente en todos los canales de información que sea posible. Con esto se conforma una estrategia de comunicación omnicanal y se garantiza una experiencia uniforme y constante para el público meta expectante.

Estas infografías contienen datos de interés informativo sobre la condición de la sordera y las clasificaciones que esta tiene, así como de su cultura y comunidad, antecedentes, además de mitos y normas de tratamiento hacia una persona sorda. La información que expresan es tomada de la entrevista realizada a Carvajal, E. (6 de

noviembre de 2020) y de las referencias bibliográficas consultadas, rescatando a Benito, J. y Silva, J. (2013).

La retícula para la composición de las infografías sigue las recomendaciones del Manual de identidad visual de la Universidad de Costa Rica (Oficina De Divulgación e Información, 2019) para facilitar la subdivisión del espacio en el que se diseña, de hasta 36 módulos de igual tamaño. Además, se aplican las observaciones de docentes encargados del TCU-669. Esto, en cuanto el uso de los identificadores gráficos de la institución, específicamente en el caso del identificador gráfico del TCU: *Atención a la Diversidad en el Marco de la Educación Inclusiva, ya que "debe incluir el código 669"* (Camacho, F.16 de octubre de 2020).

- Se determina el área del diseño.
- Se definen los márgenes, en caso de ser necesarios.
- Se subdivide el espacio vertical y horizontal en tres o en múltiplos de tres. Si se establecen márgenes en el área de diseño, la modulación del espacio se hará a partir de ellos.

En general, la retícula mínima plantea nueve módulos, pero puede subdividirse aún más, según sea necesario. (ODI, 2019)

Las infografías, además de contener texto, le acompañan breves gráficos e ilustración y los personajes de la marca "Mano a Mano". Todo contenido para elaborar las infografías es testado con los integrantes del grupo focal de estudiantes, a lo que concluye lo siguiente.

Los colores y las ilustraciones son agradables a la vista, la información sobre el proyecto y la sordera y cómo dirigirse a una persona sorda, parece muy completa. Una excelente iniciativa para informar y enseñar en nuestra comunidad. (Grupo focal de estudiantes, 20 de octubre de 2020)

Con esto se valida la funcionalidad de la información expuesta y la aceptación visual de las composiciones gráficas. Se realizan un total de ocho infografías.



Figura 123: Validación de infografías con grupo focal de docentes encargados. Elaboración propia (2020)

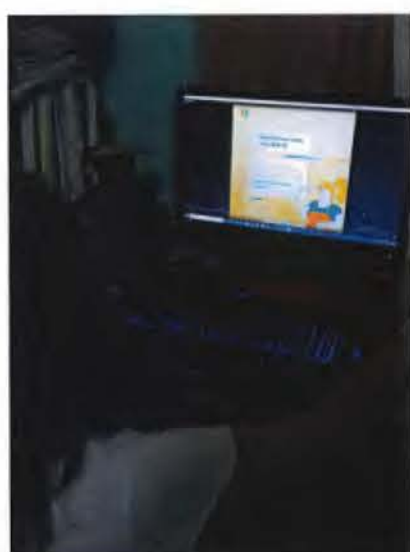


Figura 124: Testeo de motion graphics por parte del grupo focal de estudiantes. Grupo focal de estudiantes (2020)

Videos motion graphic

Estos videos de contenido animado, incluyen información concisa de la temática que tratan, acompañados a su vez de los distintos personajes de “Mano a Mano”. La función de los videos motion graphics, es la de relacionar imágenes individuales, entre sí, con el fin de representar una idea en su conjunto; comunicar ideas en el espacio y en el tiempo (Clarisa E. Carubin, 2017). Se toma en cuenta la importancia de calcular tiempos, espacios en el área de trabajo y el contenido que se va a disponer, que contengan textos concisos e informativos.

El seminario de graduación ha ideado estos videos para ser dispuestos tanto en el sitio web como en las redes sociales pertenecientes al TCU-669, a modo de publicidad. La información contenida en estos videos es principalmente promocional, así como instructivo y para llamar a la acción de utilizar los insumos gráficos que se encuentran en el sitio web de “Mano a Mano”.

La retícula para su composición y la utilización de los identificadores gráficos, sigue las recomendaciones del Manual de identidad visual de la Universidad de Costa Rica (Oficina De Divulgación e Información, 2019) y del grupo focal de docentes encargados. Se realizaron una cantidad de seis videos tipo motion graphic, de una duración máxima de un minuto. Estos videos son finalmente validados por el Grupo Focal y los docentes encargados del TCU-669. Se toman en cuenta observaciones y detalles por corregir, relacionados a identificadores gráficos de la institución y faltas de ortografía y gramaticales; estos indicaron su aprobación y validaron el contenido.



Figura 125: Motion graphic promocional. Elaboración propia (2020)

Estrategia de comunicación omnicanal

El seminario de graduación propone una estrategia de comunicación omnicanal, un plan que tiene como objetivo alinear el contenido de la marca "Mano a Mano", para hacerlas llegar al público meta por medio de una experiencia uniforme y consistente, de acuerdo con las necesidades del subproyecto y el trabajo comunal.

Se propone la creación de insumos visuales, para utilidad del TCU-669 y promoción del sitio web "Mano a Mano". El propósito es difundir la labor de este trabajo comunal y sus actividades, el subproyecto: "Aproximaciones a la LESCO", así como provocar la iniciativa de dar uso al Vocabulario Español-LESCO y el juego de cartas digitales, contenido en este sitio web; además, se invita al Público Meta 2 y se crea comunidad e interacción.

Estos insumos pretenden ser dispuestos en la red social más activa del TCU-669, Facebook, al responder a las indicaciones brindadas por el grupo focal de docentes encargados de este trabajo comunal. Asimismo, se considera en la estrategia, la posibilidad de incluir redes sociales como Instagram y TikTok para que parte de este contenido sea dispuesto en estas y posibilite que el Público Meta 1 llegue a crear su propio material a futuro; se sigue un calendario para publicaciones, sugerido por el seminario de graduación. Por otra parte, es importante que el contenido para estas redes sociales, llegue al Público Meta 2, para posibilitar el crecimiento y expansión de este trabajo comunal y su subproyecto.

La estrategia de comunicación omnicanal propuesta, toma fuerza, al considerar el hecho de que ciertas redes sociales forman parte de otras más grandes. Estas permiten el mismo contenido en visualizaciones distintas, a diferentes usuarios, y en los horarios que a estos más les convienen. Tal es el caso de Instagram que forma parte de Facebook, lo que posibilita el adaptar los diferentes insumos gráficos para ser publicados en ambas redes sociales. Se refuerza, de esta forma, la

estrategia de comunicación omnicanal para "Mano a Mano". Este punto se recalca en la revisión con docentes del área de diseño gráfico, donde menciona MFA. Julio Blanco Bogantes (23 de noviembre de 2020).

Facebook sigue siendo una plataforma institucional muy buena para usar, es la red social más vieja, indiscutiblemente es la que más usuarios puede llegar a tener, pero otros usuarios han migrado a otras, por eso Facebook compra Instagram y la pone dentro de su oferta. Pero eso no quiere decir que lo que se ponga en Facebook no tiene que estar divorciado de lo de Instagram. La ventaja es saber manejar los contenidos en las dos plataformas, ya que en ambas se interactúa de manera distinta.

La función que tiene este plan omnicanal es que los insumos gráficos creados por el seminario de graduación (siendo estas infografías, videos motion graphic e imágenes publicitarias) pueda ser compartido por distintos medios del TCU-669. Se amolda a lo que cada red social permite y favorece y aprovecha todo contenido creado, para su óptimo alcance.

La estrategia de comunicación omnicanal de "Mano a Mano" se divide en dos tipos de contenido, que a la vez son divididos en dos ejes principales, cada uno.

Publicitario

Este tipo de contenido tiene el propósito de hacer un llamado a la acción, dirigido al público meta. Se idea que con este contenido se incentive a la matrícula de este trabajo comunal y el atraer al estudiantado a formar parte del subproyecto "Aproximaciones a la LESCO".

Dentro de los lineamientos establecidos para la creación de este contenido está el que los fondos de color de las infografías o videos motion graphics, sean dentro de la gama de los tonos naranja, de acuerdo con el manual de uso de línea gráfica de "Mano a Mano".



Figura 126: Publicación "Conózcenos". Elaboración propia (2020)



Figura 127: Publicación "Comunidad". Elaboración propia (2020)

Conózcenos: Insumos gráficos para la atracción del Público Meta 2, quienes simbolizan nuevos usuarios. Se dispone en posteos de esta categoría, información referente al TCU-669, al subproyecto: “Aproximaciones a la LESCO” y al proyecto “Mano a Mano”. Se pretende que para este eje del contenido se aprovechen el formato de imagen publicitaria, video motion graphic, historias, transmisiones en vivo y el uso de hashtags; estos atributos los permiten redes sociales como Facebook e Instagram. Se propone sacarles el mayor provecho a colaboraciones para dinámicas virtuales, junto con instituciones relacionadas a la UCR SO (tales como el Museo Regional de San Ramón y la Biblioteca Arturo Agüero Chávez).

Comunidad: Insumos gráficos dirigidos al Público Meta 2, para el provocamiento de conexión y conversión de este público, al fomentar el ingreso al sitio web de “Mano a Mano” y crear mayor interés en el subproyecto “Aproximaciones a la LESCO”. Se pretende que para este eje del contenido se aprovechen el formato de imagen publicitaria, video motion graphic, historias, transmisiones en vivo y el uso de hashtags, atributos que permiten las redes sociales Facebook e Instagram. Además, se incluye la posibilidad de elaborar retos y colaboraciones, dinámicas que pueden ser llevadas a cabo, de manera más casual, por medio de la red social Tik Tok, junto con instituciones relacionadas a la LESCO o bien personas de la comunidad sorda y público interesado.

Informativo

Los insumos visuales de carácter informativo van dirigidos al público meta, con el fin de llevar, a través de los distintos canales de comunicación, información clara y concisa sobre los temas que trata el subproyecto: “Aproximaciones a la LESCO” del TCU-669; esto provoca el interés y la empatía con los temas expuestos.

Dentro de los lineamientos establecidos para la creación de este contenido, está el que los fondos de color de las infografías o videos motion graphics, sean dentro de la gama de los tonos turquesa, de acuerdo con el manual de uso de línea gráfica de “Mano a Mano”.

Infórmese: Este eje de insumos gráficos tiene como misión cumplir con la fase de conexión con el público meta. A la vez impulsa a crear mayor interés en los temas que trata, en sus dinámicas, el subproyecto: “Aproximaciones a la LESCO”. Este contenido utiliza el formato de imagen publicitaria, principalmente en formato de infografía, el uso de hashtags y la disposición por medio de historias; estos atributos permiten las redes sociales Facebook e Instagram. Este tipo de posteos trata los siguientes temas: datos interesantes sobre lenguas de señas, tipos de sordera existentes y datos curiosos de la LESCO.

Concientización: Estos insumos gráficos tienen el propósito de cumplir con la fase de conexión y conversión del Público Meta 2. A la vez fomentan a ingresar al sitio web de “Mano a Mano” y crear mayor interés en el subproyecto: “Aproximaciones a la LESCO”. Este contenido utiliza el formato de imagen publicitaria, principalmente en formato de infografía; además el uso de hashtags y la disposición por medio de historias; las redes sociales Facebook e Instagram permiten estos atributos. De los temas que tratan este tipo de posteos son los siguientes: la importancia de aprender LESCO, normas de cortesía al dirigirse a una persona sorda (desde la perspectiva de una persona oyente) y mitos sobre las personas sordas.

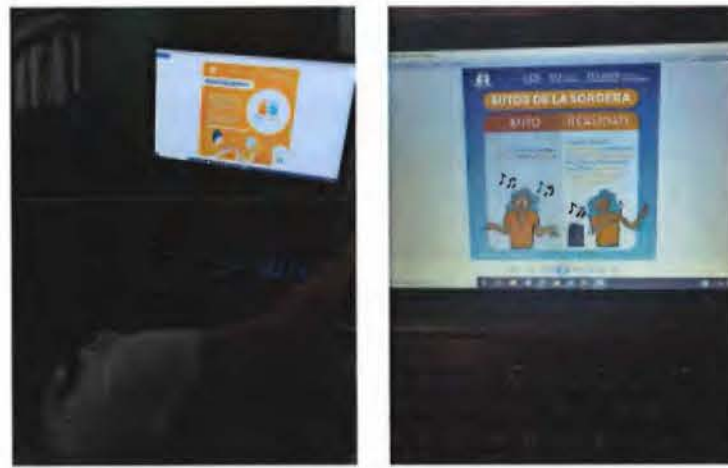
La estrategia de comunicación omnicanal es finalmente validada por el grupo focal de estudiantes. Fue revisada y validada por el grupo focal de docentes, encargados del TCU-669 (16 de octubre 2020). Estos indicaron su aprobación, al hacer énfasis en su posible aplicación futura, principalmente en Facebook. La posibilidad de utilizar Instagram o Tik Tok queda a modo



Figura 128: Publicación “Infórmese”. Elaboración propia (2020)



Figura 129: Publicación “Concientización”. Elaboración propia (2020)



Figuras 130 y 131: Testeo de posteos por parte del grupo focal de estudiantes. Grupo focal de estudiantes (2020)

de propuesta, hasta que se cuente con el presupuesto necesario para su aplicación, de parte de la UCR SO.

Hay que valorar el mercado y que red social consumen más. Tiene mucho sentido. La comunidad estudiantil utiliza más Instagram, ya que es para contenido muy visual. Con Instagram hay una mayor cobertura de la población, porque nos interesa hacer llegar toda información a los estudiantes. (Gamboa, W., 16 de octubre de 2020)

Al rescatar uno de los propósitos del subproyecto: "Aproximaciones a la LESCO", específicamente el de poder acercarse más a la población sorda usuaria de la LESCO e incluirla en sus futuras actividades, se recomienda el poder trasladar el contenido visual de "Mano a Mano" a Instagram, posteriormente. Esto debido a que esta población en específico, al tener un sistema de comunicación meramente visual y gestual, el poder apreciar contenidos en esta red social, se les facilita y es más atractiva; también su acercamiento e interacción con el TCU-669 y su subproyecto.

Aunque ahí está tomado en cuenta Instagram y Tik Tok, indiscutiblemente es bueno fortalecer más Instagram (...), ya que las personas sordas, (...) utilizan mucho las plataformas que le permiten visualizar y compartir contenidos a partir de la imagen. Debido a que hay una pequeña desconexión entre el TCU y las personas con las que trabajan, debido a que las personas sordas no usan mucho el Facebook para interactuar. Mientras que Instagram permite una interacción más directa, ya que permite subir contenido a nivel de imagen y de imagen en movimiento inmediatamente, por eso las personas sordas

usan mucho los mensajes multimedia en los teléfonos. (Blanco, J., 23 de noviembre de 2020)

El tamaño estándar de las imágenes y videos para publicaciones en redes sociales es de 1080 x 1080 píxeles, conformando un formato cuadrado, para un total de 78 imágenes para posteos creados.

Calendario de publicaciones

Como complemento de la estrategia de comunicación omnicanal, el seminario de graduación propone un posible calendario de publicaciones, a modo de sugerencia para el Público Meta 1. Este calendario funciona como guía, al tomar en cuenta la hora y el día de la semana más óptimos en las cuales las publicaciones de "Mano a Mano" pueden tener mayor alcance, por medio de las redes sociales del TCU-669.

Se dicta entonces que las publicaciones realizadas en la red social Facebook se realicen los miércoles y jueves, de 11am a 1pm. Las que son dirigidas a Instagram se propone realizar publicaciones los miércoles y viernes, a las 8 am. Finalmente, las publicaciones para la red social Tik Tok se recomienda sea los lunes y martes en el horario de las mañanas. Estas recomendaciones son tomadas del estudio realizado por Martínez, C. (24 de septiembre de 2020). Asimismo, se toman en cuenta fechas relacionadas con la comunidad sorda y las lenguas de señas, las cuales generan mayor interacción e impacto con el público meta. Estas fechas corresponden a el Día Internacional de las Lenguas de Señas (23 de septiembre), la Semana Internacional de la Persona Sorda (del 24 de septiembre al 30 de septiembre) y el Día Nacional de la LESCO (19 de julio); este calen-

CALENDARIO DE PUBLICACIONES

Posteos semanales con su respectivo día y hora

	L	K	M	J	V	S	D
8am-11am							
11am-1pm							

Días importantes de la comunidad sorda y la LESCO



Figura 132: Calendario de publicaciones y fechas importantes para "Mano a Mano". Elaboración propia (2020)

dario de publicaciones se encuentra presente en el manual de uso de línea gráfica de “Mano a Mano”.

Insumos impresos

Los insumos impresos para “Mano a Mano” se proponen con el propósito de servir como material de refuerzo para el Público Meta 1, en sus actividades de trabajo comunal. Estos insumos responden a la necesidad del subproyecto, de desarrollar sus actividades lúdicas por medio de material gráfico adecuado y de una forma más interactiva.

Estos insumos lo conforman el manual de uso de línea gráfica de “Mano a Mano” en su versión impresa, junto con el juego de cartas físico “Charadas”; se puede encontrar, impreso y con embalaje, así como por medio del sitio web “Mano a Mano” en una versión descargable.

Acorde con la metodología Design Thinking, se destina tiempo creativo para la ideación y prototipado de este material, para su posterior testeo, a través de una encuesta con el grupo focal de estudiantes y concluye con su validación.

Juego de cartas físico

Dentro de la sección Juego del sitio web “Mano a Mano”, se encuentra en su pie de página, un botón donde el usuario pueda descargar un documento en formato PDF que corresponde al juego de cartas “Charadas”, versión de impresión casera.

La dinámica del juego sigue las instrucciones clásicas de los juegos de charadas, donde se forman parejas o equipos. Se elige a uno de sus integrantes para adivinar lo que en la carta escogida dice, por medio de gestos o pistas pequeñas; esto, al sumar el factor del tiempo que está delimitado desde el inicio de la partida.

En el caso de “Charadas”, propuestas por el seminario de graduación, la pareja o equipo toma una carta donde podrá observar la ilustración de una seña en LESCO y su significado, escrito al español y deletreado en señas de LESCO. Esto por medio del diseño de un abecedario con deletreo, conformado por tipografía y dibujos de manos que realizan las señas en LESCO, correspondiente a cada una de las letras. Recaltar que el abecedario en LESCO incluye las letras “ch”, “ll” y “rr”; o sea, un abecedario de 30 letras. Además, este seminario de graduación incluye la representación gráfica de las 5 vocales tildadas.

Para la elaboración de la ilustración del deletreo, fueron elaboradas con referencias fotográficas de uno de los integrantes de este seminario (quien tiene concluido el tercer nivel de LESCO del Programa Lengua De Señas Costarricense de la Universidad Estatal a Distancia), a su vez, validadas por Carvajal, E. (6 de noviembre de 2020).

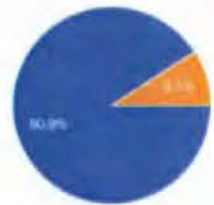


Figura 133: Recursos fotográficos para el dibujo de manos realizando señas en LESCO. Elaboración propia (2020)



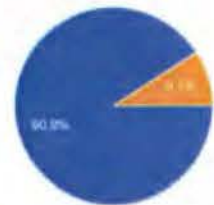
Figura 134: Abecedario en español con deletreo en LESCO superpuesto y su retícula. Elaboración propia (2020).

¿Entiende las instrucciones del juego?
11 respuestas



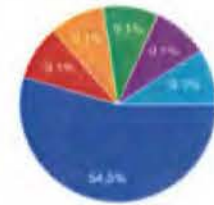
- Si
- No
- Las instrucciones son claras, sin embargo no se especifica la edad en la que se puede comenzar a jugar.

¿Le pareció fácil de jugar?
11 respuestas



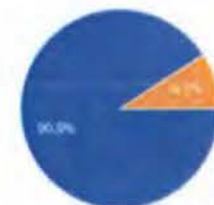
- Si
- No
- Es muy entretenido, pero igual dependiendo la edad hay palabras que son un poco difícil de hacer la mímica, solo con pistas

¿El juego fue fácil de imprimir?
11 respuestas



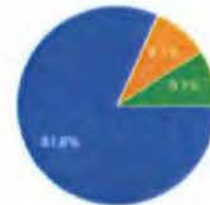
- Si
- No
- No pudo imprimirlo
- no lo imprimi pero por el formato parece que esta ordenado para imprimir correctamente
- Aun no lo he hecho
- No lo imprimi

¿El juego fue fácil de descargar?
11 respuestas



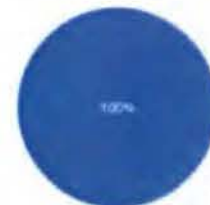
- Si
- No
- No se pudo descargar de la página

¿ Se leen bien todas las palabras?
11 respuestas



- Si
- No
- algunas señas se confunden entre las palabras, las señas se podrian bajar un poco mas
- Cuando esta en pdf cuesta un poco leerlas, pero al imprimirlo se ve bien y la carta es un tamaño adecuado

¿ Le agradan las ilustraciones y personajes?
11 respuestas



- Si
- No

¿ Le parece creativo e innovador el juego?
11 respuestas



- Si
- No

Figuras 135, 136, 137, 138, 139, 140 y 141: Gráficos de pastel de encuesta a grupo focal de estudiantes sobre aspectos de reproducción impresa, comprensión de la dinámica del juego, aceptación de su apariencia, legibilidad y accesibilidad y descarga óptima del documento. Elaboración propia. (2020)

La dinámica del juego es la siguiente: los jugadores intentan que su compañero adivine, por medio de gestos y pistas breves, la seña de LESCO que pueden ver en la carta. El propósito del juego es que, conforme el usuario continúe jugando más turnos, este aprenderá las señas de LESCO presentadas; además, para mejorar, se incentiva para que este juego sea practicado en casa.

Este juego es una manera que puede motivar a más personas que no les gusta un sistema de educación tan tradicionalista a tener una nueva manera para estudiar la LESCO y aprenderlo de forma más divertida. (Grupo focal de estudiantes, 20 de octubre de 2020)

Se considera que este documento descargable tiene que ser accesible en cuanto a tamaño, materiales y costos posibles, en los que cualquier persona pueda imprimirlo, ya sea en casa o en algún establecimiento de impresión. Por ello, se adjunta una breve infografía instructiva, que contiene las reglas del juego y las recomendaciones para su impresión.

Este documento se lleva a fase de testeo con el grupo focal de estudiantes, que responde a una encuesta de ocho preguntas, de las cuales siete son de respuesta cerrada y una es de respuesta abierta. Estas preguntas abarcan aspectos de reproducción impresa, comprensión de la dinámica del juego, aceptación de su apariencia, legibilidad y accesibilidad y descarga óptima del documento.

8. Adjunte en esta sección cualquier comentario, sugerencia u opinión del juego.

● Parece un juego que puede ser utilizado por cualquier persona, lo que lo hace accesible y atractivo para tenerlo en cualquier espacio como escuelas, casas, centros para adultos mayores, etc. Los colores parecen muy adecuados y las ilustraciones son comprensibles, las cartas quizá son un poco pequeñas. De los personajes, muestran una clara inclusión por los distintos rasgos físicos que se utilizaron. Nos pareció entretenido y divertido jugar. permite que las personas puedan practicar el vocabulario aprendido durante las diferentes lecciones. Nos parece creativo e innovador. Se podría agregar una hoja explicando un poco el lenguaje de señas por si las personas que lo juegan no saben el lenguaje o de que trata. Además podrían agregar otra hoja con el abecedario en LESCO, para que si alguna de las personas tienen interés en aprender les sea más fácil desde un inicio, como incentivo. (Grupo focal de estudiantes, 20 de octubre de 2020)

● En lo personal lo imprimí y jugué con dos primos de 6 y 8 años a ellos les costó un poquito en algunas palabras lograr hacer los gestos, pero en otras si se les hizo fácil. También jugué con mi hermano de 19 años y lo logró con más rapidez. (Integrante de grupo focal de estudiantes, 20 de octubre de 2020)

Acorde con la retroalimentación brindada, el seminario de graduación procede a realizar cambios para la optimización del juego de cartas "Charadas", versión descargable. En cuanto el tamaño de las cartas, el grupo focal de estudiantes sugiere aumentarlo, ya que se trata de un documento para una posible impresión en casa; se toma en cuenta que su costo es bajo, se conserva el tamaño de las cartas para su impresión en hojas de tamaño carta (8,5 x 11 pulgadas) y en su lugar se aumenta el tamaño del contenido de las cartas para que se visualicen mejor.

Además, se rescata un aspecto que el seminario de graduación omitió con anterioridad: el rango de edad del jugador. Al tomar como base las respuestas de la encuesta, se concluye que la edad apropiada para empezar a jugar "Charadas" es a partir de los 8 años. Finalmente, se agrega en la infografía instructiva, del documento descargable, una breve explicación de qué es la LESCO y se adjunta una hoja con el abecedario con deletreo, para utilidad del público meta, para lograr un mejor acercamiento a esta lengua.

Después de realizadas las correcciones, se concluye con un PDF tamaño carta, que cuenta con 19 páginas. Cada una de las páginas contiene 8 cartas de 6,3cm x 8,6cm y sus líneas de corte. En total son 60 cartas. El juego tiene 6 categorías temáticas, con 10 cartas cada una: profesiones, estados de ánimo, animales, familia, alimentos y colores; representadas por cada uno de los personajes "Mano a Mano".

Por medio de pruebas de impresión, realizadas por parte del seminario de graduación, se establece que, para una versión casera, algunos de los sustratos más indicados son la opalina 180, cartulina 180, C12, o en su defecto, papel bond.



Figuras 142 y 143: Testeo de juego de cartas físico "Charadas" por parte del grupo focal de estudiantes. Grupo focal de estudiantes (2020)



Figura: 144: Visualización de la categoría de colores de las cartas del juego físico "Charadas". Elaboración propia. (2020)

Además de la versión descargable de este juego de cartas, se propone su versión física con empaque para su disposición y compra en las Tiendas U de la Universidad de Costa Rica, para su adquisición personal o para las actividades del TCU-669 y el subproyecto: "Aproximaciones a la LESCO". Esta posibilidad, de igual manera, es planteada a futuro, cuando se retomen las clases presenciales; como bien se conoce, la pandemia por el COVID-19, ha provocado el traslado de clases a un ámbito virtual.

Se define el troquel de la caja donde van contenidas las cartas. El juego de cartas físico "Charadas" es validado finalmente por el grupo focal de docentes, encargados del TCU-669, tanto la versión impresa con empaque, como la descargable. Por medio de pruebas de impresión realizadas, se recomienda un sustrato como la opalina 250, para su reproducción.

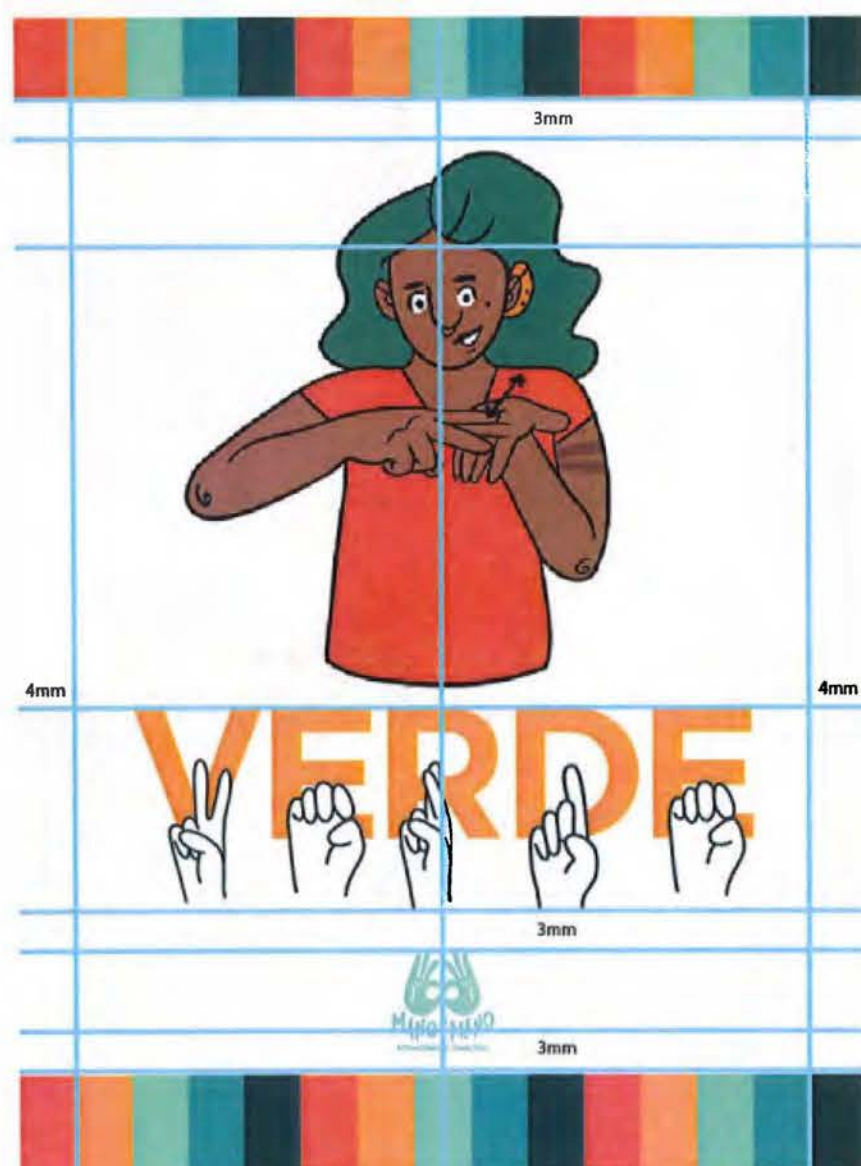


Figura 145: Retícula para el diseño de las cartas del juego físico "Charadas".
Elaboración propia. (2020)



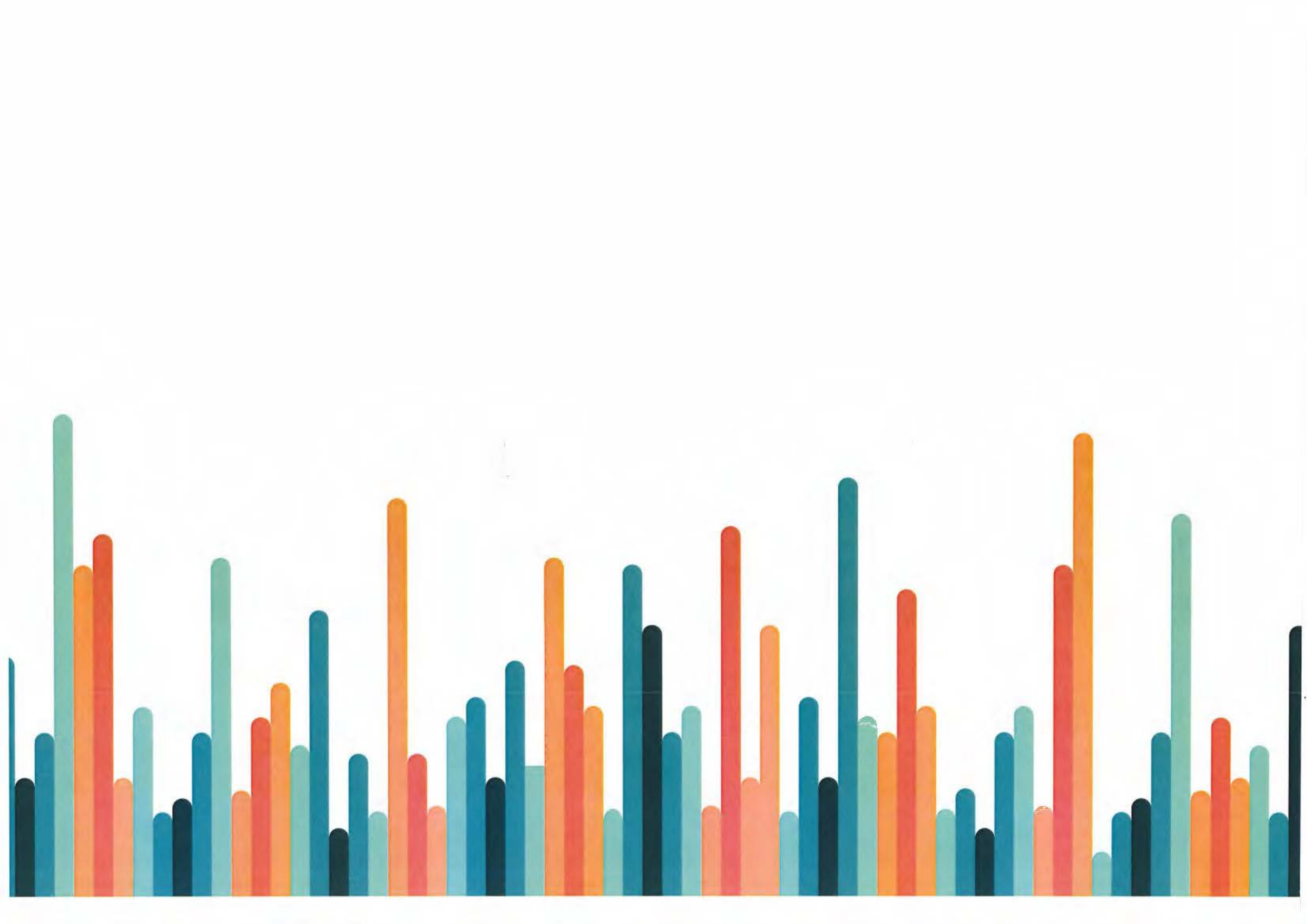
Figuras 146, 147, 148 y 149: Pruebas de impresión del juego físico "Charadas".
Elaboración propia. (2020)



Figuras 150, 151 y 152: Troquel de la caja y papel de indicaciones (impresión tiro y retiro) de la caja del juego físico "Charadas". Elaboración propia. (2020)



Figuras 153 y 154: Mockup de caja y cartas del juego físico "Charadas".
Elaboración propia. (2020)



CAPÍTULO 4.

Conclusiones y Recomendaciones



Conclusiones

En este proyecto final de graduación se plantearon tres objetivos específicos; a continuación, se nombra cada uno de ellos y cómo estos fueron cumplidos:

El primer objetivo específico: *desarrollar una propuesta de identidad visual para concretar una marca con apariencia, valores, estándares de uso y reproducción establecidos, se cumple. Se logra diseñar una propuesta gráfica de marca, de nombre "Mano a Mano", que servirá para dar identidad a la iniciativa ligada al subproyecto: "Aproximaciones a la LESCO" y para atraer al público meta, al generar interés en el proyecto. Está respaldada por su respectivo manual de uso de línea gráfica, con sus valores, aplicaciones y parámetros por seguir para su correcta aplicación.*

El segundo objetivo es el de *plantear un sitio web, de acceso abierto, que contenga material visual de carácter informativo y de apoyo, para un enfoque adecuado de la LESCO y la cultura sorda. Esto se cumple por medio del diseño del sitio web desarrollado para "Mano a Mano", dentro del cual se incluye todo el material, para facilitar las funciones que realiza el subproyecto: "Aproximaciones a la LESCO" del TCU-669.*

En cuanto a Vocabulario Español-LESCO en formato GIF del sitio web, inicialmente se propone realizar la grabación de 296 señas en LESCO, tomadas con referencia a la lista de palabras de los programas del subproyecto, brindados por Álvarez, C. (15 de junio de 2020). Debido a consideraciones presupuestarias por parte de la UCR SO y a la crisis por

el COVID-19, se redujo y concretó la grabación a un total de 82 señas en LESCO, de 7 categorías temáticas y una categoría adicional que corresponde a los nombres de las cuatro secciones de contenido del sitio web. Esto, al considerar que la grabación del video podría comprometer la salud de los sustentantes y colaboradores involucrados, si se hubiera compartido en un mismo espacio, de manera presencial.

Para complementar la reducción de grabaciones propuestas de manera inicial, se propone el establecimiento de un esquema para potenciales grabaciones, por parte de los estudiantes involucrados en este subproyecto del TCU-669, así como instrucciones y recomendaciones para su futura ejecución. Estos indicativos formarán parte del manual de uso de línea gráfica de "Mano a Mano" dentro de una de sus secciones.

Para la realización de este sitio web se siguieron los parámetros para la creación de Sitios Web de la Universidad de Costa Rica, junto con los parámetros estipulados por el Manual de Lineamientos de Contenido e Imagen de Sitios Web de la Universidad de Costa Rica (ODI, 2019). Esto con la finalidad de ligar la imagen del proyecto junto con la línea gráfica de la institución, ya que este proyecto vendría a ser un producto de una iniciativa que surgió en la UCR SO.

El grupo focal ODI confirma al seminario de graduación la utilización del software de CMS Drupal para el desarrollo de sitios web oficiales de la UCR. Por tanto, el seminario de graduación realiza, desde el diseño gráfico, un mockup visual y funcional del sitio web de "Mano a Mano" por medio del software Adobe XD y fue validado por el grupo focal de la ODI, para su posterior desarrollo, por ellos mismos.

Se concreta el tercer objetivo de *diseñar insumos gráficos que promuevan la visibilización de la cultura sorda, así como para promover el uso del sitio web, desde las funciones que realiza el subproyecto*. Adicional a esto, se realizó una estrategia omnicanal para la distribución y la publicación de este material en las redes sociales del TCU-669.

Para cumplir con los objetivos específicos mencionados, se utilizó la metodología de investigación Design Thinking. Esta permite conocer, analizar y dar solución a las necesidades del TCU-669, en materia visual y comunicativa y genera empatía con la población sorda usuaria de la LESCO; esto ayudó a plantear una página web inclusiva, amigable y de fácil acceso.

En la etapa de definir, se determinan las verdaderas necesidades basadas en lo recopilado en la etapa de empatizar. A esto se llega junto con los distintos grupos focales, al definir el tipo de insumos gráficos que potenciaría las actividades del TCU-669 y el subproyecto: "Aproximaciones a la LESCO", de una manera más óptima. A partir de este punto, se idea con el grupo focal de estudiantes, a modo de lluvia de ideas, los potenciales insumos gráficos por crear.

Estos insumos gráficos se llevan a cabo, tanto completos en su totalidad como a un nivel de propuesta, durante la etapa de prototipar. Estos prototipos se llevan a un proceso de validación con los grupos focales, durante la etapa de testeo. Vale recalcar que, tanto en este paso final, como en cualquiera de los mencionados anteriormente, se definen e identifican errores o aspectos por mejorar en cada uno de los insumos gráficos propuestos; permite su optimización, para, finalmente, entregar un producto satisfactorio y eficiente.

Adicional a los ajustes que debieron darse al proyecto, debido a la pandemia por el COVID-19, en cuanto a las validaciones realizadas del material que se diseñó, se llevaron a cabo por medio de encuestas y formularios digitales. Sin embargo, esto no fue un impedimento para llevar a cabo de manera satisfactoria la mayoría de las validaciones con los grupos focales.

Los insumos gráficos propuestos, a raíz de esta investigación, se consideran una solución adecuada para el acercamiento a la LESCO y la cultura sorda; esto, acorde con las validaciones brindadas por los grupos focales. Asimismo, los grupos focales consideran este material gráfico una adecuada solución en términos de utilidad y apoyo, en las actividades de los públicos meta. También, en las áreas del conocimiento investigadas (tanto del diseño gráfico y recursos visuales como de las lenguas de señas y el contexto de las personas sordas hablantes de LESCO). En sí, el adecuado acercamiento a la LESCO se cumple, no solo mediante el diseño de material visual, sino también por medio de recopilación de información. Ambos aspectos simbolizan un apoyo sustancial para el TCU-669 y el subproyecto: "Aproximaciones a la LESCO", al desarrollo de sus actividades, por medio de la iniciativa "Mano a Mano".

El sitio web "Mano a Mano" y su material visual será de gran beneficio, primeramente, para el Público Meta 2, conformado por la comunidad estudiantil de la UCR SO, que esté buscando realizar horas de trabajo comunal por medio del TCU-669. Con estos insumos se les informa y se les ayuda a culminar un proceso dentro de los requerimientos académicos que, como propósito, tiene el aportar a la comunidad.

Asimismo, estos insumos propuestos son de beneficio para el subproyecto: "Aproximaciones a la LESCO" y el TCU-669. Por medio de estos, involucra a un rango mayor de participantes provenientes de otras áreas académicas, comparadas a las que regularmente optan por este trabajo comunal. Además, les brinda sustento para sus actividades a futuro del Público Meta 1 y potencia su alcance hacia las distintas comunidades de la zona de Occidente, al abrir paso a la población sorda usuaria de la LESCO.

El diseño de estos insumos gráficos, poseen función de concientizar e informar y propician la reducción de barreras comunicativas entre personas sordas y oyentes; además, descarta cualquier estigma o falsa creencia acerca de la población sorda. Todo esto con el fin de buscar dar un mensaje de inclusión y el aprendizaje recíproco, al abocar a la creación de una comunidad más diversa, accesible e inclusiva. Además, impulsa a las personas oyentes a tener más interés por el tema y generar una mayor inclinación por aprender LESCO.

Los insumos gráficos, propuestos por parte de este seminario de graduación, principalmente el sitio web de "Mano a Mano", sus contenidos y la estrategia de comunicación omnicanal, son producto de un inicio de trabajo final de graduación. Cuando se categorizó el COVID-19 como Pandemia por la Organización Mundial de la Salud (OMS), a partir del mes de marzo de 2020, se declararon periodos de cuarentena en el país y restricciones para actividades presenciales y de circulación en áreas públicas; estas condiciones se mantienen hasta la conclusión de este trabajo final de graduación.

Dada esta circunstancia, el seminario de graduación focaliza la mayoría de sus propuestas a que sean in-

sumos de acceso y producción digital, acordes con un proceso de comunicación virtual del momento y, que va en aumento paulatino. Los insumos gráficos propuestos servirán al TCU-669 y a su subproyecto para solventar sus necesidades de imagen y contenidos gráficos futuros en el ámbito virtual y, de igual manera, se les entrega documentos editables para modificar estos productos para su reproducción física, de ser necesario, posteriormente.

Finalmente, se adjunta el conteo de insumos gráficos creados para este proyecto, que empieza desde el desarrollo de una estrategia de identidad visual para la marca de "Mano a Mano". De ella se destaca el diseño de un isologo y su versión en video animado, el estudio y definición de una personalidad de marca, un manual de uso de línea gráfica de 20 páginas y 6 personajes. Además, se cuenta con el diseño gráfico para un sitio web para "Mano a Mano" con cinco secciones de contenido (según lo indica su mapa de sitio) y la grabación de 82 videos de traducciones de palabras en español a LESCO de siete categorías temáticas. De ellos se extraen 82 archivos en formato GIF, el diseño gráfico e ilustración de 121 cartas de seis categorías temáticas para el juego de cartas digital (60 cartas con texto y 60 cartas con ilustraciones).

Se extraen, así mismo, el diseño gráfico de ocho infografías, seis videos motion graphic, 78 imágenes para posteos de redes sociales con un calendario de publicaciones y el desarrollo de una estrategia de comunicación omnicanal. También, el diseño gráfico de ilustración de 60 cartas de seis categorías temáticas, para el juego de cartas en físico, versión descargable, junto con su instructivo y alfabeto deletreado de letras en español a señas en LESCO y el diseño gráfico del troquel de su caja para versión impresa).

Recomendaciones

Para grabaciones de video futuras para la elaboración de animaciones GIF propias del contenido del Vocabulario Español-LESCO, si se llegase a repetir el caso de poder colaborar con una persona sorda, la utilización de la luz superior de la habitación donde se graba es preferible. Dado que, al tratarse de una persona que se comunica y se guía sensorialmente de manera completamente visual, el utilizar otro tipo de iluminación como la que direcciona la luz de manera frontal lo distrae y lo perjudica.

No se recomienda hacer ningún cambio al material propuesto, a menos que se tenga un motivo mayor validado por el TCU-669 y el subproyecto: "Aproximaciones a la LESCO". Además, se aconseja cualquier consulta realizarla con los integrantes del subproyecto, el Público Meta 1, o con el Departamento de Publicaciones de la UCR SO.

Se aconseja abrir espacios de matrícula a estudiantes de las carreras, por ejemplo, de Diseño Gráfico o Ingeniería en Informática, ya que estos podrían realizar horas de trabajo comunal, dar mantenimiento y realizar material nuevo para el sitio web y las redes sociales.

Debido a la pandemia causada por el COVID-19, la mayoría de los insumos se proponen para una disposición digital. Esto no limita a que, en el futuro, cuando se reanuden las clases presenciales, se pueda realizar material impreso, como brochures, carteles e imprimir el juego de cartas "Charadas", para su difusión en el campus universitario; por ello, se

recomienda tomar las consideraciones para ajustar el material realizado y llevarlo a un medio impreso.

Para propiciar que el sitio web propuesto se lleve a cabo de una manera accesible e inclusiva para todo público, se recomienda seguir las Pautas de Accesibilidad para el Contenido Web (WCAG) citadas en la presente investigación. Además, se hace énfasis en procurar seguir, lo más similar que se pueda, los aspectos de diagramación, animaciones, colores y tipos de letra de su prototipo de Adobe XD, software en el que se desarrolló.

En cuanto se lleve a cabo la realización o implementación de este sitio web, en caso de que no se cuente con el presupuesto para desarrollar e implementar en su totalidad, se recomienda seguir el siguiente orden de prioridad de contenidos que esta debe tener; el objetivo es que el material implementado tenga un orden lógico y se le saque un mayor provecho.

Inicialmente, se sugiere la publicación de material informativo y de concientización, junto con el publicitario, referente al trabajo comunal, por medio de redes sociales. Seguidamente, con la programación inicial del sitio web "Mano a Mano", se aconseja disponer primeramente la sección de Inicio y la sección Nosotros, luego proseguir con el contenido del Vocabulario Español-LESCO y la sección de Servicios. Finalmente se sugiere hacer inclusión de la sección Juego y su material descargable.

Referente a las redes sociales recomendadas para la estrategia de comunicación omnicanal, se recalca Facebook, como la más activa, por parte del TCU-669 y su administración. Si bien se adjunta la posibilidad de

realizar publicaciones por medio de Instagram y TikTok, por parte del Público Meta 1, se toma en cuenta que el administrar este tipo de plataformas, representan un trabajo que consume mucho tiempo. Además, por parte de la UCR SO existe una reducida apertura a incluir otras redes sociales para difusión de contenido; por ello se recomienda seguir el calendario de publicaciones, solamente en el caso de Facebook.

Si bien, por parte del TCU-669 y su subproyecto, existe interés de llevar a cabo esta propuesta a una implementación a futuro, se contemplan las posibles dificultades que puedan surgir en el camino, principalmente en cuestión presupuestaria. Así que se adjunta en la sección de anexos una lista de costos de todos los insumos gráficos propuestos y culminados, para reflejar de manera concreta un rango de precios potenciales, de lo que sería el desarrollar este proyecto.



CAPÍTULO 5.

Referencias Bibliográficas



Referencias Bibliográficas

- Oviedo, A. (2014). La cultura sorda. Notas para abordar un concepto emergente.
- Brown, T. (2008). Design thinking. Harvard business review, 86(6), 84.
- Gasca, J. (2015). Design Thinking. LEANERS. Transformación digital, tendencias y nuevos modelos de negocios, 8.
- Leinonen, T., & Durall, E. (2014). Pensamiento de diseño y aprendizaje colaborativo. Comunicar, 21(42), 107-116.
- Segarra, E. (2010). Design thinking. Cinco Días, 2.
- Plattner, H. (2018). Guía del proceso creativo. Mini guía: una introducción al Design Thinking + Bootcamp bootleg.
- Pérez de Arado, B. (2011). ¿Lengua de señas? Cultura Sorda. Mérida, Venezuela. Recuperado de: <https://cultura-sorda.org/lengua-de-senas/>
- De Ávila, V. (2014). Sordos: historia, medicalización y presente (Trabajo Final de Grado, Monografía). Universidad de la República. Uruguay.
- 1Global Translators (2020). Datos interesantes sobre la lengua de señas. Recuperado de: <https://1globaltranslators.com/news/datos-interesantes-la-lengua-senas/>
- Retana, P. (2011). Aproximación a la Lengua de Señas Costarricense (Lesco). Revista Filología y Lingüística, 37 (2), 137 – 146.
- La Gaceta. (1996). Ley de igualdad de oportunidades para las personas con discapacidad (Ley N°7600). Tribunal Supremo de Elecciones. Recuperado de: <https://www.tse.go.cr/pdf/normativa/leyigualdaddeoportunidades.pdf>
- Sánchez, S. C. (2009). Costa Rica frente a la regionalización de la educación superior. El primer centro universitario regional en San Ramón, Alajuela. InterSedes: Revista de las Sedes Regionales, 10(18), 174-203.
- Universidad de Costa Rica (2020). Historia. Recuperado de: <https://www.ucr.ac.cr/acerca-u/historia-simbolos/historia.htm>

- Reporte Final de Proyectos (26 de marzo de 2020). Estructura de Proyecto; Antecedentes del Proyecto. Sistema de Formulación Plan Presupuesto. Universidad de Costa Rica, Oficina de Planificación Universitaria, Sistema Institucional Plan Presupuesto.
- Real Academia Española. (2020). Hipoacusia. En diccionario de la lengua española (23.ª edición). Recuperado de: <https://dle.rae.es/hipoacusia>
- Real Academia Española. (2020). Inclusión. En diccionario de la lengua española (23.ª edición). Recuperado de: <https://dle.rae.es/inclusion?m=form>
- Real Academia Española. (2020). Distancia. En diccionario de la lengua española (23.ª edición). Recuperado de: <https://dle.rae.es/distancia?m=form>
- Real Academia Española. (2020). Video. En diccionario de la lengua española (23.ª edición). Recuperado de: <https://dle.rae.es/video>
- Organización Mundial de la Salud (15 de marzo de 2019). Sordera y pérdida de la audición. Consultado en <https://www.who.int/es/news-room/fact-sheets/detail/deafness-and-hearing-loss>
- La Federación Mundial de Sordos (2016). Our Work. Recuperado de: <https://wfdeaf.org/our-work/>
- Benito, J. y Silva, J. (2013). Hipoacusia: identificación e intervención precoces. *Pediatría Integral*, 17, 330-342. <https://www.pediatriaintegral.es/wp-content/uploads/2013/xvii05/02/330-342%20Hipoacusia.pdf>
- Visualfy - Sistema de adaptación sonidos para personas sordas. (2020). ¿Sordo o sordomudo? ¿Cómo se dice? Valencia, España: Visualfy by Fusió d'Arts | Av. Diputación, 48. Benisanó 46181. Recuperado de <https://www.visualfy.com/es/sordo-o-sordomudo-como-se-dice/>
- Leigh, I.W. (2010). *Psicoterapia con clientes sordos de diversos grupos*. Washington, DC: Gallaudet University Press.
- Martínez, Y. (18 de julio de 2014). Del ordenador al multiverso: Una simulación podría probar los universos burbuja. Recuperado de: https://www.tendencias21.net/Del-ordenador-al-multiverso-Una-simulacion-podria-probar-los-universos-burbuja_a35677.html
- Matthew C. Johnson, Hiranya V. Peiris, Luis Lehner. Determining the outcome of cosmic bubble collisions in full general relativity. *Physical Review D* (2012). DOI: 10.1103/PhysRevD.85.083516
- Gran Diccionario de la Lengua Española. (2016). Universo. (n.d.) Larousse Editorial, S.L. . Recuperado de: <https://es.thefreedictionary.com/universo>
- Cossío Romero, F. (2017). La teoría M: en la búsqueda de una teoría del todo. *Protrepis. Revista de Filosofía*, (11-12), 36-48. Recuperado de: <http://protrepis.cucsh.udg.mx/index.php/prot/article/view/138>

- Narotzky, S. (2002). Reivindicación de la ambivalencia teórica: la reciprocidad como concepto clave.
- Echeverría, M. (2013). Acceso abierto y software libre. Universidad de Costa Rica, Escuela de Bibliotecología y Ciencias de la Información. Costa Rica. Recuperado de: <https://revistas.ucr.ac.cr/index.php/eciencias/article/download/15130/14444?inline=1>
- Navarro, J. L. (2007). Fundamentos del diseño. España: Universitat Jaume I. Recuperado de [https:// books.google.co.cr/books?isbn=8480216247](https://books.google.co.cr/books?isbn=8480216247)
- Tapia, A. (2014). Universidad autónoma de Ciudad Juárez, Hacia una definición del diseño gráfico. Recuperado de: <http://www3.uacj.mx/IADA/DD/LDG/Documents/LECTURAS%202014/Lectura%20del%20Mes%20-%20Enero2014%20-%20Definicion%20de%20Diseno.pdf>
- Ghinaglia, D. (2009). Taller de diseño editorial. Entre corondeles y tipos. Recuperado de: https://d1w-qtxts1xzle7.cloudfront.net/55941931/DISENOEDITORIAL_ghinaglia_daniel.pdf?1519964334=&response-content-disposition=inline%3B+filename%3DTALLER_DE_DISENO_EDITORIAL_Entre_coronde.pdf&Expires=1596072645&Signature=VzAKv~OglcPYy4R~ZMy55dGH4J~6SWU3RmYbb1JZs4MWt7PAuew-vHYPQdb13ZCJXJTpoPNs2NZoeiuXHZKvJVbncauMkTWbU3CZDViv5OqKU~k94VaCBLihK7JxhNnMEUuPNx~-Mw68h3qjkuQMqakLUJyo6fdAEfmu5mt7CG93ZmeEIWZCWT22h-RIKGhnci82O5~0VdaEpkqbdHXA4bm-FR4495oq94~hPJWmU6tVDIHRke0ePB5r5gsrD4WY1PiGzcHBYOisC4koQReFKw1-DUicll~IFQk7NscYofjbpV2sD-vBdV5mr5--CxPVCSXf~mGATck-22CBYcVh7-uwwQ__&Key-Pair-Id=APKAJLOHF5GGSLRBV4ZA
- Consejo Editorial de la Administración Pública Estatal. (2020) Clasificación de las publicaciones. Secretaría de Cultura y Deporte. Gobierno del Estado de México. Recuperado de: http://ceape.edomex.gob.mx/clasificacion_publicaciones
- Mengual, I. (2016). Universitas Miguel Hernández. Retículas, composición y formatos. Recuperado de: <http://umh2127.edu.umh.es/wp-content/uploads/sites/906/2016/10/Ret%C3%ADculas-Composici3n-Formatos.pdf>
- Rubio, A. (1992). El color. Universidad Autónoma Metropolitana. México. Recuperado de: <http://zaloamati.azc.uam.mx/handle/11191/5050>
- Murga, D. (2019). Psicología del color en el marketing. Universidad Peruana Unión. Perú. Recuperado de: https://repositorio.upeu.edu.pe/bitstream/handle/UPEU/2859/Deisy_Trabajo_Bachiller_2019.pdf?sequence=4&isAllowed=y
- Menza, A. (2016). Revista KEPES, La Ilustración: Dilucidación y proceso creativo. Recuperado de: http://190.15.17.25/kepes/downloads/Revista13_12.pdf
- Pulgferrat, M (2011). Tipografía. Recuperado de: <https://dinfoanahuac.files.wordpress.com/2012/07/bitacora-tipografc3ada.pdf>

- Guerrero, L. (2016). Universidad complutense de Madrid. El Diseño editorial. Guía para la realización de libros y revistas. Recuperado de: <https://eprints.ucm.es/39751/1/TFM%20-%20autor%20Leonardo%20Guerrero%20Reyes.pdf>
- Dimoulas, A. (2017). Universidad de Palermo. Diseño y comunicación. Recuperado de: http://fido.palermo.edu/servicios_dyc/blog/docentes/trabajos/37158_138235.pdf
- Clarisa E. Carubin (2017). Motion graphics, una disciplina emergente del diseño vista a través del análisis de sus planes de estudio en la educación superior de los Estados Unidos. Universitat de Barcelona. Barcelona, España. Recuperado de: https://www.tdx.cat/bitstream/handle/10803/405903/CARUBIN_TESIS.pdf?sequence=1
- Ordoñez, C. (10 de mayo de 2005). Formatos en imagen digital. Revista Digital Universitaria. Volumen 5 Número 7. ISSN: 1067-6079. Revista Digital UNAM. México. Recuperado de: http://www.revista.unam.mx/vol.6/num5/art50/may_art50.pdf
- Viñas, M. (2020). GIFs animados: Qué son, cómo usarlos, encontrarlos y aplicaciones para crear tus propios archivos. The Academy Totemward. Recursos TIC para profesores. C/Nicaragua, 137, Oficina 7, 08029 Barcelona. Recuperado de: <https://www.totemguard.com/aulatotem/2016/06/gifs-animados-que-son-como-usarlos-encontrarlos-aplicaciones-crear-archivos/>
- Zettl, H. (2012). Video basics. Cengage Learning.
- Hütt, H. (2012). Las redes sociales: una nueva herramienta de difusión. Reflexiones, Vol. 91, Núm. 2, 2012, pp. 121-128. Sistema de Información Científica Red de Revistas Científicas de América Latina, el Caribe, España y Portugal. Universidad de Costa Rica. San José, Costa Rica. Recuperado de: <https://www.redalyc.org/pdf/729/72923962008.pdf>
- LESCO Wordpress (15 de agosto de 2013). ANASCOR. Recuperado de: <https://lesco.wordpress.com/2013/08/15/asociacion-nacional-de-sordos-anascor/>
- CENAREC (2020). Nuestra misión, visión y valores. Centro Nacional de Recursos para la Inclusión Educativa (CENAREC). Recuperado de <https://www.cenarec.go.cr/index.php/quienes-somos/mision-vision-valores>
- Sistema Costarricense de Información Jurídica (SCIJ) (29 de julio de 2020). Ley de Reconocimiento de Lenguaje de Señas Costarricense (LESCO) como lengua materna (N° 9049). Sistema Costarricense de Información Jurídica (SCIJ) Recuperado de: http://www.pgrweb.go.cr/scij/Busqueda/Normativa/Normas/nrm_texto_completo.aspx?param1=NRTC&nValor1=1&nValor2=72965&nValor3=89310&strTipM=TC
- Sistema Costarricense de Información Jurídica (SCIJ) (29 de septiembre de 2008). Aprobación de la Convención sobre los derechos de las personas con discapacidad. Sistema Costarricense de Información Jurídica (SCIJ) Recuperado de: http://www.pgrweb.go.cr/scij/Busqueda/Normativa/Normas/nrm_texto_completo.aspx?param1=NRTC&nValor1=1&nValor2=64038&nValor3=74042&strTipM=TC

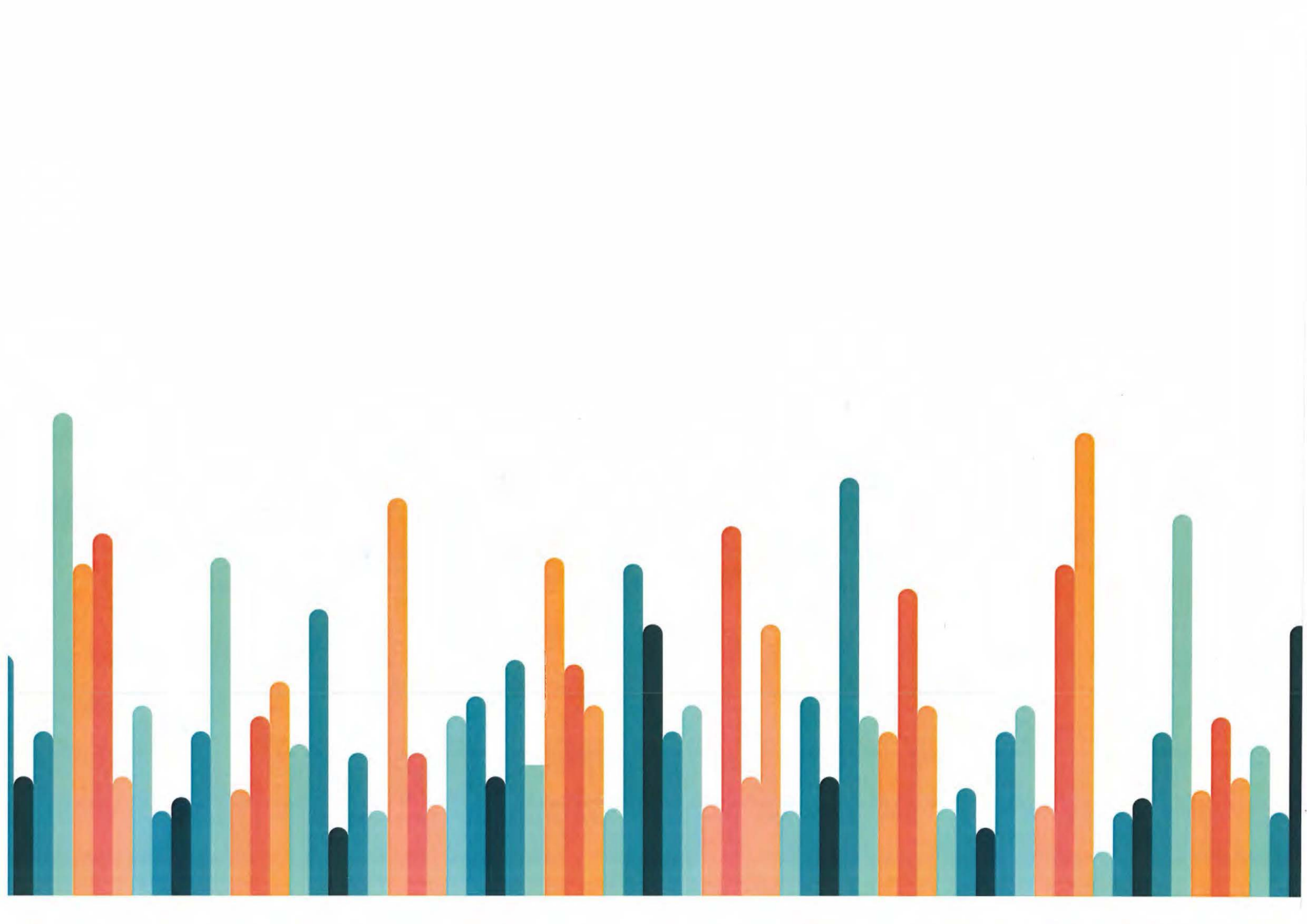
- Departamento de Derecho Internacional (DEA) (8 de diciembre de 1999). Convención Interamericana para la eliminación de todas las formas de discriminación contra las personas con discapacidad. Departamento de Derecho Internacional (DEA). Recuperado de: <https://www.oas.org/juridico/spanish/tratados/a-65.html>
- Consejo Nacional de Rehabilitación y Educación Especial (CNREE), Agencia de Cooperación Internacional del Japón (JICA) y Observatorio del Desarrollo de la Universidad de Costa Rica (OdD/UCR) (2006). Estudio básico sobre las necesidades y las oportunidades de las personas con discapacidad en Costa Rica. Recuperado de: <http://www.conapdis.go.cr/documentacion/publicaciones/Estudio%20basico%20en%20discapacidad.pdf>
- Fundameco (mayo de 2020). Filosofía organizacional. Fundameco. Recuperado de: <http://fundameco.org/inicio/>
- Carvajal, E. (2020). Lugares IN: Inclusión Para Todos. 1820, Ideas para Cambiar un País. Recuperado de: <https://ideas.cafe1820.com/ideas/idea-5/>
- Nexos Canal15 (2013). Asociación HOPAS. Archivo de video en MPEG-4. Recuperado de: <https://www.youtube.com/watch?v=7UGi4qb6qnU>
- TedX Pura Vida. X= Independently Organized TED Event (2016). Estefanía Carvajal. Recuperado de: <https://www.tedxpuravida.org/expositores/estefania-carvajal/>
- Ministerio de Educación Pública (2017). Ley Orgánica del MEP. Ministerio de Educación Pública. Recuperado de: <https://www.mep.go.cr/transparencia-institucional/informacion/ley-organica>
- LESCO Wordpress (9 de febrero de 2016). PROGRESO UCR. Recuperado de: <https://lesco.wordpress.com/2016/02/09/progreso-ucr/>
- PROIN (18 de junio de 2019). Universidad de Costa Rica. Programa Institucional de Inclusión de Personas con Discapacidad Cognitiva a la Educación Superior. Recuperado de: <http://www.proin.ucr.ac.cr/>
- Fundación Sordos con Vos (2019). Nuestra fundación. Recuperado de: <http://www.sordosconvos.org/fundacion.html#>
- Berenguer, F. (2013). Diseño y Desarrollo Web. Análisis De Casos. Facultat de Belles Arts de Sant Carles. Recuperado de: https://riunet.upv.es/bitstream/handle/10251/49757/MEMORIA_Barba%20Soler%2C%20Juan%20Pedro.pdf?sequence=1
- González, D. (2013). Responsive web design: diseño multidispositivo para mejorar la experiencia de usuario. Textos Universitarios de Biblioteconomía y Documentación. Universitat Oberta de Catalunya. Recuperado de: <https://perio.unlp.edu.ar/catedras/iddi/wp-content/uploads/sites/125/2020/06/Experiencia-de-usuario-UX-y-Dise%C3%B1o-Web-Responsive-RWD-Gonzalez.pdf>

- Darriba, J. (2004). Análisis de sistemas de navegación de sitios Web. Recuperado de: <http://openaccess.uoc.edu/webapps/o2/bitstream/10609/447/1/27698tfc.pdf>
- Perurena, L., Moránguez, M., (2013). Usabilidad de los sitios Web, los métodos y las técnicas para la evaluación. Revista Cubana de Información en Ciencias de la Salud. 2013;24(2):176-194. Universidad de La Habana. La Habana, Cuba. Recuperado de: <http://scielo.sld.cu/pdf/ics/v24n2/ics07213.pdf>
- Ripoll, N. (2010). Accesibilidad web. Universidad de Alicante. Valencia, España. Recuperado de: https://rua.ua.es/dspace/bitstream/10045/17563/1/Introduccion_accesibilidad_web.pdf
- González, C. (2003). Arquitectura de la Información: diseño e implementación. Departamento de Ciencias de la Información Pontificia Universidad Católica del Perú. Recuperado de: <http://eprints.rclis.org/8471/1/Arquitectura.pdf>
- Consuelo, B., 2010. Aplicaciones multimedia interactivas. Unidad de Tecnología Educativa (UTE). Universidad de Valencia. Valencia, España. Recuperado de: <https://www.uv.es/bellochc/logopedia/NRTLogo4.pdf>
- Real Academia Española. (2020). Página. En diccionario de la lengua española (23.ª edición). Recuperado de: <https://dle.rae.es/p%C3%A1gina#EeZ5dsl>
- Real Academia Española. (2020). Buscador. En diccionario de la lengua española (23.ª edición). Recuperado de: <https://dle.rae.es/buscador>
- Martínez, A. (21 de junio de 2016). Partes de un sitio web. Lagahe. Albacete España. Recuperado de: <https://lagahe.com/partes-sitio-web/>
- Cañellas, A. 2014. (2014). CMS, LMS y LCMS. Definición y diferencias. Retrieved from Centro de Comunicación y Pedagogía: <http://www.centrocp.com/cms-lms-y-lcms-definicion-ydiferencias>.
- Moreno, L. (2005) El cuerpo de una página. Recuperado de: <https://desarrolloweb.com/articulos/2205.php#:~:text=El%20cuerpo%20es%20la%20parte,espec%C3%ADfica%20sobre%20un%20tema%20concreto>.
- Ponti, F. (2018). Diseño Web: El uso de botones fantasma. Recuperado de: <https://www.claveweb.com/blog/disenio-web-el-uso-de-botones-fantasma/#:~:text=Los%20botones%20son%20elementos%20muy,adquieren%20tu%20producto%20o%20servicio>.
- Drupal (2020). About. Recuperado de: <https://www.drupal.org/about>
- Oficina De Divulgación e Información (2019). Manual de Lineamientos de Contenido e Imagen de Sitios Web de la Universidad de Costa Rica. Oficina De Divulgación e Información (ODI). Universidad de Costa Rica. Recuperado de: <https://odi.ucr.ac.cr/identidad-visual.html>

- Vázquez, S. (3 de mayo de 2010). Mano a Mano. Significado y Origen de Expresiones Famosas. Wordpress. Recuperado de: <https://sigificadoyorigen.wordpress.com/2010/05/03/mano-a-mano/>
- Longman (2020). Hand in Hand. Meaning of Hand in Hand in Longman Dictionary of Contemporary English. LDOCE. Recuperado de <https://www.ldoceonline.com/dictionary/hand-in-hand>
- Del Pozo, J. (11 de marzo de 2015). Diferencias entre logotipo, imagotipo, isotipo e isologo. WAKA. Recuperado de: <https://www.somoswaka.com/blog/2015/03/diferencias-entre-logotipo-imagotipo-isotipo-e-isologo/>
- Costa, J. (2003). Diseñar para los ojos (Vol. 1). Universidad De Medellín.
- Hindman, T (2020). Color theory & web design: Choosing a color scheme for your website. TBH Creative. Recuperado de: <https://blog.tbhcreative.com/2015/12/choose-color-scheme-website.html>
- Sánchez, L. (18 de marzo de 2019). El color naranja según la psicología: sus significados más positivos. Diario Femenino. Recuperado de: <https://www.diariofemenino.com/psicologia/el-color-naranja-segun-la-psicologia-sus-significados-mas-positivos/>
- Kapferer, J. N. (2009). Kapferer's Brand-Identity Prism Model. European Institute for Brand Management, 24, 2014.
- Salas, K. (15 de junio de 2017). ¿Cuál es la personalidad de su marca? Karen Salas. Recuperado de: <https://karensalas.com/la-personalidad-marca/>
- Heller, S., & Anderson, G. (2018). El libro de ideas para el diseño gráfico: Inspiración de la mano de 50 maestros. Barcelona: Blume.
- CENAREC (2020). Un vistazo a la cultura de la comunidad sorda y la gramática de la LESCO en el marco de la educación inclusiva.
- Web Content Accessibility Guidelines (WCAG) 2.0 (15 de diciembre de 2009). Pautas de Accesibilidad para el Contenido Web (WCAG) 2.0. Recuperado de: <http://www.sidar.org/traducciones/wcag20/es/#perceivable>
- Leturia, E. (1998). ¿Qué es infografía? Revista Latina de Comunicación Social, 4(10).
- ¿Qué es el diseño y desarrollo de productos? (2018). ESDIMA, Escuela de Diseño de Madrid. Recuperado de: <https://esdima.com/que-es-el-diseno-y-desarrollo-de-productos/>
- Caja Costarricense del Seguro Social (CCSS) (2020) COVID-19. Preguntas frecuentes. Recuperado de: <https://www.ccss.sa.cr/web/coronavirus/preguntas-frecuentes>

- Bacaria, J. (3 de julio de 2020). El impacto mundial del covid-19. Foreign Affairs Latinoamérica. Recuperado de: <http://revistafal.com/el-impacto-mundial-del-covid-19/>
- UCR (2020). Así es como la UCR afronta el nuevo coronavirus. Recuperado de: <https://www.ucr.ac.cr/coronavirus.html>
- Solís, S. (1 de julio de 2020). Consideraciones para autoridades UCR ante el COVID-19. Universidad de Costa Rica. Recuperado de: https://www.youtube.com/watch?v=gTp5bMMOcg8&feature=emb_logo
- Quesada, L. (7 de mayo de 2018). Atención a la Diversidad en la Educación Superior: Una Propuesta Desde El Trabajo Comunal Universitario (Tcu). Wimblu (marzo-junio): Experiencias De Acción Social. Doi 10.15517/WI.V13i1.33225. Vol. 13 Núm. 1. Recuperado De <https://Revistas.Ucr.Ac.Cr/Index.Php/Wimblu/Article/View/33225>
- Quesada, L. (2020). Proyecto de LESCO, Universidad de Costa Rica, Sede de Occidente. Costa Rica.
- PMK Psicomarketing. (2019). La Experiencia Del Cliente Y La Omnicanalidad. PMK Psicomarketing. Bogotá, Colombia. Recuperado de: <https://pmkvirtual.com/blog/omnicanalidad/>
- Manual de identidad visual de la Universidad de Costa Rica (Oficina De Divulgación e Información, 2019).
- Gil, C. (6 de octubre de 2020). Historia de Instagram, la app que revolucionó la forma de compartir fotos online. Marketing 4 Ecommerce. Recuperado de: <https://marketing4ecommerce.net/historia-de-instagram-app/>
- Salinas, R. (24 de octubre de 2017). Origen, historia e información completa sobre la red social Twitter. Mott Marketing. Recuperado de: [https://mott.marketing/origen-historia-e-informacion-completa-sobre-la-red-social-twitter/#:~:text=Los%20creadores%20del%20microblogging%20se%3%B1alan,%E2%80%9D%20\(ajustando%20mi%20twtrr\).](https://mott.marketing/origen-historia-e-informacion-completa-sobre-la-red-social-twitter/#:~:text=Los%20creadores%20del%20microblogging%20se%3%B1alan,%E2%80%9D%20(ajustando%20mi%20twtrr).)
- Antolín Prieto, R. (2012). YouTube como paradigma del vídeo y la televisión en la web 2.0 (Doctoral dissertation, Universidad Complutense de Madrid). Recuperado de: <https://eprints.ucm.es/id/eprint/16111/1/T33817.pdf>
- Fernández, Y. (26 de febrero de 2020). Qué es TikTok, de dónde viene y qué ofrece la red social de vídeos. Xataka Basics. Recuperado de: <https://www.xataka.com/basics/que-tiktok-donde-viene-que-ofrece-red-social-videos>
- Gonçalves, W. (1 de septiembre de 2016). Facebook: ¡todo sobre la red social más usada en el mundo! Rockcontent. Recuperado de: <https://rockcontent.com/es/blog/facebook/#:~:text=Facebook%20es%20la%20red%20social,realizar%20b%C3%BAsqueda%2C%20anunciar%2C%20etc.>
- Visión Deloitte (2016). En la búsqueda de la omnicanalidad. Deloitte S.C. Recuperado de: <https://www2.deloitte.com/content/dam/Deloitte/uy/Documents/technology/Articulo%20Omnicanalidad.pdf>

- Gardner, H., & Davis, K. (2014). La generación APP. Cómo los jóvenes gestionan su identidad, su privacidad y su imaginación en el mundo digital. Bogotá: Planeta.
- Gutiérrez, P. D. (2014). Elementos de identidad de marca vs elementos de lovemarks.
- Universidad Estatal a Distancia (UNED) (2021). Programa Lengua De Señas Costarricense (LESCO). Universidad Estatal a Distancia (UNED). Recuperado de: <https://www.uned.ac.cr/extension/programa-desarrollo-educativo/programa-lengua-de-senas-costarricense#cursos>
- Martínez, C. (24 de septiembre de 2020). Las mejores horas para publicar en redes sociales. Cyberclick. Barcelona, España. Recuperado de: <https://docs.google.com/document/d/1Mxrt0ILlixDWpbDK9q-bwHWFHf0eaa-QmcqRU-ZM4BvM/edit>
- Chávez, G. (4 de octubre de 2019). ¿Qué es un sitio web? GoDaddy Operating Company. Recuperado de: <https://mx.godaddy.com/blog/que-es-un-sitio-web/>
- ICT (2016). Plan De Turismo De La Region Occidental Valle Central. ICT. Recuperado de: <https://www.ict.go.cr/es/documentos-institucionales/plan-nacional-y-planes-generales/planes-generales-por-unidad-de-planeamiento/valle-central/sector-occidente/1084-actualizaci%C3%B3n-2017-plan-del-valle-central-occidental/file.html>



CAPÍTULO 6.

Anexos



Índice de figuras

- Figura 1: Esquema de metodología de trabajo Design Thinking. Elaboración propia (2020).
- Figura 2: Biblioteca Virtual Miguel de Cervantes. Reducción de las letras y arte para enseñar a hablar a los mudos. [lámina] Juan Pablo Bonet Barletserbant (1620). Recuperado de: http://www.cervantesvirtual.com/obra-visor/reduccion-de-las-letras-y-arte-para-ensenar-a-hablar-a-los-mudos--0/html/ff9182e0-82b1-11df-acc7-002185ce6064_158.htm
- Figura 3: Cuadro comparativo de sitios web internacionales. Elaboración propia (2020)
- Figura 4: Abecedario en español con deletreo en LESCO. (22 de marzo de 2020). La Nación. Recuperado de: <https://www.nacion.com/economia/negocios/emprendimientos-sociales-para-personas-sordas-se/VRB5MJ-FF2FAIFK3V6ZG7I4D23I/story/>
- Figura 5: Personas hablando LESCO. (30 de septiembre de 2019) Enfermería y la atención a personas sordas. Boletín de Enfermería. Colegio de Enfermeras de Costa Rica. Recuperado de: <https://boletin.enfermeria.cr/enfermeria-y-la-atencion-a-las-personas-sordas/>
- Figura 6: Universidad de Costa Rica, Sede Occidente. (12 de marzo de 2020) El Sol de Occidente. Recuperado de: <https://elsoldeoccidente.com/enlinea/2020/03/ucr-sede-de-occidente-suspende-actividades-docentes-y-administrativas-en-los-recintos-de-san-ramon-y-grecia-por-casos-sospechosos-de-covid-19/>
- Figura 7: Actividades con escolares de parte del TCU-669. (27 de septiembre de 2019). TCU-669. Recuperado de archivo fotográfico del TCU-669.
- Figura 8: Cuadro comparativo de sitios web nacionales. Elaboración propia (2020)
- Figura 9: Anatomía del oído. (7 de octubre de 2019) Consejos, Farmacia Tomas. Recuperado de: <https://farmaciatomas.net/los-problemas-de-oido-mas-frecuentes-en-verano/>
- Figura 10: Imagen de dos universos uniéndose. Perimeter Institute for Theoretical Physics. (2014). Recuperado de: https://www.youtube.com/watch?v=wOuyR6JPKz4&feature=emb_title
- Figura 11: Imagen sobre la profesión de diseño gráfico. (2019) Good Social Media. Recuperado de: <https://www.goodsocialmedia.com/disenio-grafico/>

- Figura 12: Imagen ilustrativa de diseño Universal. (1 de diciembre de 2020) UNED. Recuperado de: <https://www.uned.ac.cr/dpmd/pal/novedades/180-01-dua-abril>
- Figura 13: Ejemplo de diseño editorial. (26 de diciembre de 2019) Luzmala Soluciones Creativas. El Diseño Editorial. Recuperado de: <https://luzmala.com/el-diseno-editorial/>
- Figura 14: Ejemplo de una retícula en el diseño editorial. Layout. Barcelona: Parramón. (pp. 26-63). Ambrose, G. .Harris, P. . (2013).
- Figura 15: Familia tipográfica Times New Roman. Elaboración propia (2020).
- Figura 16: Las serifas en la tipografía. Elaboración propia (2020).
- Figura 17: Sistema de color Pantone, CYMK y RGB. RCP Marketing (20 de julio de 2018). COLOR SYSTEMS GUIDE – THE DIFFERENCE BETWEEN PMS, CMYK, RGB, & HEX. Recuperado de: <https://rcpmarketing.com/color-matching-system-pms-cmyk-rgb-hex/>
- Figura 18: Reproducción del color en diferentes elementos. (2018). Recuperado de: <https://helpx.adobe.com/de/lightroom/help/color-management.html>
- Figura 19: Ejemplos de estilos de ilustración. Leon William. (2019) Recuperado de: <https://feltmagnet.com/drawing/types-of-illustration>
- Figura 20: Ejemplo de diseño de personaje. (18 de Agosto de 2017) Eftalía Stamatiades. Recuperado de: <https://medium.com/@efthalastamatiades/análisis-del-diseño-de-personajes-ddc01b29ef9a>
- Figura 21: Ejemplo de infografía. (29 de septiembre del 2014) Candidman. Recuperado de: <https://candidmanmx.wordpress.com/2014/09/29/infografia-50-anos-de-mafalda/>
- Figura 22: Ejemplo de diseño de producto. (12 de junio del 2014) AHRAYCHO. Recuperado de: <https://rachelchengsite.wordpress.com/tag/product-design/>
- Figura 23: Cuadro explicando la función de responsive en un sitio web. (23 de Mayo del 2013) Alex Caldwell. Recuperado de: <https://brolik.com/blog/responsive-web-design-examples-with-css-tips-and-tricks/>
- Figura 24: Partes de un sitio web. Norden Studio (23 de octubre de 2019). Recuperado de: <https://www.nordenstudio.es/2019/10/23/estructura-de-una-pagina-web/>
- Figura 25: Software Drupal. MarketiNet. (16 de septiembre de 2019) Recuperado de: <https://www.marketinet.com/blog/drupal-caracteristicas-ventajas-de-uso#gref>

- Figura 26: Ejemplo de GIF. (12 de Abril del 2018) Idea Rocket. Recuperado de: <https://idearocketanimation.com/2-walk-cycle/>
- Figura 27: Ejemplo de desarrollo de interfaz de un motion graphics. (02 de marzo del 2016) Lynda.com. Recuperado de: <https://www.lynda.com/After-Effects-tutorials/Rove-motion-graphics/473378/473400-4.html>
- Figura 28: Grabación de video. Staffcreativa. (23 de Febrero del 2015) Recuperado <https://www.staffcreativa.pe/blog/la-importancia-de-la-produccion-de-videos-corporativos/>
- Figura 29: Ejemplos de redes sociales y sus identificadores gráficos. (19 de octubre de 2019) Formaciónib. Recuperado de: <http://formacionib.org/noticias/?No-somos-los-mismos-desde-que-estamos-en-las-redes-sociales>
- Figura 30: Paleta de color para sitios web de la UCR del Manual de Lineamientos de Contenido e Imagen de Sitios Web de la Universidad de Costa Rica. Oficina de Divulgación e Información (2019)
- Figura 31: Ejemplo del fondo gris claro para sitios web de la UCR. (2021) Universidad de Costa Rica. Recuperado de: <https://www.ucr.ac.cr/>
- Figura 32: Pie de página para sitios web de la UCR del Manual de Lineamientos de Contenido e Imagen de Sitios Web de la Universidad de Costa Rica. (2019) Oficina de Divulgación e Información
- Figura 33: Cintillo de página para sitios web de la UCR del Manual de Lineamientos de Contenido e Imagen de Sitios Web de la Universidad de Costa Rica. (2019) Oficina de Divulgación e Información
- Figura 34: Sitio web inclusivo del OIJ de Costa Rica. Organismo de Investigación Judicial (2021). Recuperado de: <https://sitiooij.poder-judicial.go.cr/>
- Figura 35: Diferencia entre logotipo, imagotipo, isotipo e isologo. (25 de julio de 2015) Francisco Torreblanca. Recuperado de: <https://franciscotorreblanca.es/logotipo-imagotipo-isotipo-e-isologo/>
- Figura 36: Ejemplo de línea gráfica. (9 de noviembre del 2015) Mariana Eguaras. Recuperado de: <https://marianaeguaras.com/piezas-graficas-para-crear-marca-y-potenciar-tu-trabajo/>
- Figura 37: Ejemplo de manual de marca. (9 de noviembre del 2015) Brandemia. Recuperado de: <https://brandemia.org/la-cadena-tbs-presenta-su-nuevo-logo>
- Figura 38: Reunión con grupo focal de docentes encargados el 23 de julio de 2020. Elaboración propia. (2020)
- Figura 39: Actividades del TCU-669. (27 de septiembre de 2019). TCU-669. Recuperado de archivo fotográfico

del TCU-669.

- Figura 40: Concepto general para la estrategia de identidad visual de "Mano a Mano". Elaboración propia. (2020)
- Figura 41: Gráfico de pastel de encuesta a grupos focales sobre el nombre para la iniciativa "Mano a Mano". Elaboración propia. (2020)
- Figura: 42: Colores primarios, secundarios y complementarios. Universidad Técnica Nacional. (2021) Recuperado de: http://ftp.campusvirtual.utn.ac.cr/e-learning/Elementos%20de%20diseño%20recursos%20didácticos/el_color.html
- Figura 43: Paleta de color de "Mano a Mano". Elaboración propia. (2020)
- Figura 44: Tipografía XPLOR BOLD. Elaboración propia. (2020)
- Figura 45: Familia tipográfica Trueno. Oficina De Divulgación e Información. (2019). Manual de identidad visual de la Universidad de Costa Rica
- Figura 46: Proceso de desarrollo de identidad de marca para "Mano a Mano". Elaboración propia. (2020)
- Figura 47: Prisma de identidad de marca de "Mano a Mano". Elaboración propia. (2020)
- Figuras 48, 49 y 50: Proceso de diseño de personajes para "Mano a Mano". Elaboración propia. (2020)
- Figura 51: Primera versión de los personajes "Mano a Mano". Elaboración propia. (2020)
- Figuras 52, 53 y 54: Gráficos de encuesta 1 a grupos focales sobre aspectos a validar de los personajes "Mano a Mano". Elaboración propia. (2020)
- Figuras 55 y 56: Opción 1 y 2, variantes de los personajes "Mano a Mano". Elaboración propia. (2020)
- Figura 57: Gráfico de encuesta 2 a grupos focales para validar los personajes "Mano a Mano". Elaboración propia. (2020)
- Figura 58: Esquema descriptivo de los personajes "Mano a Mano". Elaboración propia. (2020)
- Figura 59: Bocetos iniciales para identificador gráfico de "Mano a Mano". Elaboración propia (2020).
- Figura 60: Opciones 1, 2 y 3 de las variantes finales para identificador gráfico de "Mano a Mano". Elaboración propia (2020).
- Figura 61: Gráfico de pastel de encuesta a grupos focales sobre cuál opción para el identificador gráfico de "Mano

a Mano” consideran mejor. Elaboración propia. (2020)

- Figura 62: Identificador gráfico final de “Mano a Mano”. Elaboración propia. (2020)
- Figura 63: Mockup del manual de uso de línea gráfica de “Mano a Mano” físico. Elaboración propia (2020)
- Figura 64: Retícula para diagramación de las páginas del manual de uso de línea gráfica de “Mano a Mano”. Elaboración propia (2020)
- Figuras 65, 66, 67, 68, 69, 70, 71, 72, 73 y 74: Gráficos de pastel de encuesta a grupo focal de estudiantes sobre aspectos a validar del manual de uso de línea gráfica de “Mano a Mano”. Elaboración propia. (2020)
- Figura 75: Integrantes del grupo focal de estudiantes en fase de testeo del manual de uso de línea gráfica de “Mano a Mano”. Grupo focal de estudiantes. (2020)
- Figura 76: Identificador en positivo, negativo, escala de grises y silueta. Elaboración propia. (2020)
- Figuras 77 y 78: Zona de seguridad del identificador y construcción de las manos, parte del identificador. Elaboración propia. (2020)
- Figura: 79: Tamaños a escala del identificador. Elaboración propia. (2020)
- Figura 80: Usos incorrectos del identificador. Elaboración propia. (2020)
- Figura 81: Esquema de estructura de sitio web de la herramienta de “Mano a Mano”. Elaboración propia. (2020)
- Figura 82: Headers de las secciones del sitio web de “Mano a Mano”. Elaboración propia. (2020)
- Figura 83: Retícula web para la diagramación del sitio web de “Mano a Mano”. Elaboración propia. (2020)
- Figura 84: Esquema instructivo para realización de vídeos de traducciones de español a LESCO. Elaboración propia (2020)
- Figuras 85 y 86: Archivos en formato de video y GIF de vídeos de traducciones de español a LESCO. Elaboración propia (2020)
- Figuras 87, 88, 89 y 90: Referencias fotográficas para ilustración de señas en LESCO, interpretadas por los personajes “Mano a Mano”. Elaboración propia (2020)
- Figura 91: Juego de cartas virtual “Memoria”, sección Juego, sitio web de “Mano a Mano”. Elaboración propia

(2020)

- Figura 92: Cara 1 y 2; y retícula para diseño de las cartas del juego de cartas virtual "Memoria", sección Juego, sitio web de "Mano a Mano". Elaboración propia (2020)
- Figuras 93, 94, 95, 96, 97, 98, 99, 100, 101, 102, 103, 104, 105, 106, 107, 108, 109, 110, 111 y 112: Gráficos de pastel de encuesta a grupo focal de estudiantes sobre aspectos a validar el sitio web de "Mano a Mano". Elaboración propia. (2020)
- Figuras 113, 114 y 115: Secciones de prototipos del sitio web de "Mano a Mano" en dispositivos computador, celular y tableta (respectivamente). Elaboración propia. (2020)
- Figura 116: Mockup del sitio web de "Mano a Mano" en dispositivos computador, celular y tableta. Elaboración propia. (2020)
- Figuras 117, 118, 119 y 120: Infografías con datos de interés e informativos sobre la condición de la sordera y las clasificaciones que esta tiene, así como de su cultura y comunidad, antecedentes, además de mitos y normas de tratamiento hacia una persona sorda. Elaboración propia. (2020)
- Figura 121: Retícula utilizada para la composición de las infografías. Oficina De Divulgación e Información. (2019)
- Figura 122: Testeo de infografías por parte del grupo focal de estudiantes. Grupo focal de estudiantes (2020)
- Figura 123: Validación de infografías con grupo focal docentes encargados. Elaboración propia (2020)
- Figura 124: Testeo de motion graphics por parte del grupo focal de estudiantes. Grupo focal de estudiantes (2020)
- Figura 125: Motion graphic promocional. Elaboración propia (2020)
- Figura 126: Publicación "Conózcenos". Elaboración propia (2020)
- Figura 127: Publicación "Comunidad". Elaboración propia (2020)
- Figura 128: Publicación "Infórmese". Elaboración propia (2020)
- Figura 129: Publicación "Concientización". Elaboración propia (2020)
- Figuras 130 y 131: Testeo de posteos por parte del grupo focal de estudiantes. Grupo focal de estudiantes

(2020)

- Figura 132: Calendario de publicaciones y fechas importantes para “Mano a Mano”. Elaboración propia (2020)
- Figura 133: Recursos fotográficos para el dibujo de manos realizando señas en LESCO. Elaboración propia (2020)
- Figura 134: Abecedario en español con deletreo en LESCO superpuesto y su retícula. Elaboración propia (2020).
- Figuras 135, 136, 137, 138, 139, 140 y 141: Gráficos de pastel de encuesta a grupo focal de estudiantes sobre aspectos de reproducción impresa, comprensión de la dinámica del juego, aceptación de su apariencia, legibilidad y accesibilidad y descarga óptima del documento. Elaboración propia. (2020)
- Figuras 142 y 143: Testeo de juego de cartas físico “Charadas” por parte del grupo focal de estudiantes. Grupo focal de estudiantes (2020)
- Figura: 144: Visualización de la categoría de colores de las cartas del juego físico “Charadas”. Elaboración propia. (2020)
- Figura 145: Retícula para el diseño de las cartas del juego físico “Charadas”. Elaboración propia. (2020)
- Figuras 146, 147, 148 y 149: Pruebas de impresión del juego físico “Charadas”. Elaboración propia. (2020)
- Figuras 150, 151 y 152: Troquel de la caja y papel de indicaciones (impresión tiro y retiro) de la caja del juego físico “Charadas”. Elaboración propia. (2020)
- Figuras 153 y 154: Mockup de caja y cartas del juego físico “Charadas”. Elaboración propia. (2020)
- Figuras 155, 156 y 157: Guiones de videos motion graphic de “Mano a Mano”. Elaboración propia. (2020)
- Figuras 158, 159, 160 y 161: Bocetos para diseño de infografías de “Mano a Mano”. Elaboración propia. (2020)

Cronogramas

I Ciclo 2020

- Introducción del trabajo final de graduación: tema, justificación, problema, objetivos (general y específicos).
- Aspectos administrativos y reglamentarios.
- Entrevistas y encuestas.
- Definición del público meta, subdivisión en Público Meta 1 y 2.
- Empatización con Público Meta 1.
- Revisión con grupo focal de docentes encargados del trabajo comunal.
- Investigación para el estado de la cuestión (acerca del subproyecto "Aproximaciones a la LESCO" del TCU N°669 "Atención a la diversidad en el marco de la educación inclusiva" de la Universidad de Costa Rica, Sede de Occidente; la Lengua de Señas Costarricense, Universidad de Costa Rica, artículos de ley referentes).
- Definición de la metodología de investigación.
- Desarrollo del marco teórico (sordera, lengua de señas, referentes y antecedentes, conceptos clave, teorías del diseño gráfico).
- Comité asesor.
- Lluvia de ideas para la creación del identificador gráfico, línea gráfica y su disposición en interfaces multimedia.
- Etapa de ideación (identificador gráfico y adaptación a multimedia, virtual o impresa).
- Aclarar lineamientos, según la Universidad de Costa Rica, para la creación del sitio web y su prototipado.

II Ciclo 2020

- Redacción del capítulo 3.
- Prototipado del sitio web.
- Definición de integrantes del Público Meta 1 para conformar el Grupo Focal.
- Producción de video y elaboración de animaciones GIF.
- Desarrollo de estrategia de comunicación omnicanal para difusión de insumos gráficos.
- Producción de insumos gráficos digitales y para impresión de carácter informativo y publicitario.
- Validación de insumos con el Grupo Focal.
- Entrevistas y encuestas.
- Revisión con grupo focal de docentes encargados del trabajo comunal.

I Ciclo 2021

- Redacción de conclusiones y recomendaciones del trabajo final de graduación y resolución de la memoria final.
- Revisión y correcciones.
- Valoración por parte de tutor y docentes lectores.
- Diagramación del documento escrito del trabajo final de graduación.
- Preparación y práctica para defensa del trabajo final de graduación.
- Defensa pública por parte del seminario de graduación.

Entrevistas, revisiones y encuestas

Entrevistas

Entrevista semiestructurada con Melissa González Gómez, Licenciada en Terapia del Lenguaje de Habla y Voz Itinerante de la Zona de Occidente

- **Nombre completo:** Melissa González Gómez.
- **Rango académico:** Licenciatura.
- **Calle Rosales, Grecia, Alajuela, Costa Rica.**
- **Fecha:** 4 de febrero de 2020.
- **Hora de inicio:** 1:30 pm.
- **Hora de finalización:** 3:30pm.
- **Entrevista presencial, datos recopilados escritos a mano.**
- **Entrevistadores:** Josué Barrantes Ugalde, Luis Daniel Mora Calvo, Nazareth Hidalgo Lobo.

Entrevistadores: ¿Cuántos estudiantes sordos hay en la zona de Occidente?

Melissa: Existe un promedio de 45 a 50 estudiantes sordos.

Entrevistadores: ¿Cuántos de ellos reciben educación?

Melissa: Todos pueden recibir educación; pero de estos, solo 36 reciben atención de audición y lenguaje.

Entrevistadores: ¿Cuántos de ellos son de escuela y cuántos son de colegio?

Melissa: Por profesor, atienden en promedio 12 estudiantes cada uno, siendo aproximadamente 6 estudiantes escolares y 6 de secundaria.

Entrevistadores: Los que no reciben educación, ¿cómo tratan ustedes su condición?

Melissa: Todos recibirán educación porque están incluidos dentro del sistema educativo, sin embargo reciben clases con docentes regulares que no tienen conocimiento de cómo trabajar con personas con pérdida auditiva.

Entrevistadores: ¿Cuál es el nivel de escolaridad de sus padres?

Melissa: De una de las especialistas itinerantes que atiende a 12 estudiantes, solo una madre posee escolaridad universitaria completa. Los demás padres tienen escolaridad básica (hasta el sexto grado de la escuela).

Entrevistadores: Los que reciben educación, ¿con cuántos compañeros de clase oyentes reciben clases?

Melissa: Con un grupo de 28 a 33 estudiantes.

Entrevistadores: ¿Cuánto tiempo a la semana atienden ustedes a estos estudiantes?

Melissa: Mínimo 3 lecciones y máximo 5 lecciones semanales.

Entrevistadores: En Occidente, ¿qué zonas en específico visitan?

Melissa: Visitan las zonas de Sarchí, Naranjo, Palmares y San Ramón, principalmente (esto contempla zonas alejadas, por ejemplo en San Ramón atienden a un estudiante en el distrito de Peñas Blancas). Existen solo 3 especialistas itinerantes y cada uno visita en la zona de Occidente aproximadamente 9 centros educativos diferentes a la semana. Además existe un Centro de Enseñanza Especial (San Ramón) al cual las personas que necesiten pueden acudir.

Entrevistadores: En el tiempo que los atienden, ¿qué actividades hacen con ellos?

Melissa: Los especialistas itinerantes dan recomendaciones a los profesores regulares, aportando material específico para el estudiante sordo. Luego se procede a trabajar individualmente con el estudiante sordo, usando el español como segunda lengua (en los casos en donde el estudiante quiere). Asimismo, estos estudiantes requieren que se les explique cada materia que no han logrado entender al profesor regular hasta el momento. En este caso, se puede entender que la cantidad de visitas al estudiante nos son suficientes para abarcar sus necesidades por completo. Los docentes regulares no están capacitados para tratar con estudiantes sordos. Y si bien existen escuelas especializadas, donde los infantes y jóvenes sordos aprenden de mejor manera a comunicarse por la LESCO, a leer y escribir español y, con esto, lograr abarcar las demás asignaturas básicas, estas solo se encuentran en el Gran Área Metropolitana (GAM) del país.

Entrevistadores: ¿Qué tanto se integran los estudiantes sordos con el resto de su clase?

Melissa: Gracias a la Ley N° 7600, Ley de Igualdad de Oportunidades para las Personas con Discapacidad, estos estudiantes se ven incluidos en el sistema educativo regular. Sin embargo, los docentes regulares no están capacitados para tratar con estudiantes sordos. Y si bien existen escuelas especializadas, donde los infantes y jóvenes sordos aprenden de mejor manera a comunicarse por la LESCO, a leer y escribir español y, con esto, lograr abarcar las demás asignaturas básicas, estas solo se encuentran en el Gran Área Metropolitana (GAM) del país. Por lo tanto, en lo personal, no creo que sea muy efectiva esta integración. Los docentes regulares se muestran anuentes y abiertos a las recomendaciones durante las visitas, pero el seguimiento no se realiza los demás días que uno no está presente con el estudiante.

Entrevistadores: ¿Ven como una necesidad que, tanto los estudiantes sordos como sus compañeros de clase oyentes, sepan hablar LESCO? ¿Esto desde qué edad, escolar o secundaria?

Melissa: Sí es importante, pero en realidad, actualmente hay menos estudiantes sordos que usan LESCO porque la mayoría son oralistas. A la mayoría de los infantes sordos no se les enseña la LESCO desde temprana edad. Ellos, en su lugar, desarrollan un sistema de comunicación con señas propias para poder relacionarse e indicar conceptos básicos a sus padres o tutores (que, de igual manera, desconocen cómo comunicarse por medio de señas). Si bien algunos logran aprender la LESCO o incluso, en algunos casos, recibir terapia de audición y lenguaje, el progreso logrado en ocasiones se estanca, pues el joven sordo tiene aún imposibilidad de comunicación con sus compañeros de clase, con sus padres o encargados, con sus docentes y demás personas. Yo, como especialista de audición y lenguaje, no puedo dedicarme a darle clases ya que solo las personas sordas y certificadas son las que pueden enseñar LESCO. Además, dentro de nuestra normativa, no hay espacios para dar clases de LESCO.

Fin de la entrevista.

Entrevista semiestructurada con Carolina Álvarez Fuentes, Máster en Docencia del Departamento de Educación de la Universidad de Costa Rica, Sede de Occidente y colaboradora del subproyecto “Aproximaciones a la LESCO” del Trabajo Comunal Universitario N°669 “Atención a la diversidad en el marco de la educación inclusiva” de la Universidad de Costa Rica, Sede de Occidente

- **Nombre completo:** Carolina Álvarez Fuentes.
- **Rango académico:** Maestría.
- **Fecha:** 25 de marzo de 2020.
- **Hora de inicio:** 1:30 pm
- **Hora de finalización:** 2:10pm
- **Zoom Video Communications desde computadoras propias.**
- **Entrevistadores:** Josué Barrantes Ugalde, Luis Daniel Mora Calvo, Nazareth Hidalgo Lobo.

Entrevistadores: Coméntenos sobre la historia de este TCU. ¿Es del departamento de Acción Social o de donde se origina?

Carolina: Algunos datos no te los puedo dar muy específicos porque tengo documentos en el cubículo (adjuntó documento con antecedentes y FODA).

Entrevistadores: ¿Las clases de LESCO básicas que imparten a qué público se dirigen principalmente? ¿Cuánto público atienden por sesión?

Carolina: El subproyecto se llama “Aproximaciones al LESCO” y se dirige a todo público (oyente) principalmente adolescentes y adultos, (no hemos tratado con infantes, pero se quisiera); está subdividido en 2 módulos de 24 horas cada uno. Cada grupo tiene un máximo de 20 participantes.

Entrevistadores: ¿Dónde realizan estas clases o capacitaciones? ¿Cuántas clases de LESCO básico dan por ciclo lectivo?

Carolina: Las capacitaciones de “Aproximaciones al LESCO” se dan de preferencia en la Sede de Occidente, pero el año pasado por la crisis de aulas se recurrió a instituciones como el Instituto Nacional de Aprendizaje (INA) en San Ramón para dar algunos cursos, también en el III ciclo 2019 se trabajó en la escuela Presbítero Clodoveo Picado (Escuela de San Isidro) y en Árbol de Esperanza en San Ramón. Se ha motivado a los estudiantes a que impartan los cursos en sus comunidades. Pero como durante el curso lectivo la mayoría vive en San Ramón, entonces no se ha logrado ampliar el radio de impacto. Ahorita, por la crisis sanitaria del país, se están dando cursos virtuales a la población en general y también a los estudiantes del subproyecto para preparar relevos. Tenemos también pendiente impartir los dos módulos al cuerpo de bomberos de San Ramón. Tal vez lo logremos concretar de manera virtual. Los módulos son 24 horas, como antes le comenté, se imparte un máximo de 2 horas por sesión, pues sino se satura a los estudiantes de información y se pueden dar un máximo

de 2 sesiones por semana por grupo. El número de grupos varía según la disponibilidad de los estudiantes del subproyecto. Por ejemplo, en el II Ciclo del 2019 hubo un grupo solamente, en el III Ciclo 2019 hubo 4 grupos beneficiados. Y ahorita, sólo dos y estamos viendo si logramos concretar con los bomberos.

Entrevistadores: ¿Cuántas veces al año se realiza este TCU? ¿Cuántas veces por ciclo se reúnen los estudiantes y dirigentes del TCU?

Carolina: Al TCU se le asigna matrícula cuando hay un porcentaje considerable de estudiantes que están por terminar su ciclo (1 año). Para este semestre no se habilitó matrícula porque la mayoría termina el ciclo en julio. Los estudiantes se distribuyen en los subproyectos: Aproximaciones al LESCO, Capacitación a egresados de Colegios Prevocacionales y Acompañamiento a estudiantes regulares en escuelas y colegios. También los estudiantes tienen la libertad de proponer sus propios proyectos siempre y cuando respondan a los objetivos del TCU, por ejemplo ahorita hay uno de "Taller de Música" o "Sensibilización Musical," no preciso bien el nombre. Los subgrupos se reúnen tan frecuente como sea necesario, pero casi siempre los equipos de trabajo son pequeños, entonces ellos coordinan entre ellos vía whatsapp, más que todo.

Entrevistadores: ¿Estudiantes de qué carreras actúan en el TCU?

Carolina: Educación, Trabajo Social y Psicología. También hay estudiantes de Derecho. Estos jóvenes, en su mayoría, desconocen de la LESCO y de la cultura sorda como tal; y ellos son quienes proponen talleres, charlas y actividades al final. Es deseable que estudiantes de más carreras se interesen y formen parte de este TCU.

Entrevistadores: Sabemos que de su parte y de doña Flory existe interés en nuestro proyecto (el crear material e interfaz digital para un diccionario de señas de leSCO, además de campaña para incentivar el aprendizaje del LESCO (tanto a jóvenes sordos como a sus compañeros oyentes) y llamado a la inclusión. Pero nos dirigimos a usted: ¿existe algún aspecto con respecto a la sección de enseñanza del LESCO de este TCU que considere importante o que sea una necesidad latente en estos momentos? ¿Algo que no hayamos sugerido nosotros y que podamos resolver a través del diseño gráfico?

Carolina: Prefiero hacerle esta pregunta a los estudiantes del subproyecto, pues ellos son los que tienen la experiencia de dar el curso y quienes tendrían más propiedad para decir qué está haciendo falta reforzar. De hecho ya les pasé la pregunta, cuando me contesten te paso las respuestas.

Fin de la entrevista.

Entrevista semiestructurada con Manuel Darío Marroquín Berdúo, Licenciado en Educación Especial, docente itinerante, especialista de Audición y Lenguaje para el Ministerio de Educación Pública. Facilitador en LESCO en el proyecto “Nuevas Oportunidades”

- **Nombre completo:** Manuel Darío Marroquín Berdúo.
- **Rango académico:** Licenciatura.
- **Fecha:** 28 de agosto de 2020.
- **Hora de inicio:** 10:52 am
- **Hora de finalización:** 11:58 am
- **Mensajería escrita y de audios por medio de Whatsapp desde teléfono celular iPhone X.**
- **Entrevistadora:** Nazareth Hidalgo Lobo.

Entrevistadora: Buenos días, le escribe Nazareth Hidalgo. Su número me lo pasó Melissa González. Soy estudiante de diseño gráfico de la UCR de San Ramón, y con mi grupo estoy haciendo una tesis relacionada a la LESCO. Estábamos en busca de intérpretes, que no sirvieran de referencia y estudio, preferiblemente intérpretes jóvenes, que ojalá tuvieran disponibilidad de traslado, ya que estamos realizando el trabajo en San Ramón de Alajuela estaríamos dispuestos a pagar por el servicio de quien sea que nos pueda colaborar. ¡Le agradezco la atención y apreciaríamos mucho que nos pudiera referenciar a alguien de ser posible! Ya que hicimos el intento de buscar por medio de los grupos de Facebook que existen, pero no nos han admitido el ingreso para hacer alguna publicación.

Manuel: Buenos días mucho gusto, sí Melissa me comentó. En este momento hay varios intérpretes. ¿No sé cuantos ocupan?

Entrevistadora: Muchas gracias! Buscábamos 2. De ser posible una mujer y otro varón. De todas formas, con 1 persona tendríamos más que suficiente.

Manuel: Sí claro. Bueno, la última generación, la última que se graduó, hace como 3 o 4 años, ahí en la UCR (en PROGRESO). Te puedo facilitar el número de una de ellos, y sobre el traslado. Porque de aquí en Alajuela no hay intérpretes. Hemos facilitadores, pero intérpretes como tal, no. Por lo menos que yo conozca. Sé que hay en San José o en Heredia. Sería que hables con ella, ella te puede referir a alguien, tal vez te puedas hablar con un compañero para que se pongan de acuerdo. Ya te paso el número, ella se llama Leonela (pasa números de contacto por mensaje de texto, no precisó apellidos). También te paso el contacto de otra intérprete, ella se graduó del mismo grupo, Vanessa (no precisó apellidos). Puedes comunicarte con alguna de las dos. Con muchísimo gusto. Yo estoy en calidad de facilitador y no sé si sea inconveniente o inapropiado ayudarles si es que están en búsqueda de intérpretes.

Entrevistadora: Claro. Eso es lo que hemos visto con respecto a la situación. De hecho pensábamos, en un eventual caso que se le dificulta conseguir a alguien, no sé si sería inconveniente dentro de la misma universidad, que usáramos la colaboración de facilitadores con la revisión de un intérprete a distancia, como para que este nos verifique posteriormente que el trabajo esté bien hecho. Pero no sé si eso se pueda. Les agradezco muchísimo los contactos, les voy a escribir pronto.

Manuel: En este caso, le pase a Melissa el contacto de Marcela Zuñiga, ella es parte de ANCITILES (Asociación Nacional Costarricense de Intérpretes, Traductores e Investigadores en Lenguas de Señas). Sería comentarlo con ella. Ella te podría

contactar con alguien. Si no, verificar si les pueden ayudar algún docente de sordos, que tenga facilidad en la lengua de señas y que pueda facilitar la comunicación. Ahí sí podrías darle mi nombre y hacerle la consulta. Si ellos te dan el visto bueno. Melissa no me comentó bien de que es el proyecto, entonces no sé si te sirva el dato. Hay un intérprete sordo en el área de Alajuela, se llama Gerardo Obando, trabaja en conjunto con una intérprete oyente. A ella se le lee el texto requerido, para que lo interprete a LESCO a Gerardo y él lo interpreta en LESCO puro. Es muy diferente lo que señamos nosotros a lo que señala un sordo dándole más estructura y enriqueciendo la lengua (pasa el número de contacto por mensaje de texto).

Entrevistadora: Nosotros lo que tratamos de hacer es un sitio web, con un banco de imágenes animadas, a modo de diccionario español-LESCO. Para eso ocupamos grabar a alguien.

Manuel: En este caso, te cuento (y creo que Marcela te dirá lo mismo), es preferible que no sea un intérprete. Que sea una persona sorda la que haga la grabación de las señas. Entrando un poco en materias de cultura y comunidad sorda. Nosotros los oyentes, facilitadores o intérpretes, no deberíamos de promocionar señas. Como en el caso de Gerardo, es cierto que podemos tener expresiones, señas, mucho conocimiento, pero hay partes que se pierden de la LESCO como tal, variantes que los sordos sí notan. Si ellos (la comunidad sorda) ven por internet que realizan este tipo de proyectos, se pueden llegar a molestar. Es preferible que sea una persona sorda que ejecute las señas. Hay sordos en San Ramón. Podrías hablar entonces con Gerardo y localizar otros contactos por medio de él, no necesita grabar un intérprete, pero sí conseguir uno o un facilitador para la parte de comunicación con el sordo que hará los videos. Porque de hecho, este año se han dado casos con personas oyentes que han estado subiendo contenido hablando en LESCO por redes como TikTok, y la comunidad sorda se ha mostrado indispuesta con esta dinámica. Por eso un intérprete o un facilitador no podríamos ayudarles con la grabación; al estar dentro de la comunidad, manejamos un grado de ética, de anuencia a este tipo de cosas. Sería con un sordo. Y si fuera el caso, puedes ver si con Marcela puedes obtener contactos de sordos en San Ramón, sordos que sí sepan LESCO bien.

Entrevistadora: Claro comprendo. De hecho teníamos esa confusión o interrogante. Y queríamos ser lo más éticos posibles con respecto al trabajo. Le agradezco la aclaración, eso nos enrumba muchísimo más.

Manuel: Con muchísimo gusto. Es cierto, estas dudas surgen y uno ve mucho oyente que se presta, al final no hay nada que nos impida hacerlas. Si yo quisiera los podría ayudar y nada pasa. Pero sé que luego muchos sordos pueden contactarme para reclamar. Todavía más si uno estuviese cobrando. Nada nos lo impide pero tenemos conciencia en esta parte. Mas ustedes por ser de la UCR, aquí los representa PROGRESO, y ellos son muy tajantes con eso. Si lo que necesitaran en mediar la comunicación entre ustedes y el sordo que van a grabar, podríamos ponernos de acuerdo.

Entrevistadora: Sí claro, totalmente entendible. De hecho pretendíamos ser lo más correctos y conscientes en esto. Pero si estábamos confundidos, creíamos que el intérprete también podría ayudar. Claro que lo tomaremos en cuenta. Si vamos a estar en la búsqueda más bien de una persona sorda, y en ese caso creo que podríamos hablar con usted para que nos haga de facilitador. Le agradezco muchísimo su tiempo y la información.

Manuel: Con muchísimo gusto, en cualquier cosa que les pueda ayudar, tienen mi número. Me imagino que ustedes ya han investigado, el CENAREC tiene algo parecido a lo que ustedes planean hacer. Si han habido recomendaciones, que la gente ha hecho para mejorar este diccionario que tiene el CENAREC, para que sea más amigable a quien lo accese, entonces esto que proponen suena como un buen proyecto a futuro. Cualquier cosa estamos en contacto, que tengas un excelente día.

Fin de la entrevista.

Entrevista semiestructurada con Marcela Zúñiga Vega, Licenciada en Orientación e intérprete de LESCO a tiempo completo desde el 2001. Presidenta de la ANCITILES (Asociación Nacional Costarricense de Intérpretes, Traductores e Investigadores en Lenguas de Señas). Perito intérprete de LESCO en el Poder Judicial y por servicios profesionales con el Consejo Nacional de Personas con Discapacidad (CONAPDIS) y en su Junta Directiva

- **Nombre completo:** Marcela Zúñiga Vega.
- **Rango académico:** Licenciatura.
- **Fecha:** 30 de agosto de 2020.
- **Hora de inicio:** 10:58 am
- **Hora de finalización:** 12:39 pm
- **Mensajería escrita y de audios por medio de Whatsapp desde teléfono celular iPhone X.**
- **Entrevistadora:** Nazareth Hidalgo Lobo.

Entrevistadora: Buenos días Marcela, le escribe Nazareth Hidalgo. Su número me lo pasó Melissa González. Soy estudiante de diseño gráfico de la UCR de San Ramón, y con mi grupo estoy haciendo una tesis relacionada a la LESCO. Estábamos en busca de intérpretes, que no sirvieran de referencia y estudio. También, buscamos intérpretes jóvenes, que ojalá tuvieran disponibilidad de traslado, ya que estamos realizando el trabajo en San Ramón de Alajuela estaríamos dispuestos a pagar por el servicio de quien sea que nos pueda colaborar. ¡Le agradezco la atención y apreciaríamos mucho que nos pudiera referenciar a alguien de ser posible! (mensaje de texto enviado el 28 de agosto de 2020)

Marcela: (Marcela aclara que se encuentra ocupada, confirmando su respuesta para después. Responde hasta el 30 de agosto a las 10:52 am). Disculpa que te responda tan tarde, cuéntame del proyecto por favor.

Entrevistadora: Hace unos días conversamos con Manuel Marroquín y ya nos ha aclarado dudas que queríamos aclarar con usted. Nosotros somos estudiantes de diseño gráfico y proponemos el diseño de un sitio web, como apoyo para un TCU, que contenga material visual para la concientización sobre la sordera. Pensábamos en materia de apoyo para padres primerizos de niños sordos y docentes regulares de los mismos. También que tuviese un banco de imágenes animadas, a modo de diccionario español-LESCO. Buscamos personas para grabar estas señas y él nos aclaró que sería mejor recibir el apoyo, para esto, de una persona sorda, pero necesitábamos ver a quién recurrir para obtener este recurso visual de las señas. Concluimos que buscaremos una persona sorda y de igual manera un intérprete o facilitador para mediar nuestra comunicación. Le agradezco la atención y cualquier otra información que nos quiera compartir.

Marcela: Fijate que esta es una de nuestras ocupaciones, concienciar o concientizar a las personas oyentes de que para cualquier actividad de estas se necesita criterio lingüístico. Porque la lengua de señas es una lengua minoritaria, que se

necesita preservar porque es patrimonio, no solo de ellos sino que también del país. Te voy a referenciar con la Asociación Nacional de Sordos Señantes y Educadores de LESCO (ANSELESCO), porque ellos tocan el tema de la lengua, la capacitación de intérpretes, para que te den su criterio lingüístico (pasa números de contacto por mensaje de texto del Presidente de la ANSELESCO, Christian Ramirez Valerio, sordo, Máster en lingüística, Doctorado de Sociedad y Culturas).

El trabajo requiere un equipo de al menos una persona intérprete muy fluida en LESCO y preferiblemente profesional universitaria (así tiene mejor probabilidades de un manejo intralingüístico-español aceptable). Y la persona sorda que maneje la LESCO como su primera lengua. No todos los sordos, aunque usen la lengua, la manejan en forma correcta, pues algunos como los oyentes, no la aprendieron en su niñez, y el español fue su primera lengua y entonces tienden a producir español en señas, que no es la estructura gramatical de la LESCO. Yo te recomendaría a Gerardo Obando sordo nativo de la LESCO, maneja español algo mejor que muchos otros sordos, muy buen intérprete y traductor que vive en San Ramón (pasa el número de contacto por mensaje de texto). Yo les podría apoyar en la comunicación y en el proceso de traducción (si es videos) o interpretación (si es en vivo). Cómo todo producto que se pretende de calidad, implica un proceso. A la carrera, sin consultar, significa que las personas no saben del tema y eso afecta nuestra LESCO y a la comunidad usuaria de la misma, pues están desvirtuando su lengua.

Asimismo, les recomendaría hacer una prueba para elegir quienes les señaló, seña que sean aptos para señar frente a cámara de buena manera. La buena química con la persona sorda y el intérprete es importante. Les podemos recomendar, y si sería bueno que se les reconozca, que se les remunere económicamente por las horas que invirtieron traduciendo las señas. Es importante entonces que no sea cualquier persona sorda usuaria de LESCO, preferiblemente que sea traductor o intérprete o que tenga experiencia mínima en ello. Aclarar que hablar LESCO no es traducir el español a señas literalmente, no son palabras que coincidan con el español, la gramática cambia. Por lo que les recomiendo cambiar el nombre de lo que proponen en su proyecto, ya que es más un vocabulario y no un diccionario. El vocabulario amplía el conocimiento sobre una lengua y da acceso a palabras de un grupo específico, por categorías. Un diccionario va en orden alfabético, se actualiza cada cierto tiempo y contiene distintas definiciones para una misma palabra. Con el vocabulario es más sencillo, porque, junto con el criterio lingüístico, se puede determinar una seña estándar para cada palabra, comprendiendo que en la LESCO las palabras tienen una gran variación dependiendo del contexto, estado de ánimo, con quien se habla, entre otros aspectos.

Hay temas importantes de clarificar, te menciono algunos: en razón de la Convención para los derechos de las personas con discapacidad aquí en Costa Rica Ley N°8661. El concepto de discapacidad implica que esta surge en razón de las barreras de entorno que enfrentan las personas con una Condición de Discapacidad. Así la condición no es la discapacidad, por lo que aunque todavía se usa persona con discapacidad física por ejemplo. Lo correcto sería una persona con una condición física. Así en comunidad Sorda se prefiere persona sorda usuaria de la lengua de señas. Aquí en Costa Rica, persona sorda usuaria de la LESCO. Recordando que persona sorda con discapacidad auditiva es más para personas oyentes con pérdida de la audición que no saben LESCO ni se identifican con la comunidad igual personas sordas que no les permitieron aprender LESCO. Así se leería por ejemplo: personas sordas usuarias de LESCO (o de lenguas de señas).

Otro detalle es que una persona por tener dos condiciones diferentes no implica discapacidad múltiple. Ejemplo de comunidades distintas: las personas sordas usuarias de lengua de señas. Personas sordo-ciegas o baja visión, aquí en Costa Rica no están contempladas ni en la comunidad sorda usuarias de LESCO ni son parte del grupo de personas con

una condición de ceguera o baja visión. El tema es complejo y nos falta mucho (ellos unas lenguas de señas táctiles). Los intérpretes no son los de LESCO, se les llama guías-intérpretes. Desde ANCITILES, ANSELESCO Y con una compañera Ciega miembro de la Junta Directiva del CONAPDIS, Ileana Chacón, estamos iniciando investigación al respecto. Es complicado porque la comunicación entre personas sordas LESCO y personas ciegas y baja visión la comunicación es muy difícil.

No se les llama sordito, mudo, mudito, no oyente, persona con discapacidad auditiva, hipoacusico. Si se usa persona sorda, persona sorda LESCO, persona sorda usuaria de LESCO (o lengua de señas), comunidad sorda, comunidad sorda usuaria de LESCO. El ser Sordo es una identidad, no es ofensivo. No enfocar desde lo biológico y médico lo que les falta, sino la identidad de ser sordo usuario de una lengua visogestual y su visión del mundo (desde lo visual y no lo auditivo).

Fin de la entrevista.

Entrevista semiestructurada con Elsi Solano Mora, Licenciada en Docencia de Audición y Lenguaje, Terapeuta del Lenguaje. Nombre completo del entrevistado: Licenciada Elsie Solano Mora

- **Fecha: 5 de septiembre de 2020.**
- **Hora de inicio: 3:00 pm**
- **Hora de finalización: 4:36 pm**
- **Zoom Video Communications desde computadoras propias.**
- **Entrevistadores: Josué Barrantes Ugalde, Luis Daniel Mora Calvo, Nazareth Hidalgo Lobo.**

Entrevistadores: ¿Cómo se aborda desde el ámbito educativo, para enseñar a un niño sordo? Además, Melissa González nos comentó en otra ocasión, que existe un proceso de tamizaje que se le realiza a los infantes para detectar la sordera. ¿Cómo es el proceso?

Elsi: Existen dos líneas que hay en Costa Rica: Una dirigida a la LESCO y otra a la adquisición de lenguaje, para oralizar al niño sordo. Ley N°9142 del tamizaje. El niño una vez se refiere, 3 meses después de volver hacer el examen, luego se refiere al Hospital de Niños o dentro del mismo hospital, al servicio de otorrinolaringología del Hospital México. Programa de implantes cocleares de Costa Rica. Hay 3 líneas de apoyo: detección, estudio o diagnóstico y amplificación auditiva, el bebé usa los audífonos por 6 meses, por medio de pruebas electrofisiológicas si se mantiene el diagnóstico de sordera neurosensorial profunda o moderada. Porque se hacen los implantes cocleares en la mayoría de países: se tiene la línea de trabajo a la inclusión, acercar al niño sordo a que sea autosuficiente y que tenga el poder del lenguaje oral. Se busca disminuir un poco los gastos del estado. El tiempo en que un niño tiene para adquisición del lenguaje:

De 0 a 3 años, se busca lograr el implante en este tiempo.

De 3 a 6 años. No se da un proceso de bilingüismo correcto, por varios factores.

Entrevistadores: ¿Considera importante que un niño sordo aprenda LESCO, o lo considera irrelevante dado que existe la posibilidad de intervención médica para su condición?

Elsi: Para todo niño sordo es indispensable que tenga la lengua de señas. Ya que necesita adquirir la personalidad y la identidad de una persona sorda. Aún habilitando la vía auditiva y teniendo un lenguaje como un niño normal. Donde se ocupa la lengua de señas, es a niños que adquieren implantes temprano. Todas las entidades que ponen el implante tienen la responsabilidad de trabajar con ese niño. No es lo mismo poner un implante antes que después de los 3 años. Todo niño sordo debe tener lengua de señas, no debe usarse antes del proceso de aprendizaje del lenguaje oral, ya que esta es más fácil. De 0 a 3 parte oral y luego de los 3 debe adquirir la lengua de señas. Si un niño quiere ingresar a la educación es necesario el español oral o como mínimo el español escrito. Lo más difícil para los sordos es la redacción. Por eso la importancia de trabajar a edades tempranas este proceso. La debilidad que hay en el bilingüismo, capacitación de docentes. No se puede ir solo por la lengua de señas, ya que se ocupa información de ambas partes, médica y lengua de señas (rivalidad entre lo auditivo verbal y la lengua de señas).

Entrevistadores: ¿Qué opinión tiene acerca de esta nueva ley que promueve la LESCO y la inclusión en el ámbito educativo en el país?

Elsi: Existen procesos de inclusión a nivel mundial, escuelas de enseñanza especial van a ser solo para casos muy específicos o especiales. Los padres se niegan a que los niños aprendan lengua de señas porque piensan que van usar solo esa y no van hablar. Esto no va pasar si se trabaja adecuadamente. Hay papás que no tienen idea de las otras formas para ayudar al proceso de adquisición de una lengua, como la logogenia, no es un método de lectura pero utiliza el mismo código que el español (la logogenia es un método que favorece el desarrollo de la competencia lingüística en castellano de las personas sordas a través de la lectura y la escritura) de hecho, yo fui la primera logogenista en Centroamérica.

Un poquito de la historia. La LESCO, la primera, nace en el Mercado Central en el tramo de Lolo Mora, ahí se reunían todos los sordos. Investiguen a Priscilla Retana, investigaciones de la LESCO. Además, Allan Fernandez, uno de los líderes sordos. Les recomiendo contactar a la Asesora Nacional para que ella nos diga los planes o que está proyectando el Ministerio de Educación Pública (MEP) para ver qué están haciendo en el momento para la población infantil sorda desde ahí. Fernando Centeno Güell, trajo la educación especial a Costa Rica, fundador de la escuela Fernando Centeno Güell, en 1948. Costa Rica fue el primer país de centroamérica en tener una escuela de educación especial.

Entrevistadores: Después del tamizaje auditivo, ¿qué procesos le siguen?

Elsi: Para la persona oyente que perdió la audición se le da rehabilitación. Para la persona que nace con algún grado de sordera es una habilitación. La sordera se ve desde el punto de vista socio antropológico, la lengua de señas es la característica de la población sorda de Costa Rica. Ya no se tiene que ver desde el punto de vista médico. No se toma como una discapacidad, sino como una necesidad de respetar una lengua. La decisión de si el niño va recibir implante y aprender lenguaje de señas es de los padres, la Patria Potestad reside en ellos. No debe haber competencia entre el español y la LESCO. Si el niño no tiene implante antes de los 3, debe tener entonces la lengua de señas. Les recomiendo ver esta página web española "Oír, pensar, hablar" y hablar con Ana Lucia Carranza Solano.

Entrevistadores: ¿Cuáles serían los pasos que un padre primerizo de un niño sordo debería seguir desde el momento que se detecta su condición?

Elsi: Estos les diría:

1. Tener el diagnóstico, causa y grado de pérdida auditiva.
2. Amplificación auditiva, uso de audífonos. Esto para estimulación de vía auditiva ya que ayuda mucho.
3. Hablarle al niño sordo, aunque sea sordo. Ya que la lengua de señas es una comunicación gestual y visual. Es necesaria la lectura labial si no se tiene implante. Trabajar rutinas y hablarle exactamente igual que un niño oyente, pero hablando de frente.
4. Buscar la estimulación por medio de Cen-Cinai, Hospital de Niños, entre otros.
5. Hacer un expediente del niño con todo lo que le van dando, todo lo que el médico les dice, a manera de diario o historial. Pedir el papel escrito o pedirle al médico que lo escriba, ya que este habla con datos médicos o lenguaje muy técnico. Citas, anotaciones, etc. Hacer un duplicado. Es igual de importante que la tarjeta de vacunas. Literal meter todo que cualquier profesional al que acuden.
6. Pedir siempre un informe al profesional que los atiende.
7. Terapeuta del lenguaje o un docente de audición y lenguaje, puede traducir esto todos estos datos.

Entrevistadores: ¿Qué recomendaciones daría a un docente regular que en su aula tiene a un estudiante sordo?

Elsi: Estos les diría:

1. Que el aula esté retirada de la calle y de las zonas recreativas de la misma institución.
2. Si el piso es de cerámica, poner a la sillas metálicas protector de hule, ya que el ruido perjudica al usuario de implante y audifono.
3. No poner al estudiante al puro frente de la clase, tal vez en una segunda fila. O si está al frente debe haber un buen espacio entre el niño y la maestra para una mejor lectura labial.
4. Ropa del docente que sea monocromática, sin estampados, sin dibujos, rayas, etc. Ya que la persona al hacer lectura labial se marea.
5. El docente no tenga bigote o que lo tenga recortado, que no tape el labio superior.
6. No tener nada cerca de la boca, lápices, libros, etc.
7. No coma chicle.
8. A un estudiante sordo no se le hace dictado, ni para apuntes o evaluar. Se puede practicar y ver cómo está escuchando. Dictado técnica solo para persona oyente. Tareas no se puede dar general, al estudiante sordo se le debe explicar por separado. Ya que en el entorno educativo hay mucho ruido.
9. Se le debe preguntar por separado al estudiante si entendió todo, ya que en muy raros casos el estudiante va decir que no, para no pasar vergüenza frente a los compañeros.
10. El estudiante sordo no entiende el doble sentido, por lo cual hay que explicárselo en cada uno de los casos.
11. El niño sordo se le debe explicar bien la educación sexual, ya que son muy ignorantes o inocentes con el tema, por lo cual hay mucha burla en relación a esto, e incluso abuso de parte de sus compañeros.
12. Ellos no desarrollan malicia hasta que se les enseña. Hay que entrenarlos o se puede aprovechar de ellos.
13. Se les debe explicar las figuras literarias, no las entienden si no se les explica paso a paso. Ya que ellos son literales en todo, ya que tienen lenguaje incidental.

Genial indagar qué directrices tiene el Ministerio de Salud Pública en cuanto a la pérdida auditiva. De igual forma, ver si tienen directrices u oferta de servicios de apoyo para los niños que no son candidatos a usar un implante coclear. Además, les recomendaría contactar a médicos otorrinolaringólogos, para más información del tamizaje, profesores de audiología (dentro de la UCR, ya que son médicos).

Fin de la entrevista.

Entrevista semiestructurada con Estefanía Carvajal Poveda, nativa de la LESCO, intérprete de LESCO certificada por la ANASCOR, intérprete del Gobierno de Costa Rica (periodo 2018-2022) y Licenciada en Diseño Publicitario

- **Nombre completo:** Estefanía Carvajal Poveda.
- **Rango académico:** Licenciatura.
- **San José, Costa Rica.**
- **Fecha:** 6 de noviembre de 2020.
- **Hora de inicio:** 5:30 pm.
- **Hora de finalización:** 6:00 pm.
- **Zoom Video Communications desde computadoras propias.**
- **Entrevistadores:** Josué Barrantes Ugalde, Luis Daniel Mora Calvo, Nazareth Hidalgo Lobo.

Entrevistadores: ¿Podría mencionarnos algunos mitos sobre la condición de la sordera?

Estefanía:

1. Las personas sordas no pueden hablar (ser sordo no tiene que ver con sus cuerdas vocales. Sordo puede elegir hablar o no, si se le enseña.)
2. A las personas sordas no les gusta la música, muchas disfrutan de la música aunque sean sordos profundos, sea por vibraciones o restos auditivos. La superficie ayuda mucho, madera o con parlantes con bajo.
3. Las personas sordas no bailan, ellas pueden bailar, dependiendo de su género favorito.
4. La LESCO es internacional, no lo es ya que es solo de costa rica.
5. Las personas sordas no pueden manejar, ellas pueden manejar igual o mejor que un oyente.
6. A los sordos se les llama sordos o personas de baja audición, no "sorditos", mudos, etc. No ponerse creativo con estos sobrenombres y utilizar el correcto.

Entrevistadores: ¿Qué datos curiosos de la LESCO y de las lenguas de señas conoce?

Estefanía:

1. Solo de Costa Rica LESCO, tiene una estructura gramatical distinta al español.
2. Con lengua de señas puedes hablar bajo el agua, a través de largas distancias y vidrios.
3. Si un bebe está expuesto a español y lesco puede hablar luego de 7 meses. En español hasta después del año.
4. Se utiliza ambos hemisferios del cerebro al hablar en lenguas de señas, el español solo el izquierdo.
5. Solo personas sordas pueden enseñar LESCO.
6. Hay 70 mil personas sordas según un censo realizado en el 2011 en Costa Rica.
7. En el 2011 había 15 personas intérpretes de LESCO en todo el país.

Entrevistadores: ¿Qué importancia tiene el aprender LESCO como persona oyente?

Estefanía: Aprender Lengua de Señas Costarricense (LESCO) permite la inclusión en todos los espacios. El que las personas aprendan esta lengua propicia que todos nos podamos comunicar en un mismo canal. La comunicación fluye a un 100%, además de que llega a una mayor cantidad de la población. Aprender LESCO es reivindicar el derecho a la comunicación de las personas sordas, aportando un granito de arena a la sociedad, ya que en cualquier espacio social se puede utilizar la LESCO.

Fin de la entrevista.

Revisiones

Revisión de propuestas de insumos con Carolina Álvarez Fuentes, Máster en Docencia del Departamento de Educación de la Universidad de Costa Rica, Sede de Occidente y colaboradora del subproyecto "Aproximaciones a la LESCO" del Trabajo Comunal Universitario N° 669 "Atención a la diversidad en el marco de la educación inclusiva" de la Universidad de Costa Rica, Sede de Occidente

- **Nombre completo:** Carolina Álvarez Fuentes.
- **Rango académico:** Maestría.
- **Fecha:** 15 de junio de 2020.
- **Hora de inicio:** 2:00 pm
- **Hora de finalización:** 2:41 pm
- **Zoom Video Communications desde computadoras propias.**
- **Sustentantes:** Josué Barrantes Ugalde, Luis Daniel Mora Calvo, Nazareth Hidalgo Lobo.

Se muestra a la docente encargada la propuesta para suplir las necesidades del TCU-669 con el subproyecto "Aproximaciones a la LESCO". Se visualiza la propuesta de identificador gráfico de "Mano a Mano", además de una primera propuesta de prototipo de su sitio web y sus insumos gráficos por medio de mockups. La docente procede a brindar observaciones. Al finalizar, la docente envía programas de actividades del subproyecto del TCU-669 y la grabación de esta revisión.

Carolina: Una observación; la Vicerrectoría de Acción Social es toda la UCR (VAS), pero también incluir a la Coordinación de Acción Social de la Sede de Occidente.

Sustentantes: Proponemos un vocabulario con traducciones de palabras del español a la LESCO. Esta no es una herramienta para la enseñanza, si no de consulta y acercamiento.

Carolina: Es muy importante aplicarlo en los profesores de la Sede de Occidente ya que, tuve la experiencia de recibir tres estudiantes sordos por los que al trabajar con ellos aprendí algo de la LESCO al traducirles el material a

español. Soy profesora de inglés, pero es algo que si uno no sigue teniendo estudiantes sordos se va la práctica (en la LESCO).

Carolina: Hay muchos docentes que tienen muchas ansias por aprender de la LESCO. En los docentes hay gran necesidad en aprenderlo y más ahora. Este proyecto va ser un recurso muy valioso que va quedar.

Carolina: Si es posible que se pueda anclar este sitio web a una página que ya existe pues mucho mejor.

Sustentantes: En su opinión, ¿cómo ve esta lista de contenidos que tenemos planteados?

Carolina: El menú lo veo muy ambiciosos, muy completo.

Fin de la revisión.

Revisión de propuestas de insumos con Flory Camacho Carrillo, Carolina Álvarez Fuentes y William Gamboa Calderón, docentes coordinadora y colaboradores del subproyecto "Aproximaciones a la LESCO" del Trabajo Comunal Universitario N°669 "Atención a la diversidad en el marco de la educación inclusiva" de la Universidad de Costa Rica, Sede de Occidente

- **Nombre completo:** Flory Camacho Carrillo, Carolina Álvarez Fuentes y William Gamboa Calderón.
- **Rango académico:** Maestría, Maestría y Licenciatura respectivamente.
- **Fecha:** 23 de julio de 2020.
- **Hora de inicio:** 3:00 pm
- **Hora de finalización:** 3:34 pm
- **Zoom Video Communications desde computadoras propias.**
- **Sustentantes:** Josué Barrantes Ugalde, Luis Daniel Mora Calvo, Nazareth Hidalgo Lobo.

Se le comenta a los docentes los insumos gráficos propuestos, se retoma su propósito y su utilidad. Asimismo, se comenta sobre las fuentes de información investigadas. Se les presenta a los docentes el identificador gráfico, concretamente la opción que más agradó en el proceso de encuesta. Se realiza un recorrido de navegación del prototipo de la plataforma digital "Mano a Mano". Los docentes proceden a brindar comentarios.

Carolina: Muchísimas gracias a los tres. Ellos en el primer semestre trabajaron mucho lo que es la fundamentación teórica. Ya con usted, don William, que hereda este subproyecto, verá más con la creación de los GIF. De la creación de la plataforma como tal.

Sustentantes: También mencionar que se quiere hacer una campaña de publicidad, para que la gente se entere de la plataforma e ingrese a esta. También para mostrar todo el material de concientización. Cumpliendo con nuestra metodología de trabajo, Design Thinking, la cual consta de 5 pasos: empatizar, definir, idear, prototipar y testear.

Este material de concientización sirve para que el público empatice con el tema. Y lo que destaca de esta metodología es que permite volver al inicio para corrección y afinación de detalles. Pretendemos realizar los GIF con personas especialistas en la materia. De momento, estamos comunicándonos con instituciones para ver que persona nos puede colaborar para la grabación de estos GIF, si alguien tiene la disponibilidad, porque debido a esta situación del COVID-19 es difícil coordinar esta grabación. Además, con estas mismas personas se busca obtener información verídica y correcta para incluir en la plataforma.

Flory: Muchachos, primero felicitarlos. Carolina me ha mantenido al tanto, porque yo soy la coordinadora. Pero

como el TCU es tan amplio, por eso tenemos los colaboradores. Carolina que se nos va, la sustituye don William, excelente profesional, entonces quedaremos en manos tan buenas como hasta este momento. En este momento se me ocurre, estaba pensando, don Mauricio está interesado que Acción Social tenga mucho apoyo. William, por ahí podríamos ver, porque como todo va para la virtualidad, hay diseñadores gráficos que nos ayudan en el departamento, e igual se puede coordinar con Grettel. ¿Ustedes se han comunicado con Grettel?

Sustentantes: Si en el pasado lo hicimos, hace poco volvió de una incapacidad. En su ausencia nos comunicamos con la ODI.

Flory: Grettel, a los TCU les dá ese tipo de acompañamiento. Pueden contactarla, diciendo a qué TCU están apoyando. Porque desde aquí incluso, hay dinero, hay insumos que podríamos aprovechar. Para así recibir un apoyo.

Carolina: Algo muy positivo, Flory, también Juan Gabriel es lector de la tesis de ellos, diseñador gráfico de confianza de Grettel, y él les ha orientado en cuestión de los colores de la institución y demás.

Flory: Si, todos hemos ido aprendiendo aquí con este proceso, sobre los insumos. Ustedes saben los aspectos de la línea gráfica, aquí lo demuestran. Excelente, todo esto es muy lindo porque no solo este trabajo los beneficia a ustedes. Yo creo que es de gran beneficio para el TCU.

Sustentantes: Claro, desde la Escuela de Artes y de la sección de Diseño Gráfico, nos han impulsado a realizar proyectos que sean para llevar a una realización final, no que solo queden en la propuesta.

Flory: Si claro, yo estoy muy feliz al ver esto tan lindo. Porque no es fácil ver ese tipo de apoyos. Por ejemplo, al ver esta propuesta de plataforma, puede llegar a abrir espacios en el subproyecto para estudiantes de otras áreas, como diseño gráfico e ingeniería en informática. De esta última creo que han matriculado estudiantes de otras sedes. Pero para los de diseño gráfico, para esta próxima matrícula, que sería hasta noviembre, yo les voy a abrir espacios.

Porque al existir este tipo de proyectos, como el de esta plataforma, se necesitan estudiantes de diferentes áreas ya que se pretende mantener con el tiempo.

William: Saludarlos formalmente ya que llegué tarde de otra reunión. Estoy para ingresar como colaborador, aquí haciendo primer vínculo, primer contacto, con mucho entusiasmo.

De lo que veo muchachos, lindísimo. Me parece que por ahí es donde debemos de llegar con este mensaje. El movimiento, los colores, las figuras; todo sirve para comunicarnos mejor con las personas, es fundamental. Sobre todo ahora que estamos en tiempo de virtualidad, y que esta virtualidad viene para quedarse. Y en realidad, esta debió haber estado presente desde hace mucho. Ha sido catapultada por la condición de la pandemia. Pero creo que esa es de las cosas positivas que esta vivencia histórica nos deja.

Vamos a estar en contacto, en lo que yo pueda colaborar con muchísimo gusto.

Sustentantes: El placer es nuestro, gracias a todos por su tiempo, colaboración y atención. Y a Carolina en especial que fue nuestro primer contacto.

Carolina: Un placer. ¿Pueden contarnos sobre lo que sigue este siguiente ciclo?

Sustentantes: Este primer ciclo fue investigación teórica principalmente. El segundo ciclo se concentra mucho en lo que es el tercer capítulo de la tesis, el cual abarca el diseño de insumos, todos los contenidos a desarrollar. Aquí haremos las grabaciones de los videos para los GIF, los personajes de la plataforma (los cuales están en desarrollo).

Carolina: ¿Van a trabajar con avatares? ¿Se van a grabar ustedes?

Sustentantes: No, nos referimos a los personajes de "Mano a Mano".

Carolina: ¿Estos son como los del juego de cartas?

Sustentantes: Sí. Son personajes de acompañamiento, tanto en la plataforma como ilustrativos para ciertos materiales en infografías, el juego de cartas. Podrían usarse a modo de avatar. Pero se tendría que ver que tipo de aplicación tendrán.

Carolina: Claro, yo solo pregunto. Ustedes son los expertos.

Sustentantes: Aunque podría ser una posibilidad, pero se tendría que valorar su aplicación. En cuanto a quién protagonizará las traducciones de español a LESCO en los videos del Vocabulario, sería alguna persona intérprete de LESCO o persona sorda nativa de la LESCO. Podría decirse que nuestro producto principal es este diccionario, ya que funcionaria en la plataforma como una herramienta para el acercamiento a esta lengua. Por otro lado las otras secciones como la del juego de cartas, las secciones de servicio e informativas son importantes y están en proceso.

En sí, este segundo ciclo es para idear las propuestas, prototiparlas y llevarlas a testeo con el público meta. Para esto tenemos pensado un Grupo Focal de estudiantes que estén cursando o ya hayan cursado el subproyecto.

Carolina: Ahora acaba de terminar un grupo del segundo módulo, están próximos a mandarme el archivo para hacer los certificados. También, ya casi inicia otro curso, pero este es dirigido más que todo a los estudiantes del TCU, para tener una segunda camada para cuando, los que están ahorita terminen su ciclo. Lo malo es que muchos coincidieron en matrícula, así que todos salen al mismo tiempo en noviembre. Entonces tendremos muy pocos estudiantes nuevos para ofrecer los talleres.

Lo que les ha dificultado a los muchachos ha sido el plantear las actividades de manera virtual. Por ejemplo, en una de las actividades ellos trabajan en parejas; una de las parejas se le hizo muy fácil adaptar sus actividades de manera virtual y las demás parejas han estado explorando cómo hacerlo.

Sustentantes: Claro. Pretendemos que con una propuesta como esta se les facilite trabajar en situaciones futuras, ya que estamos pasando una era virtual. Pensando que a ellos les queda una herramienta virtual útil, apta para ellos y para que puedan desarrollar sus actividades fácilmente.

Se nos olvidó mencionar, que también como parte de la propuesta está el crear infografías o brochures que contengan información de utilidad que hablen de la LESCO y la población sorda, para aquellos que más necesiten, incluso para las familias.

Flory: Si. Recordar que también hay que educar a la población. Con material para las familias. Desde mi experiencia, y también la de Carolina, en ocasiones es desde ambio es donde más existen obstáculos. Por la misma familia, los mitos que existen. Se habla mucho de educación inclusiva, pero falta mucho camino por recorrer. Gracias a iniciativas como estas, y por eso les rescato el haber pensado en esta población, porque no todos se enfocan en eso. Por eso cuando Carolina me dijo de esto, yo dije “claro que sí”. Todo lo que sean insumos, bienvenidos sean. Y no solo como beneficio de ustedes y para nosotros, sino también por el aprendizaje que se obtiene de ustedes, de esto. Todos estamos aprendiendo.

Sustentantes: Claro, en estos materiales y en la campaña publicitaria, el tema de la inclusión es muy importante, de las personas sordas.

Carolina: La apertura de las personas sordas se va descubriendo. Hay sordos muy abiertos y otros que consideran que ellos son de una cultura. Hay que ayudar a romper estas barreras por medio de la inclusión. Entre más personas dominen la LESCO, esas barreras se van a ir cayendo. Por ello hay que seguir trabajando para ir bajando esa barrera, que a veces uno se topa.

Fin de la revisión.

Revisión de propuestas de insumos con Flory Camacho Carrillo y William Gamboa Calderón, docentes coordinadora y colaborador del subproyecto "Aproximaciones a la LESCO" del Trabajo Comunal Universitario N°669 "Atención a la diversidad en el marco de la educación inclusiva" de la Universidad de Costa Rica, Sede de Occidente

- **Nombre completo:** Flory Camacho Carrillo y William Gamboa Calderón.
- **Rango académico:** Maestría y Licenciatura respectivamente.
- **Fecha:** 16 de octubre de 2020.
- **Hora de inicio:** 3:00 pm
- **Hora de finalización:** 3:48 pm
- **Zoom Video Communications desde computadoras propias.**
- **Sustentantes:** Josué Barrantes Ugalde, Luis Daniel Mora Calvo, Nazareth Hidalgo Lobo.

Se les enseña el trabajo realizado hasta el momento, relacionado a las infografías, estrategia de comunicación omnicanal, retícula utilizada para la creación de imágenes y posteos para redes sociales. Además, se discuten temas sobre las personas (sorda e intérprete) que colaborarán en la grabación de videos de las traducciones español-LESCO. Los docentes proceden a brindar observaciones.

Sustentantes: Sobre la grabación de estos videos, la idea es que queden establecidos los parámetros de cómo se realizaron. Esto para que, a futuro, se expanda el vocabulario. Teniendo en cuenta que Carolina Alvarez nos había pasado un vocabulario bastante amplio. Y debido a estos temas de presupuesto y a lo difícil que ha sido encontrar a alguien sordo nativa de la LESCO, sería difícil completar todo el vocabulario, por lo que se redujo. Estas guías será importante que queden para que los futuros estudiantes completen este vocabulario.

William: Es importante que quede esto como para una etapa futura. Cierren con la cantidad de palabras que tienen y dejen esas guías previstas. Sería bueno, ya que se va enriqueciendo y aumentando con el tiempo.

Sustentantes: Claro. Ese es el propósito. Si todo sale bien, tenemos planeado comenzar a grabar el miércoles de la otra semana. Vamos a grabar acá en la universidad (UCR SO), desde la Sección de Artes Plásticas nos dijeron que si pedimos el cuarto oscuro con tiempo nos permiten utilizarlo y grabar ahí, ya que somos pocas personas y aprovechar el equipo fotográfico del lugar.

Pensando en que algunos de los nuevos estudiantes que puedan ingresar al subproyecto pueden ser de la carrera de diseño gráfico, el que queden los parámetros y medidas de este mismo cuarto es importante, ya que son estudiantes que conocen este espacio y su equipo. Aprovechando que es un espacio de la universidad. Todos estos parámetros quedan en el manual que estamos desarrollando.

William: Me parece muy bien dejar esa sistematización.

Se continua la revisión de más infografías y se menciona de quienes se ha tomado la información escrita.

Flory: Ahora viendo estos posteos. El logo de TCU Atención a la Diversidad, debe incluir el código 669. ¿Se puede corregir?

Sustentantes: Si claro, se corrige. Gracias. Sobre la consulta que nos realizó Flory hace unos días, sobre los textos en mayúsculas si los permitía la universidad en posteos, se consultó con la ODI. En cuanto mayúsculas no hay ninguna ley escrita que establezca que no se puedan usar mayúsculas, al menos dentro del contenido del posteo, nos dieron el visto bueno. En lo que si no se puede es en la descripción del posteo. En estos posteos decidimos conservar los textos en mayúsculas porque facilita la lectura. Como este vocabulario acompaña dibujos de señas deletreadas en LESCO, con letras minúsculas estas no se leerían bien. Nuestra profesora guía nos dio la aprobación también.

William: Me parece que tiene mucho sentido lo que ustedes dicen.

Sustentantes: Comentarles también que Estefania Carvajal nos comentaba, mientras nos ha colaborado y validado contenido, que para una de las organizaciones para las que trabaja este tipo de proyecto son importantes. Si sale a flote nos podían dar su Sello de Inclusividad.

Se les muestra el juego de cartas físico "Charadas" y el diseño de su caja y las pruebas de impresión realizadas por el seminario de graduación. Se les consulta si, como partes de horas de trabajo comunal, el Grupo Focal pudiese realizar una prueba de impresión y probar el juego para dar retroalimentación después, como parte de la fase de testeo.

William: Me parece muy buena idea, claro lo vamos a hacer. Y sobre el Sello de Inclusividad, es importante porque le daría validez y credibilidad a "Mano a Mano".

Flory: Ya tengo estudiantes pensados, para conformar el Grupo Focal. Perfecto.

Sustentantes: Con ellos, además del juego en archivo PDF y sus instrucciones, ¿se les puede mostrar el prototipo de la plataforma digital, el manual de uso de línea gráfica y todos estos insumos gráficos?

Flory: Si claro. Con un cuestionario en línea.

Sustentantes: Por cierto, ya que grabamos a una persona sorda para los videos, se necesita un contrato para que nos ceda derechos de imagen. ¿Ustedes podrían ayudarnos con esto?

Flory: ¿Un consentimiento?

Sustentantes: Si, exacto.

Flory: Yo tengo un documento de esos. Se lo mandaré a William para que se los pase a ustedes.

Se explica a los docentes de lo que trata la estrategia de comunicación omnicanal. Se les muestra como sugerencia la utilización de redes sociales como Instagram y Tik Tik, además de Facebook que ya maneja el TCU-669.

Sustentantes: ¿Qué posibilidades hay a futuro de que en el subproyecto, o por parte de la universidad, se pueda abrir un Instagram o un Tik Tok para sus actividades? Los estudiantes podrían hacer horas de trabajo comunal manteniendo estas redes sociales, sin involucrar a un departamento respectivo de la universidad.

Flory: Veamos, el mantenimiento del Facebook lo hago yo. Es muy delicado, a nosotros nos cierran puertas y nosotros no podemos hacer mucho. Por otro lado tenemos varias plataformas: está UCR Global en la que se podría compartir algunas cosas. También Acción Social está haciendo un sitio web oficial, se está planeando; a esta se irían todos los proyectos y todos los TCU (con sus informaciones básicas) a futuro y este departamento es muy estricto porque se tiene que seguir su línea propia y la de la universidad.

De todas maneras, yo puedo consultar qué posibilidad existe para ciertas cosas. Grettel nos dijo que no tenía tiempo para mantener nuestro Facebook ni el de nadie. A cada quien le toca mantenerla individualmente. Porque ella lleva muchas otras cosas, y siempre cuidando aplicar la línea gráfica de la universidad.

Sustentantes: Claro, por eso mismo nosotros en el manual dejamos lineamientos a seguir, y son afines a los de la universidad. Si se sigue el manual, no debería haber inconvenientes. Pero entendemos el porque no se puede expandir la cantidad de redes sociales para el TCU y el subproyecto.

Flory: Claro, si. Vieras que ha sido algo difícil. Desde Acción Social siempre se han hecho cosas maravillosas, desde la presencialidad. Hemos tenido una caída, porque para nadie ha sido un secreto, porque no hemos podido hacer lo que siempre se ha hecho. Se está haciendo desde redes sociales; a todos los TCU se les hizo 2 videos que se han ido publicando en la página, poco a poco. Todavía eso esta como en construcción, como para que quede plasmado.

Sustentantes: Esto de las redes sociales que sugerimos puede quedar en el proyecto como recomendaciones nada más. Tal vez la universidad con el tiempo vea y valore el poder mudarse a otras redes sociales. Es importante que el contenido llegue al usuario por el canal que más le es accesible, es adecuado al usuario.

Flory: Si. Es importante hablarlo en las próximas reuniones de TCU.

William: Excelente. Es importante lo que se mencionaba, hay que valorar el mercado y que red social consumen más. Tiene mucho sentido. La comunidad estudiantil utiliza más Instagram, ya que es para contenido muy visual. Con Instagram había una mayor cobertura de la población, porque nos interesa hacer llegar toda información a los estudiantes.

Los docentes aprueban los insumos gráficos mostrados, considerándolos adecuados para el TCU-669 y el subproyecto "Aproximaciones a la LESCO", agradeciendo por el aporte realizado por parte del seminario de graduación.

Flory: Es excelente. Incluso nosotros hemos aprendido un montón, Hay cosas que ustedes las están manejando más, indagando en criterios y aspectos que nosotros, por la generalidad del TCU, no tenemos en cuenta o se nos van, ya que manejamos muchos asuntos a la vez. Les quedamos de facilitar documentos que hablan de los inicios del subproyecto para que lo incluyan en su investigación.

Fin de la revisión.

Revisión de propuestas de insumos con Julio Blanco Bogantes y Juan Gabriel Madrigal Cubero, docentes de la carrera de Diseño Gráfico de la Universidad de Costa Rica, Sede Occidente. Docentes lectores del presente TFG.

- **Nombre completo:** Julio Blanco Bogantes y Juan Gabriel Madrigal Cubero
- **Rango académico:** Maestría y Licenciatura respectivamente.
- **Fecha:** 23 de noviembre de 2020.
- **Hora de inicio:** 4:00 pm.
- **Hora de finalización:** 5:00 pm.
- **Zoom Video Communications desde computadoras propias.**
- **Sustentantes:** Josué Barrantes Ugalde, Luis Daniel Mora Calvo, Nazareth Hidalgo Lobo.

Se les muestra a los docentes los insumos gráficos realizados, se retoma su propósito y su utilidad. Asimismo, se comenta sobre el proceso de realización y sobre las validaciones. Se les presenta a los docentes la plataforma digital de "Mano a Mano". Se realiza un recorrido de navegación del prototipo de la plataforma digital "Mano a Mano". Los docentes proceden a brindar observaciones.

Julio: En lugar de tener 3 columnas pueden tener 4 columnas, o el color no está ayudando, es un poco confuso. ¿Pueden tener 4 columnas o no les da esa posibilidad?

Julio: Esta plataforma en la que se está montando, cuando hagan entrega del insumo, ¿es lo suficientemente intuitiva para que la persona a cargo de la programación se haga cargo?

Julio: ¿Para ayudar con el juego de asociación no se han planteado que la camiseta cambie de color? Puede que el color de la camiseta ayude al asociar. Que la persona se concentre más en la seña.

Julio: Tal vez en el sitio web sería bueno que haya una biblioteca de imágenes donde ustedes pongan una mano haciendo la seña y también se incluya la letra y la seña en el trazo, para aprender esto mejor es mejor ver la mano haciéndolo. Usen distintas manos para hacer las señas.

Julio: Sería importante, precisamente, por esa dificultad que ustedes han podido identificar en el momento de localizar y generar estos materiales, quede un anexo donde diga con quien se puede contar para quien realizar estos materiales. Muchos proyectos no se concretan por esto.

Julio: Es bueno comenzar a tomar en cuenta estos proyectos que hacemos desde la carrera de diseño gráfico, que me parece que tenemos que seguir haciéndolos, ya que son muy buenos. Que la carrera ofrezca estas soluciones dentro de la Universidad.

Julio: Tenemos que ser prudentes, no poner el número de teléfono o su dirección exacta. Sino su correo electrónico y donde reside.

Julio: Si eso va quedar como un PDF, no puede quedar la portada y contraportada en la misma página sino en páginas separadas, esta bien para cuestión de diseño que queden pegadas, pero para efectos de reproducción, ya sea en casa o servicio de impresión los pdf deben quedar separados.

Julio: Aunque ahí está tomado en cuenta Instagram y Tik Tok, indiscutiblemente es bueno fortalecer más Instagram que Tik Tok, ya que las personas sordas, hasta donde yo recuerdo, utilizan muchas las plataformas que le permiten visualizarse y compartir contenidos a partir de la imagen. Hay una pequeña desconexión entre el TCU y las personas con las que trabajan, debido a que las personas sordas no usan mucho el Facebook para interactuar, mientras que Instagram permite una interacción más directa, ya que permite subir contenido a nivel de imagen y de imagen en movimiento inmediatamente, por eso las personas sordas usan mucho los mensajes multimedia en los teléfonos.

Julio: Pensar en Instagram y en Tik Tok, al menos para iniciar con los 80 y resto textos que tienen en vocabulario en LESCO, sería fenomenal subirlos ahí. Porque es visual, puede ser para la persona que sabe LESCO y para las que quieren sensibilizarse hacia la LESCO. Es una plataforma más cercana a los usuarios LESCO y las personas sordas.

Ya que Facebook no es tan visual como lo son Instagram y Tik Tok. Reforzar estos entornos digitales donde lo que se ve es contenido en movimiento utilizando la LESCO. Facebook ya no es la plataforma más grande para generar interactividad, lo que pasa es que en ciertos entornos digitales, la comunidad que maneja Facebook no desea migrar a otras aplicaciones, ya que no quieren pasar por la curva de aprendizaje. Esto aplica a los grupos de edades mayores, la gente más joven está más cercana a Instagram y Tik Tok. Ya que permite interactuar más rápidamente en lugar de Facebook.

Yo me imagino todos esos contenidos puestos en Instagram, se pueden generar campañas de concientización y se publica una semana sobre diferentes temas, como saludos en LESCO, y al final de la semana las personas brindan comentarios con saludos en LESCO.

Julio: El Facebook sigue siendo una plataforma institucional muy buena para usar, es la red social más vieja, indiscutiblemente es la que más usuarios puede llegar a tener, pero otros usuarios han migrado a otras, por eso Facebook compra Instagram y la pone dentro de su oferta. Pero eso no quiere decir que lo que se ponga en Facebook no tiene que estar divorciado de lo de Instagram. La ventaja es saber manejar los contenidos en las dos plataformas, ya que en ambas se interactúa de manera distinta.

Julio: Si ustedes hacen una planeación a largo plazo, ustedes tienen 60 tarjetas, pueden hacer un plan de un año entero. Para que se hagan actividades alrededor de una palabra en una semana. O puede ser menos si el TCU cree que un año es demasiado. Con esto fomentar la interactividad y crear contacto con la comunidad.

Julio: Está muy completo, solo incluir alguna de las cosas de las que estuvimos hablando, todo a partir de los objetivos que ustedes tienen. Todo esto con el objetivo de poner el proyecto en marcha apenas se defiende el proyecto.

Fin de la revisión.

Revisión de prototipo de sitio web para “Mano a Mano” con Esteban Aguilar Barrantes y Jorge Carvajal Aguirre, encargados de Ingeniería en Informática y Diseño Gráfico de la Oficina de Divulgación e Información (ODI) de la Universidad de Costa Rica

- **Nombre completo:** Esteban Aguilar Barrantes y Jorge Carvajal Aguirre.
- **Rango académico:** Licenciatura.
- **Fecha:** 24 de noviembre de 2020.
- **Hora de inicio:** 3:00 pm
- **Hora de finalización:** 3:34 pm
- **Zoom Video Communications desde computadoras propias.**
- **Sustentantes:** Josué Barrantes Ugalde, Luis Daniel Mora Calvo, Nazareth Hidalgo Lobo.

Se muestra y explica cada sección del prototipo para el sitio web propuesto de “Mano a Mano”, con detalle y tomando en cuenta todo insumo gráfico que forme parte en cada una de estas secciones. Los representantes de la ODI proceden a brindar observaciones.

ODI: Hay que valorar si existe la posibilidad de ocultar el menú de la Sede, ya que recarga mucho la parte superior. El tamaño de los elementos es grande, lo cual facilita leer y hacer click. Se ve muy bien resuelta la identificación de unidades de información; antes había más dispersión de información flotando, esto ahora ayuda a cualquier posible discapacidad cognitiva.

ODI: Los detalles que haría falta revisar, no son responsabilidad del del proyecto, sino del sistema que utiliza la Sede de Occidente en sí. Una observación sería cambiar el SO por Sede de Occidente, ya que pueden haber visitantes externos; los cuales no sabría qué significa eso, así que tener en cuenta que los nombres vayan completos.

ODI: La paleta de color está bien, tiene relación con la Universidad, además se aprecia que utilizaron las tipografías recomendadas. Desde el punto de vista gráfico, el incorporar ilustraciones le aporta mucho, invita y lo hace mucho más interactivo, además de que la calidad de las ilustraciones está muy bien.

ODI: Felicitaciones, ya que se resolvió la parte que corresponde como diseñadores gráficos en este prototipo de sitio web. El uso de línea gráfica es correcto. Muy buen uso de los conceptos claves para el desarrollo visual del sitio.

ODI: La retícula para la diagramación web; es muy sencilla de aplicar y si es muy abierta ya que la idea es que no sea muy restrictiva, generalmente lo que se usa es una relación de duplos de 3; (3,6,12,...). La retícula se usa como referencia, sin embargo nunca se ha manejado de manera restrictiva; se permite ajustar la retícula base a un formato que sea más provechoso para el contenido del sitio en sí.

ODI: La versión móvil también se ve muy bien. Con respecto a lo que se observa, todo queda de acuerdo a los lineamientos de la ODI y del manual de marca de la UCR.

Fin de la revisión.

Encuestas

Encuesta analítica, de preguntas abiertas, dirigida al grupo focal de estudiantes

- **Fecha: 10 de julio de 2020.**

1. **¿De qué forma cree que el TCU-669 puede ser más interactivo y llegar más a la población sorda?**
Por medio de todas las plataformas de Internet posibles. (...) lo primordial es buscar contactos dentro de la comunidad sorda porque a pesar de que es muy grande cuesta demasiado lograr acercarse a ellos. También se pueden tomar ideas ya existentes como un día dedicado a la comunidad, donde todos los interesados puedan ser parte de esta.
2. **¿Cómo cree que se puede incentivar la inclusión de las personas sordas en la zona de Occidente?**
Generando más espacios donde se puedan reunir con horarios diferenciados. Siendo parte de las actividades ya existentes para compartir con ellos como la que existe en el Museo y a su vez crear medios en los que se pueda mantener más contacto con la comunidad (redes sociales).
3. **¿Cuál cree que es la mayor necesidad del TCU-669, en cuanto a material visual, específicamente para el subproyecto "Aproximaciones al LESCO" ?**
Un vocabulario. (...) el material nunca ha sido un impedimento dentro del subproyecto porque basta con un grupo interesado y unos profesores dispuestos a compartir aprendizajes. En cuanto a las clases, hacen falta espacios dedicados a la reflexión y concientización acerca de la comunidad sorda y no solo enfocarse en la enseñanza de la LESCO. La interacción con personas sordas también es una limitante que tiene el curso.
4. **¿Cómo cree que se puede reforzar el interés en la LESCO en los jóvenes oyentes de la zona de Occidente?**
Invitando a personas sordas a los talleres de LESCO. Aunque va a depender mucho del interés y tiempo que le pueda dedicar el estudiante, tener espacios donde se pueda encontrar el material cuando se desee sería de mucha utilidad, porque a muchos se les pierden o borran los vídeos y tienen que ver quién se los pasa para volver a estudiar.
5. **¿Conoce algún sitio web digital similar que aborde el tema de la LESCO? Si conoce una, especifique.**
El diccionario del CENAREC es el único que conozco que sea enfocado en la LESCO, sin embargo, existen muchas palabras que no se pueden encontrar y solo funciona desde la computadora. Por otro lado, existen páginas o canales en Youtube como "Hands on LESCO" que se dedican a la enseñanza del LESCO. Creo que también hay un café en San José donde se puede practicar el LESCO.

6. **¿Qué tipo de material y contenidos cree que debería contener un sitio web que brinde un primer acercamiento de la LESCO?**

Videos, diccionarios, conversaciones. Puesto que la LESCO es una lengua que usa demasiado la expresión corporal, los vídeos son el mejor medio. De igual forma no está demás tener explicaciones textuales.

7. **¿Piensa que es necesario tener algún tipo de material impreso para practicar LESCO? ¿Cómo cuál?**

Si, el vocabulario es bueno cubrirlo impreso, siempre y cuando venga un ejemplo de cómo hacer la seña, de lo contrario es mejor manejar todo de forma virtual.

8. **¿Le gustaría que existiera algún tipo de juego basado en la práctica de palabras básicas de la LESCO? ¿Cómo cuál?**



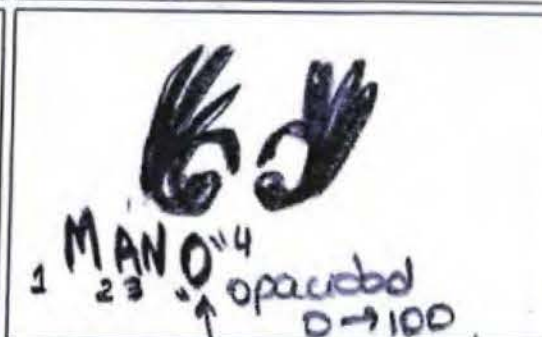


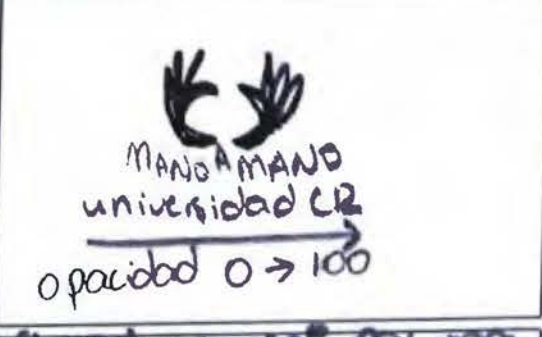
Si. Actualmente se realizan algunas como "teléfono chocho", "espejo"; escribir palabras en papel y tirarlas, luego cada estudiante recoge una y debe hacer la seña que le toca. Vocabulario al azar, carrera de ver quién hace el abecedario en LESCO más rápido, hacer el abecedario con las dos manos simultáneo, adivinar la canción al ver las señas y practicar oraciones en equipos. Además de charadas, cualquier juego que requiera mímicas o expresión corporal.

Guiones de videos motion graphic

8/2/2021

plantilla-de-storyboard-de-pelicula-en-blanco.png (1841x1087)

ANIMACIÓN IDENTIFICADOR GRÁFICO "MANO A MANO"

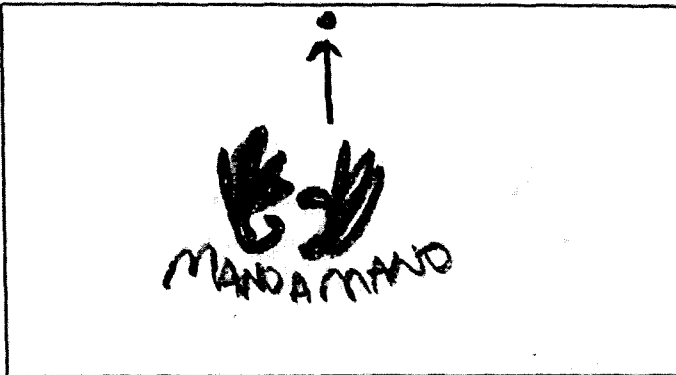
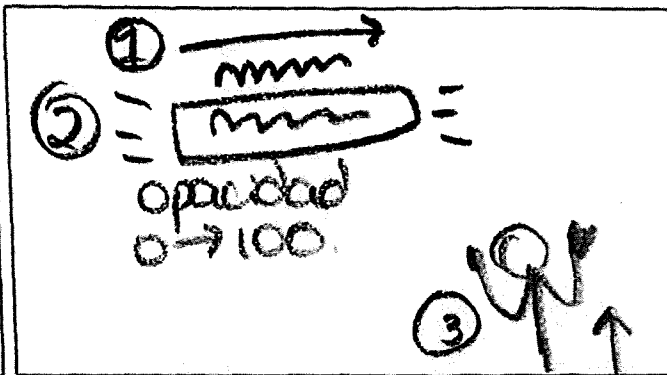
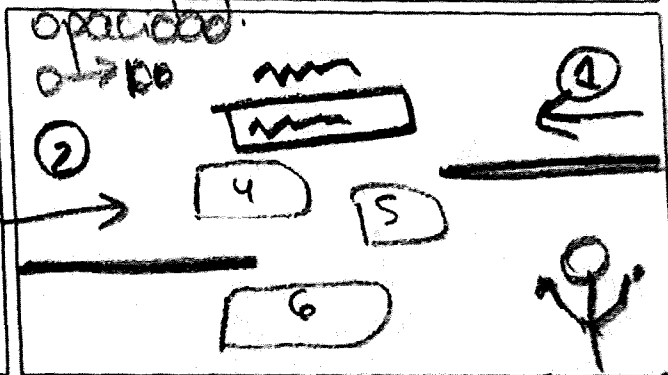
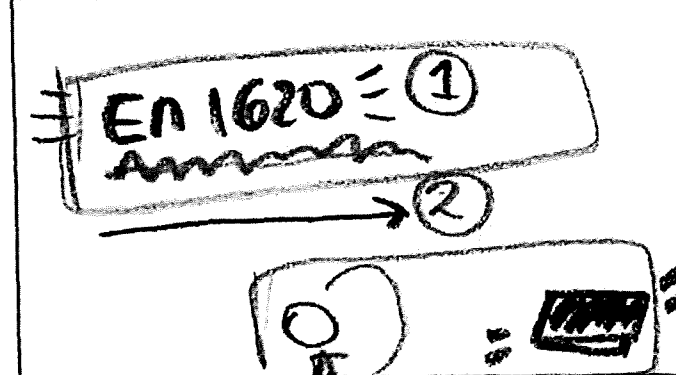
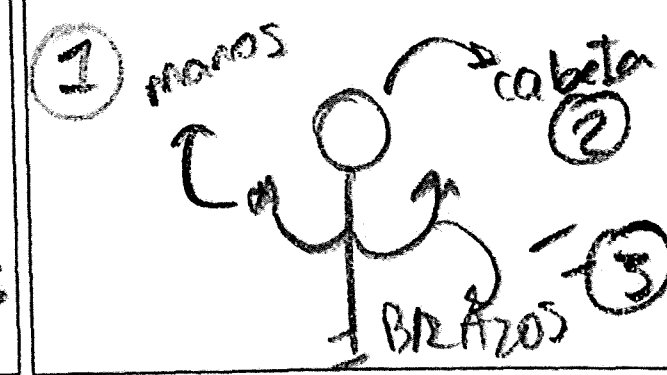
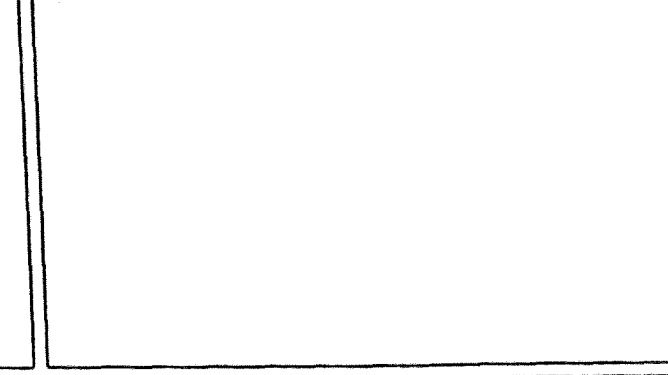
Escena: 1	Escena: 2	Escena: 3
		
mano 1 rota desde el final y completa gesto. Luego mano 2.	2 manos completan gesto. Rebote de los dedos	Letras de "mano" suben y rotan ligeramente
Escena: 4	Escena: 5	Escena: 6
		
"A" sube rápidamente	Letras de "mano" suben y rotan ligeramente	"CR" a parent, por una máscara de opacidad, de izq. a derecha

Cree sus propios en Storyboard That

8/2/2021

plantilla-de-storyboard-de-pelicula-en-blanco.png (1841x1087)

ANIMACIÓN GUÍA INFOGRAFÍAS

<p>Escena: 1</p>	<p>Escena: 2</p>	<p>Escena: 3</p>
		
<p>Como animacion identificada. Sube a parte superior rapido. Disminuye tamaño.</p>	<p>Texto sin burbuja aparece con craseo. Con burbuja rebota. Personaje sube rapido.</p>	<p>Barra de colores salen de los lados rapido. Burbujas Blancas de textos aparecen lento.</p>
<p>Escena: 4</p>	<p>Escena: 5</p>	<p>Escena:</p>
		
<p>Textos grandes rebote. Textos peg. de izq a derecha.</p>	<p>textos y flechas aparecen por opacidad de 0 a 100</p>	<p></p>

Cree sus los propios en Storyboard That

Textos rebote. Burbujas en el fondo. Baja opacidad se mueven en círculos.

stb.blob.core.windows.net/storyboards/es-examples/plantilla-de-storyboard-de-pelicula-en-blanco.png

02/2021

plantilla-de-storyboard-de-pelicula-en-blanco.png (1841x1087)

ANIMACION GUA VIDEOS PUBLICITARIOS.

Escena: 1	Escena: 2	Escena: 3
<p>Creo animación identificador y sube a esquina izq, más peq. Luego los de la UCR.</p>	<p>Burbujas de texto con reboote. Barras salen rápidas. Bloques de texto aparecen.</p>	<p>Textos peq aparecen con máscara. Textos grandes por reboote. Personajes salen de espina inf de recha.</p>
Escena: 4	Escena: *	Escena:
<p>Para cambiar de info, se quita opacidad y se repite escena 3. Al final, sale barra contacto desde esquina inf. izq.</p>		

Creo sus los propios en Storyboard That

sbt.blob.core.windows.net/storyboard/...

Figuras 155, 156 y 157: Guiones de videos motion graphic de "Mano a Mano". Elaboración propia. (2020)

Bocetos para diseño de infografías

¿QUÉ ES LA SORDERA?

Es la disminución de agudeza auditiva y a quien lo padece se le denomina sordo. Puede afectar distintas áreas del oído, en solo uno o en ambos. La sordera se puede clasificar en 3 categorías.

POR INTENSIDAD

Leve 21-40db	Moderada 41-70db	Severa 71-90db	Profunda 91-120db
------------------------	----------------------------	--------------------------	-----------------------------

POR LOCALIZACIÓN

Conductiva
Afecta parte mecánica, osea el oído externo o medio

Central
problema de fiabilidad de procesamiento perceptual de la info auditiva a nivel cerebral

Nerrosensorial
Afecta la vía auditiva y el oído interno.

Mixta → conductiva + nerrosensorial

POR MOMENTO DE APARICIÓN

PRECOZ 0-2 años	PERIÓDICA 2-4 años	POSTCOZIVA Después de haber aprendido a leer y escribir
---------------------------	------------------------------	---

NO DIRIGIRSE A UNA PERSONA SORDA DE MANERA COMÚN

Mirale siempre por la frente para que algunos puedan leer los labios. Habla claro y natural. Trata de no hablar pausado o de leer.

NO grites o alces la voz

Evita fumar o comer chicle al hablar

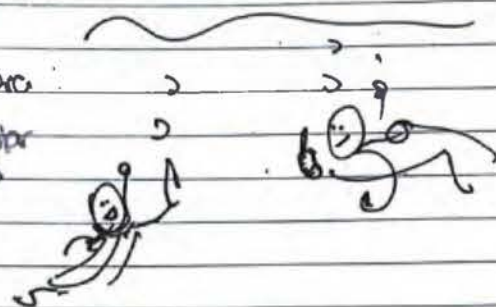
NO te tapes el patrón de respiración o hables de lado.

Para llamar su atención, toca suavemente el hombro. También puedes hacerlo en el hombro y apagando la luz.

Recuerda que el término correcto para llamarles es SORDO. Evita los términos "sordomudo", "mudo" o "sordito" que son incorrectos.

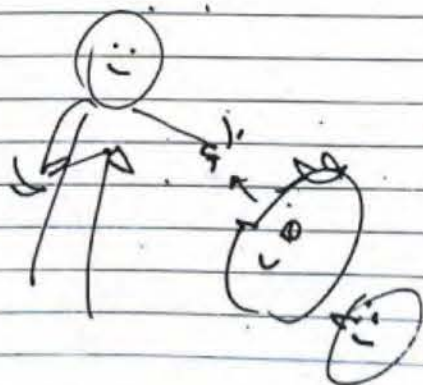
DATOS CURIOSOS DE LA LESCO

La Lescó tiene una estructura gramatical distinta al español. Con ella se puede hablar largas distancias y volar.



un bebé puede ^{hablar en} aprender Lescó desde los 7 meses de edad, mientras que el español a partir del primer año de vida. Al exponerle a ambos idiomas, estimula ambas hemisferios del cerebro.

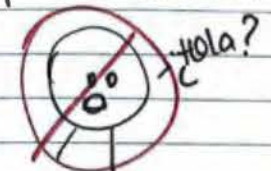
solo las personas sordas pueden enseñar Lescó. para el 2011 se habla que en Costa Rica hay 70 mil personas sordas, y solo 5 personas intérpretes en todo el país.



MITOS DE LA SORDERA

MITO

Las personas sordas no pueden hablar.



REALIDAD

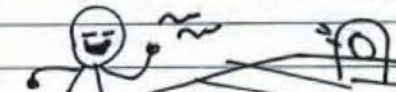
Ser sordo no tiene que ver con sus cuerdas vocales. La persona puede elegir hablar o no, si se le enseña.



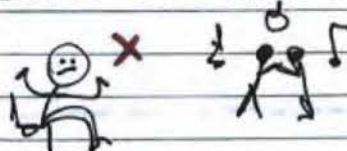
A los sordos no les gusta la música.



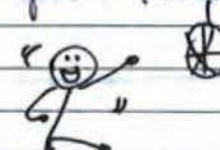
Muchos de ellos la disfrutan cuando están sobre superficies de madera o si tiene parlantes con bajo, lejan a sentir la música ya sea por vibraciones o estos audífonos.



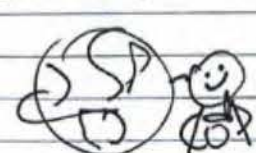
Los sordos no bailan.



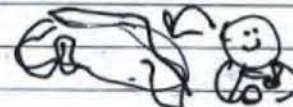
Ellos si pueden bailar, dependiendo de su gusto o favorito.



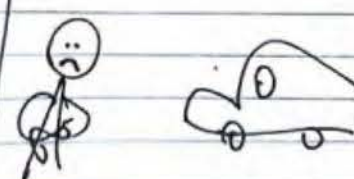
La Lescó es internacional



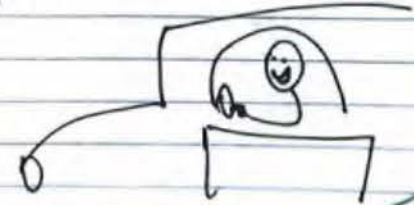
La Lescó solo se habla en costarricense. Cada país tiene su lengua de señas.



Los sordos no pueden conducir



Si pueden hacerlo, al igual que los oyentes.



Figuras 158, 159, 160 y 161: Bocetos para diseño de infografías de "Mano a Mano", Elaboración propia. (2020)

Lista de palabras para traducción español-LESCO

La lista de palabras para su traducción de español a LESCO, capturadas por medio de producción de video para posterior traducción del formato a animaciones GIF, son las siguientes.

El total de palabras que conforman esta lista es de 82.

NORMAS DE CORTESÍA	Hola, adiós, buenos días, buenas tardes, buenas noches, comprendo, no comprendo, con gusto, con permiso, gracias, lo siento, perdón, otra vez/repítame, más lento, por favor ayúdeme.
PREGUNTAS	¿Por qué? y porque, ¿qué?, ¿qué pasó?, ¿quién?, ¿cuánto?, ¿cuál?, ¿dónde?, ¿para qué?, ¿cómo?
PRONOMBRES PERSONALES	Yo, usted, él/ella, ellos/ellas, nosotros, ustedes.
DÍAS DE LA SEMANA	Lunes, martes, miércoles, jueves, viernes, sábado, domingo.
MESES DEL AÑO	Enero, febrero, marzo, abril, mayo, junio, julio, agosto, septiembre, octubre, noviembre, diciembre.
PROVINCIAS DE COSTA RICA	San José, Alajuela, Heredia, Cartago, Puntarenas, Guanacaste, Limón.
VERBOS	Aprender, comer, dar, estudiar, poder, tener, vivir, querer, saber, buscar, hacer, oír, olvidar, reír, sonreír, ser, morir, enseñar, ir, esperar.
SECCIONES DEL SITIO WEB "MANO A MANO"	Nosotros, juego, vocabulario, servicios.

Lista de costos de insumos gráficos propuestos

Se adjunta una lista de costos de todos los insumos gráficos propuestos y culminados, para reflejar de manera concreta, un rango de precios potenciales de lo que sería el desarrollar este proyecto. Esta cotización sobre los insumos gráficos se realiza tomando en cuenta el contexto del periodo 2020-2021.

INSUMO GRÁFICO	COSTO
Desarrollo de identidad visual.	Costo mínimo por encargo: • ₡450.000
Impresión de manual de uso de línea gráfica.	Costo por unidad: • Impresión económica en papel bond, tiro y retiro, a color: ₡5.800 • Impresión en papel couché, con tapas, grapado, tiro y retiro, a color: ₡17.000
Animación simple de identificador gráfico.	Costo por encargo: • ₡60.000
Diseño gráfico y desarrollo para sitio web.	Costo por diseño gráfico y desarrollo: • \$3.000 USD
Producción de video para traducciones de español a LESCO.	Costo por hora de grabación: • ₡50.000
Elaboración de archivos de animación GIF a partir de producción de video.	Costo por conversión de 82 videos a formato GIF: • ₡65.600 (₡800 por unidad)
Remuneración a protagonista e intérprete de LESCO de los videos.	Precio acordado con los colaboradores para este trabajo final de graduación: • Pago a persona sorda protagonista: ₡30.000 • Costo de interpretación de español a LESCO: ₡20.000
Videos motion graphics.	Costo por unidad: • ₡10.000 Costo por 6 unidades: • ₡60.000

INSUMO GRÁFICO	COSTO
Imágenes para posteos en redes sociales.	Costo por unidad: <ul style="list-style-type: none"> • ₡5.000 • Costo por 78 unidades: ₡390.000
Diseño de personajes.	Costo por unidad: <ul style="list-style-type: none"> • ₡60.000 • Costo por diseño de 6 personajes: ₡300.000
Diagramación y desarrollo para juego de cartas digital.	Costo por diagramación de las cartas del juego digital: <ul style="list-style-type: none"> • ₡60.000 • Costo por desarrollo del juego de cartas digital: ₡300.000
Ilustración y diagramación para juego de cartas físico.	Costo por ilustración y diagramación, por página (8 cartas por página): <ul style="list-style-type: none"> • ₡375.000 • Costo de diseño de abecedario deletreado: ₡50.000 • Costo de diseño de troquel de embalaje del juego de cartas físico: ₡25.000
Impresión del juego de cartas físico.	Costo por unidad: <ul style="list-style-type: none"> • Impresión económica en papel bond para su versión descargable, tiro y retiro (opcional), a color: ₡4.800 • Impresión de las cartas del juego físico, tiro y retiro, a color: ₡7.600 • Impresión de la caja para el juego de cartas físico en papel opalina 250, a color: ₡850