

# COMUNICACIÓN GRÁFICA



DISCÍPULOS EN  
MINISTERIO

# La comunicación gráfica

**DISCÍPULOS EN MINISTERIO**

Discípulos en ministerio: La comunicación gráfica / Compilado por Myriam Pozzi; coordinado por Jorge Julca; dirigido por Christian Sarmiento.- 1ª ed.- Derqui: Producciones SAM, 2009.

76 p.: il. ; 28x 20 cm- (Discípulos en Ministerio . Comunicación; 3/ Christian Sarmiento)

ISBN

1. Vida Cristiana . 2 Discipulado. II Julca, Jorge, coord.. III. Sarmiento, Christian , dir.

CDD

Fecha de catalogación:

## **Discípulos EN MINISTERIO**

**Director Regional de Sudamérica**  
Christian Sarmiento

**Coordinador General**  
Jorge L. Julca

### **Escritores:**

Lección 1: Richard E. Guilfoil Jr.  
Lecciones 2, 3, 4, 6 y 7: Yamile Garzon  
Lección 5: Myriam Pozzi  
Lección 8: Frank Pruzensky

### **Ayudas didácticas:** Analía Ramírez

Discípulos en Ministerio  
es un proyecto editorial de la Oficina Regional  
de la Iglesia del Nazareno en Sudamérica

Copyright © 2009 por Iglesia del Nazareno  
Publicaciones SAM  
Casilla de Correo 154; Código Postal 1629  
Pilar, Buenos Aires, Argentina

Impreso en Argentina

# Contenido

PRESENTACIÓN .....	4
INSTRUCCIONES .....	5
Lección 1: Los elementos y principios del diseño gráfico .....	9
Lección 2: Cómo diseñar materiales para la iglesia local .....	17
Lección 3: Cómo diseñar folletos, volantes y afiches .....	25
Lección 4: Tratamiento digital de las imágenes y gráficos .....	33
Lección 5: Cómo usar y crear presentaciones en PowerPoint .....	43
Lección 6: Cómo tomar fotografías I .....	51
Lección 7: Cómo tomar fotografías II .....	59
Lección 8: Cómo realizar un boletín creativo .....	67



# Presentación

La serie de cursos de autoestudio DISCÍPULOS EN MINISTERIO (DEM) está diseñada para discípulos del Señor Jesucristo que están dispuestos a cumplir su orden de hacer discípulos en todas las naciones (Mateo 28:20).

Un discípulo es un seguidor de su maestro. En el caso de los discípulos de Cristo, no sólo seguimos a nuestro Maestro, también queremos ser como Él. Realmente nos falta mucho para imitarlo. El asunto del discipulado cristiano tiene que ver con permitir que Jesús sea el dueño, el amo y el Señor de todo lo que somos. Es decir, que tenga el control total de nuestra vida. Cuando Cristo Jesús tiene el control absoluto, entonces, Él comenzará a “ser y hacer” en nosotros, aún más de lo que pudiéramos “ser y hacer” por nosotros mismos. Este concepto radical de discipulado es para toda la vida.

Como todo proceso, el discipulado tiene sus etapas. La primera es recibir a Jesús como Salvador y Señor y aprender que esto significa ceder a nuestra voluntad hasta llegar al momento especial cuando Jesús toma todo el control de cada aspecto de nuestra vida. En ese momento, Dios “produce el querer como el hacer, por su buena voluntad” (Filipenses 2:13) en nosotros. Sin el completo control de Dios, no podemos servirle. Él debe producir el hacer como el querer. Únicamente después de “ser”, podemos pasar a la etapa del “hacer”.

El apóstol Pablo nos dice que “somos hechura suya, creados en Cristo Jesús para buenas obras, las cuales Dios preparó de antemano para que anduviésemos en ellas” (Efesios 2:10). Ahora que somos parte del cuerpo de Cristo (la iglesia), y que Jesús como cabeza nos controla, entonces debemos encontrar cómo podemos ser de mayor utilidad para el Cuerpo. La segunda parte del discipulado es perfeccionarnos “para la obra del ministerio, para la edificación del cuerpo de Cristo” (Efesios 4:12).

Estos cuadernos de autoestudio nos ayudarán a profundizar en el llamado de servir a Jesucristo, lo que Dios ha designado para cada uno de nosotros. Ahora somos “linaje escogido, real sacerdocio, nación santa, pueblo adquirido por Dios, para que anunciéis las virtudes de aquel que nos llamó de las tinieblas a su luz admirable” (1 Pedro 2:9). Una de las mejores maneras de anunciar las virtudes de Jesús es demostrando quién es Él por medio de un ministerio en nuestra iglesia local, es decir, siendo en verdad una parte activa de su Cuerpo.

Este programa para Discípulos en Ministerio está compuesto por cuatro cursos generales y seis cursos especializados en cada ministerio específico. Los primeros cuatro cursos nos orientarán en los pasos básicos del discipulado: (1) ¿Quién es Jesús y qué significa seguirlo? (2) ¿Qué significa estar en Cristo? (3) ¿Qué significa ser parte del pueblo de Dios? y (4) ¿Qué significa crecer a semejanza de Cristo? Los seis cursos restantes nos ofrecerán contenidos especializados en diferentes ministerios como “Evangelismo”, “Ministerio pastoral básico”, “Educación cristiana”, “Comunicaciones cristianas: medios y

literatura", "Compasión cristiana", "Liderazgo", "Ministerio a la mujer", "Misiones cristianas" y "Ministerio juvenil".

Nuestra oración es que usted encuentre su función en el "cuerpo de Cristo" y que esta serie de cursos lo ayuden a convertirse en un discípulo involucrado en ministerio. Por esta razón Dios lo salvó y ahora usted es parte del cuerpo de Cristo.

Dr. Christian Sarmiento  
DIRECTOR REGIONAL  
Iglesia del Nazareno  
América del Sur

**E**l material que tiene en sus manos forma parte de uno de los cursos del proyecto Discípulos en Ministerio (DEM) que busca perfeccionar a los santos para desempeñar su ministerio como establece la Palabra de Dios en Efesios 4:12.

Este material ha sido elaborado por diferentes autores como un recurso de autoenseñanza para desarrollar con excelencia el ministerio que el Señor le ha llamado a realizar en su iglesia local.

De ninguna manera este material pretende sustituir una preparación académica formal para las personas que Dios ha llamado a dedicar sus vidas de lleno al ministerio, porque para tal fin existen varias instituciones de educación teológica en los diferentes países de nuestra Región.

### **Cómo usar este material:**

Este curso está dividido en ocho lecciones, para estudiar ya sea en forma individual o grupal. Creemos que de ser factible estudiar las lecciones en grupos pequeños será de mayor beneficio.

Por estar diseñado el material para autoestudio no requiere necesariamente de un maestro-guía; sin embargo, si algún pastor o líder avanzado de su iglesia local puede ayudar estamos seguros que será de mucho provecho.

Usted puede decidir cuál es el mejor tiempo para estudiar cada lección. Las modalidades pueden ser muy variadas y esperamos que se ajusten a su disponibilidad de horario. Recomendamos que se estudie al menos una lección por semana.

Antes de empezar cada lección debe tener en cuenta lo siguiente:

- Dedique un tiempo de oración antes de comenzar su estudio.
- Tenga a mano una Biblia para poder buscar las citas de referencia que se encuentran en cada una de las lecciones.
- Le recomendamos realizar una lección a la vez y dedicar tiempo para responder a las preguntas planteadas, así como hacer las actividades propuestas y lograr los objetivos establecidos.

En cada lección usted encontrará diferentes secciones identificadas con sus respectivos íconos. A continuación le explicamos cuál es el significado de cada una de esas secciones.



## OBJETIVOS

**OBJETIVOS:** Son los logros que usted alcanzará al terminar la lección. Le recomendamos leerlos y al terminar la lección preguntarse si se han cumplido. Estos objetivos están dirigidos a encaminar sus valores, sus convicciones como creyente, así como a conocer lo necesario para cumplir nuestro ministerio.

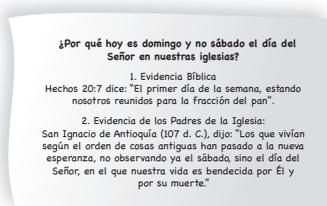


## IDEAS PRINCIPALES

**IDEAS PRINCIPALES:** En esta sección usted encontrará un resumen de los aspectos más importantes de la lección. Lo que lea aquí es lo que se desarrollará de manera más detallada a lo largo del contenido. Le sugerimos al terminar la lección volver a las Ideas Principales y reafirmar los conceptos centrales que aprendió.



**AYUDAS DIDÁCTICAS:** En la columna angosta de cada lección encontrará algunas consignas relacionadas con el tema que se está desarrollando. En la mayoría de los casos son preguntas o indicaciones que le ayudarán en la comprensión y diálogo con los contenidos.



¿Por qué hoy es domingo y no sábado el día del Señor en nuestras iglesias?

1. Evidencia Bíblica  
Hechos 20:7 dice: "El primer día de la semana, estando nosotros reunidos para la fracción del pan".

2. Evidencia de los Padres de la Iglesia:  
San Ignacio de Antioquía (107 d. C.), dijo: "Los que vivían según el orden de cosas antiguas han pasado a la nueva esperanza, no observando ya el sábado, sino el día del Señor, en el que nuestra vida es bendecida por Él y por su muerte."

**NOTAS COMPLEMENTARIAS:** Son apuntes con información adicional que le permitirán profundizar en los contenidos que está estudiando.

## Actividades

**ACTIVIDADES:** Al finalizar cada lección encontrará alguna tarea para reforzar lo aprendido a través de preguntas, esquemas o una consigna de carácter práctico. Le sugerimos dedicar el tiempo necesario para realizar cada actividad, lo cual le permitirá autoevaluarse en relación a su aprendizaje.

Le animamos a seguir adelante en su desarrollo espiritual como líder de la iglesia de Jesucristo. Dios tiene reservado para usted un ministerio maravilloso en su iglesia local y esperamos que este curso le acompañe e instruya para cumplir esta sagrada tarea.



# Los elementos y principios del diseño gráfico

Lección 1



Los siete componentes del diseño son un buen punto de partida para comenzar nuestra clase: Unidad, Gestalt, Espacio, Dominación, Jerarquía, Balance, y Color (White, 5:57). Todos estos elementos están presentes en cualquier diseño gráfico. Sin embargo, no funcionan independientemente; un diseño —como puede ser un afiche— puede tener algunas restricciones para trabajarlo.

## OBJETIVOS

- Conocer los 7 elementos básicos de todo diseño gráfico para poder utilizarlos al momento de crear.
- Introducir al estudiante en la teoría del color para obtener mejores resultados.

Dos colores son quizá todo lo que usted puede utilizar en su diseño acabado. Recuerde que los otros seis componentes también estarán presentes para asistirle en su producto final. Centralícese en el desafío verdadero: La comunicación. El elemento más importante en cualquier diseño gráfico es la comunicación (Arntson, 1:3).

## IDEAS PRINCIPALES

- Dondequiera que haya una necesidad de comunicarse visualmente, allí es donde se pone de relieve el potencial de comunicación a través del diseño gráfico.
- Cada proyecto de diseño gráfico para tener un resultado exitoso necesita ser evaluado en cuanto a la audiencia objetiva.

Dondequiera que haya una necesidad de comunicarse visualmente, allí es donde se pone de relieve el potencial de comunicación a través del diseño gráfico.

¿Dónde se utiliza el diseño gráfico?

El diseño gráfico se utiliza cuando los medios visuales y la creatividad se aplican a la presentación de texto e imágenes. Actualmente el diseño amplió su campo a la computadora moderna y se lo designa como diseño interactivo o diseños multimedia.

[http://en.wikipedia.org/wiki/Graphic\\_Design](http://en.wikipedia.org/wiki/Graphic_Design)

Veamos algunos ejemplos:

**En la administración:** Desde las señales del camino a los diagramas o esquemas técnicos de notas entre oficinas, a los manuales de referencia, el diseño gráfico realza la transferencia del conocimiento. Mejorando la presentación visual del texto se realiza su legibilidad.

**En la publicidad:** Se aplica a los productos así como a elementos de la identidad de la compañía como logos, colores y texto, junto definidos como "branding". El "branding" ha llegado a ser cada vez más importante en la gama de los servicios ofrecidos por muchos diseñadores gráficos, junto con la identidad corporativa, términos que se utilizan a menudo alternativamente.

**En la educación:** El diseño gráfico también se aplica a la composición y al formato del material educativo para hacer la información más accesible y más comprensible.

**En el entretenimiento:** De cabo a rabo en novelas y libros cómics, de los créditos de inicio a los créditos de cierre en una película, diseños de escenarios, las ayudas gráficas del diseño fijan el tema o la anticipan. "De las Armas a las Almas" (Tapa DVD).



**En el periodismo:** Desde los diarios científicos a las noticias que informan, la presentación de la opinión y los hechos se mejoran a menudo con gráficos, composiciones y elementos visuales. Los periódicos, revistas, blogs, documentales de televisión y películas, pueden utilizar diseño gráfico para informar y entretener.

**En Internet:** Los diseñadores gráficos trabajan a menudo con los desarrolladores de Internet para crear la mirada y sensación de un sitio Web y realzar la experiencia en línea de los visitantes del sitio Web.



**La audiencia objetiva:** Tenemos audiencias numerosas a alcanzar a través del diseño gráfico. Cada proyecto de diseño

## DISCÍPULOS EN MINISTERIO

gráfico para tener un resultado exitoso necesita ser evaluado en cuanto a la audiencia objetiva.

Un proyecto grande puede requerir a veces cierta investigación y examen antes de determinar cómo empaquetar el mensaje para alcanzar el porcentaje más alto de nuestra audiencia objetiva. Si usted está trabajando en un gráfico para motivar a los niños, puede contar con los colores brillantes que son apropiados para captar su atención. Tendrá que determinar si la edad y nivel de instrucción de los niños permiten que usted utilice texto o si las imágenes comunicarán por ellas mismas el mensaje. Conocer muy bien a su audiencia objetiva desde el inicio del proyecto hará su trabajo mucho más fácil y su producto final mucho más eficaz.

**El trabajo del diseñador:** La tarea principal del diseñador gráfico es hacer que el producto "invite". Debe mirar hacia fuera y captar la atención del espectador. Un buen diseño hace el contenido fácil de absorber... sea leyendo texto o mirando imágenes que retratan un mensaje. El trabajo de un diseñador es comunicarse... no utilizar cada milímetro de espacio disponible en los medios. A veces el espacio vacío es justo lo que se necesita para permitir que la imagen respire y permita que el lector se enganche de lleno al mensaje. A veces es difícil determinar cuándo centrarse en la belleza de los gráficos y cuándo centrarse en el mensaje y la facilidad de su consumo.

### Los siete componentes del diseño

Estos ayudan a mantener el foco apropiado en los proyectos.

**1. UNIDAD:** La unidad en el diseño existe cuando todos los elementos están en concordancia, cada uno tiene su lugar y está presente en el diseño por una razón. Incluso los diseños que parecen ser al azar, en realidad no lo son.

Recuerde, su diseño necesita ser asimilado con facilidad. Si en su diseño falta la unidad, parecerá al azar y caótico... también su mensaje... no importa lo bueno que sea el texto.

El desafío que regocija a los diseñadores gráficos es encontrar el equilibrio justo entre el caos y la estructura que respirarán vida en su diseño y le darán la unidad que comunica el mensaje (White, 5:57).

**2. GESTALT:** Para nuestros propósitos se puede explicar a este componente como la colección de elementos gráficos que crea un concepto, una configuración o un patrón unifica-

do que sea mayor que cualquiera de sus piezas que trabajan independientemente. Cuando usted ve un diseño gráfico o termina uno, se toma un tiempo de evaluación. Camina por detrás e intenta mirar el trabajo con objetividad. Si el diseño tiene buena Gestalt puede decir: "¡Funciona!". Cada uno de los elementos se ha puesto meticulosamente y cada uno está beneficiando a los otros elementos en y alrededor de él, para hacer que logre su función. Si cinco diseñadores gráficos utilizaran los mismos elementos para crear un anuncio en una revista, encontraríamos que aunque cada uno tuvo los mismos elementos, se arreglaron de una manera diferente. Cada uno de los anuncios se diferenciaría en su totalidad e integridad, eso describe lo mejor posible la Gestalt gráfica (White, 5:59).

**3. EL ESPACIO:** Muchas veces los artistas gráficos novatos evitan el espacio en blanco.

Se debe entender y apreciar el espacio para luego utilizarse en su totalidad. Aunque los siete componentes del diseño gráfico se deben aceptar como iguales, se puede mirar al espacio como el primer elemento a considerar en el proyecto. Una manera fácil de lograr esto es mirar primero el espacio en blanco que se está a punto de diseñar. Considere esto como el principio del proyecto que luego desplazará con los cuadros, el texto, y el color. Considere un acuario. Un acuario agradable tiene rocas y plantas para adornar el tanque. Usted nunca colocaría tantas rocas y plantas en el acuario como para desplazar la casi totalidad del agua. Los peces no podrían sobrevivir (White, 5:63).

**4. LA DOMINACIÓN:** La dominación y el contraste se relacionan muy de cerca. Sin el contraste un elemento no puede dominar a otro. La dominación se puede alcanzar con la colocación, el color, el estilo, o la forma. Su punto de contraste conducirá al espectador a decodificar la información en el orden que usted desea. Cada diseño debe tener un punto focal —un solo elemento visual primario—. La fabricación de este elemento dominante sobre los otros le da al espectador el punto de partida. Se puede tener un fondo de diseño con objetos de bordes lisos —círculos, óvalos, curvas, etc.

Para atraer la atención al punto focal se puede elegir un objeto con los bordes bien definidos como un cuadrado, un rectángulo, un octágono, etc., para saltar hacia fuera de las imágenes de fondo. Su comunicación con el espectador puede comenzar en esta área (White, 5:63) .

**5. LA JERARQUÍA:** El espectador desea ser conducido en el diseño. Esto es posible si se utiliza una jerarquía de sig-

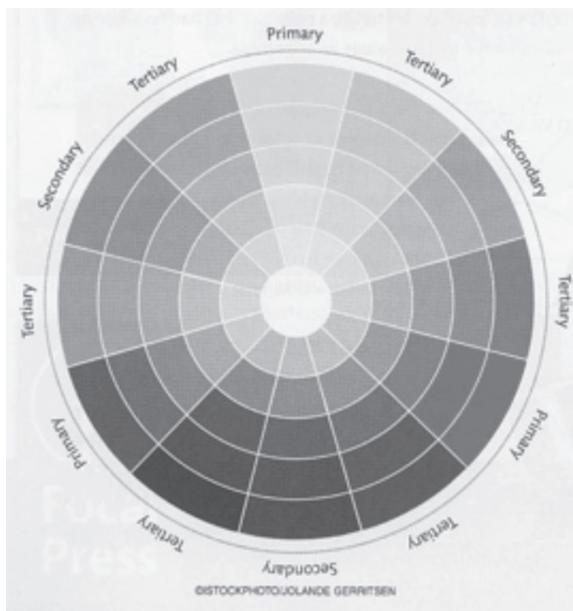
## DISCÍPULOS EN MINISTERIO

nificación para los elementos del diseño. La información que se presente puede categorizarse en niveles. Se debe evitar tener más de tres niveles de información. En un buen diseño se podrá determinar el más importante y el menos importante, pero la información en los niveles medios es mucho más difícil para que el público la categorice. Utilizar elementos similares de tamaño descendente puede ser un buen mapa para que el espectador reciba la información en el orden apropiado (White, 5:63).

**6. EL EQUILIBRIO:** Contrariamente a cierto pensamiento, el equilibrio no es un estado de calma. Hay fuerzas que ejercen presión de cada lado pero la presión es igual —permitiendo que las fuerzas sean balanceadas—. Crear el equilibrio permite que su diseño tenga vida. No es difícil balancear medios en blanco. El equilibrio incorrecto puede hacer que la Gestalt de su imagen esté ausente. Los elementos individuales comienzan a saltar hacia fuera o los elementos integrales no pueden saltar hacia fuera por la falta de balance. La tentativa de un diseño es dar una sola impresión. Si el diseño está fuera de equilibrio, será visto como piezas individuales más bien que en su totalidad. La imagen debe aparecer unificada para alcanzar el impacto que usted desea (White, 5:65).

**7. EL COLOR:** Al color se lo puede considerar arte o ciencia pero sobre todo es sentido común. El color se debe elegir con habilidad pero se puede interpretar como bueno o malo por la mayoría de las personas. Un artista gráfico puede entrar a un proyecto y seleccionar aleatoriamente los colores hasta que algo finalmente funcione o luzca bien (White, 5:65).

Esta es la rueda todopoderosa del color:





## Actividades

Tiempo



## Instrucciones



1. Seleccione uno de estos títulos que se indican a continuación y desarrolle un afiche para promocionarlo en su iglesia local, teniendo en cuenta lo aprendido en esta lección.
  - a. Comienza la escuela dominical
  - b. Reunión de damas
  - c. Navidad
  - d. Jóvenes en acción.





# Cómo diseñar materiales para la iglesia local

Lección 2



Una "pieza gráfica" es una composición visual en diseño, la cual puede variar en soporte y formato según sus necesidades. Se relaciona muy fuertemente con la publicidad, la cual se usa tanto en la vía pública como en revistas o en la prensa escrita.

A pesar de limitarse a un espacio plano en la vía pública, puede tener relieves para acaparar el interés de los transeúntes.

Las piezas graficas básicas que se manejan dentro de una iglesia se manejan en diversos tamaños y diseños como por ejemplo: carpetas institucionales, tarjetas personales, volantes, álbum de fotos, pendones, carátulas de discos compactos, etc.

Podemos agrupar las piezas gráficas de la siguiente manera:

Formularios:

- De personas que se entregaron a Cristo
- Tarjetas de decisión por Cristo
- Recolección de datos
- Listas de asistencia

Papelería corporativa:

- Tarjetas de presentación
- Sobres para cartas y/o tarjetas

## OBJETIVOS

- Señalar principios básicos para el diseño gráfico de calidad.
- Conocer los pasos a dar para concretar un diseño gráfico.
- Definir algunos términos que se utilizan en el diseño.
- Determinar los pasos a seguir en el diseño de folletos, volantes, afiches, etc.

## IDEAS PRINCIPALES

- Las piezas gráficas pueden llegar a ser excelentes herramientas de promoción y crecimiento de su iglesia.
- El diseño de una pieza gráfica a cargo de personas con talento, observación, mucha creatividad, y la suficiente inspiración del Espíritu Santo, puede captar la identidad de una iglesia.

- Sobres de diezmos y ofrendas
- Carpetas iglesia
- Carpetas ministerios y/o actividades

### Publicidad impresa:

- Afiches (cartel o póster)
- Volantes o flyers
- Manuales
- Calendarios
- Dípticos y trípticos
- Etiquetas, adhesivos y calcomanías
- Pendones
- Pasacalles
- Revistas

Las piezas gráficas pueden llegar a ser excelentes herramientas de promoción y crecimiento para su iglesia, y las actividades que se realizan, si están diseñados adecuadamente e impresos en buena calidad.

Las piezas gráficas pueden llegar a ser excelentes herramientas de promoción y crecimiento para su iglesia, y las actividades que se realizan, si están diseñados adecuadamente e impresos en un gran nivel. Aunque a simple vista parezca sencillo realizar alguna de ellas, no es tarea simple organizar los componentes visuales y las expresiones que lo forman para maximizar la comunicación.

Tenga en cuenta estos criterios fundamentales del diseño para que su ministerio dentro de la iglesia tenga fuerza y un gran estilo.

El "mensaje" es la idea general y básica, con la que quiere que el público identifique, ya sea la misma iglesia o una actividad específica. Es un concepto que el diseñador debe investigar, y conocer de su iglesia, deberá entrevistarse con las personas interesadas en el material, a los que llamaremos clientes (dígase, por nombrar

El diseño de una pieza gráfica a cargo de personas con talento, observación, mucha creatividad, y con la suficiente inspiración del Espíritu Santo, puede captar la identidad de una iglesia y/o programa definido, para consolidarla en la mente del público.



Con cuáles de estas piezas gráficas está más familiarizado



## DISCÍPULOS EN MINISTERIO

algunos. Redes homogéneas: niños, adultos, jóvenes, parejas, ministerios, líderes, entre otros).

Además, es necesario que el mensaje cumpla con los objetivos de las piezas, que también deben fijarse con claridad: entrega, promoción, realización de programas especiales, difusión de novedades, etc. El mensaje es la idea que rige a toda la pieza, tanto en sus elementos gráficos como textuales.

El "mensaje" es la idea general y básica, con la que quiere que el público identifique, ya sea la misma iglesia o una actividad específica.

El "grupo de trabajo" es un conjunto de personas diferentes al cliente y al personal. La visión del grupo de trabajo es importante; si la pieza que se está diseñando está dirigida a adolescentes, dentro del personal de apoyo, puede contar con una persona que esté en ese ministerio, y así con cualquier público específico. No necesariamente deben ser personas que dirijan o que trabajen en la pieza gráfica, puede ser un grupo de personas con el suficiente criterio de analizar imparcialmente, desde una óptica de espectador. Este tipo de perspectiva ayudará al diseñador, o equipo creativo, a elegir una mejor opción, y en alguna ocasión comenzar de nuevo. Eso sería como saber la opinión de un público pequeño antes de enviar nuestra pieza gráfica a nuestro público final.



Dentro de este equipo puede tener a personas fijas o citar a algunos según su público y pedirles una opinión.

¿  
Qué estrategias utilizaría usted para conocer el público al que dirigirá su trabajo?  
?

Este equipo no solo ayudará al diseñador en la comunicación visual, sino también en aspectos tan importantes y pequeños como una tilde, un signo de admiración, una palabra bien escrita, una frase que no entiende o que el mensaje no le llega como usted esperaba que fuera recibido. También podría sugerirle un cambio de fuente o de una imagen.

No necesariamente la persona que tenga la idea, es la persona que lo va a realizar. Varias personas con una buena dirección pueden llevar a buen término una pieza gráfica. También en un equipo creativo se puede realizar una tormenta de ideas y su resultado final estar compuesto por una variedad de ellas.

Se puede formar un equipo de varios diseñadores, personas que son muy buenas construyendo frases impactantes, etc.

## Sugerencias para formar el equipo de trabajo:

### 1. Una reunión de creativos.

Cite a una reunión a las personas que considere, o le hayan mostrado interés, y tengan la disposición de trabajar en este ministerio.

Considere algunos aspectos en esta reunión:

- Un ambiente relajado y de camaradería hacen mejor el trabajo creativo.
- Infórmeles con antelación el motivo de la reunión, eso hará que cada uno pueda traer alguna idea y sólo será cuestión de elegir algunas y trabajar sobre ellas.
- En horas tempranas es más fácil trabajar, porque el cansancio mental no es tanto.
- Provea de jugos o alguna bebida para todos. Galletas y algo dulce estimulan el cerebro para la creación de ideas.

Es importante que el equipo creativo y el grupo de apoyo, sean instruidos en la imagen que ya tiene la iglesia a nivel general y particular de ministerio (logotipo de la iglesia, logotipo de cada una de las redes, y ministerio que conforman la iglesia; guardando siempre sus tamaños y fuentes, en algunas ocasiones sus colores, adaptándolos a cada pieza). Esto es importante para darles unidad a todas las piezas y porque es la identidad de la iglesia lo que va a quedar impreso en cada diseño.

### 2. Conocer el tipo de público específico.

La visión de Dios para su iglesia debe ser clara en la vida de cada individuo de todo equipo, para que ellos puedan entender y guiar cualquier pieza al propósito

Es importante que el equipo creativo y el grupo de apoyo, sean instruidos en la imagen que ya tiene la iglesia a nivel general y particular de ministerio

Los diseñadores no siempre lo hacen todo, por esta razón es necesario formar un equipo

## DISCÍPULOS EN MINISTERIO

y los resultados que se esperan de la misma. No es lo mismo diseñar para vender un producto, que para evangelizar, educar o consolidar. El propósito de Dios siempre nos guiará de formas diferentes y ellos deben conocer bien estos conceptos, los cuales les permitirán llegar a un público específico.

El diseño debe ajustarse al público que va dirigido. Es vital que el diseñador estudie en detalle el tipo de público al que apunta el material a diseñar. Debe considerar especialmente variables tales como: el género, la edad, la pertenencia sociocultural, la profesión y el nivel de educación. Considerando estos aspectos podrá optar por los componentes visuales y las palabras más adecuados a los receptores, para expresar el mensaje y generar identificación en las personas.

Debe considerar especialmente variables tales como: el género, la edad, la pertenencia sociocultural, la profesión y el nivel de educación. Considerando estos aspectos podrá optar por los componentes visuales y las palabras más adecuados a los receptores, para expresar el mensaje y generar identificación en las personas.

### 3. Contar con textos de calidad.

La publicidad impresa tiene una gran función informativa y comercial, por lo que el texto es un elemento central.

El texto debe ser al mismo tiempo: atractivo, claro, informativo, convincente y sintético

Los redactores trabajan junto a los diseñadores para lograr el éxito total de los folletos. Recuerde, cada palabra elegida tiene que representar la visión y objetivos de la iglesia o la actividad que se pretende promocionar. Un texto eficaz es sintético, usa un lenguaje simple y claro, se dirige al destinatario y emplea un determinado grado de formalidad. Solo se facilitará la lectura con frases bien construidas y breves, palabras accesibles a la media.

### 4. Software que puede utilizar:

Si usted trabaja en una iglesia pequeña y no tiene acceso a una computadora orientada para el diseño, probablemente no conozca programas profesionales para diseño. Si usted es una persona voluntaria con un gran talento innato, hay varias formas sencillas de hacer cualquiera de las piezas descritas, en cualquier computadora convencional.

No limite sus posibilidades, un sabio dicho popular dice: "Al buen trabajador cualquier herramienta le es útil".



Así que, sea un muy buen observador. No hay nada de malo en hojear muchas revistas, libros, o buscar en Internet modelos para ampliar su creatividad y posibilidades.

En programas tan sencillos como los de Microsoft Office, puede hacer muchos diseños no muy profesionales, pero con la calidad que le envidiarán muchos de ellos. Recuerde, Dios quiere nuestra excelencia y así debemos trabajar en todos nuestros diseños, sin importar en qué programa estén hechos.

Sea un muy buen observador

*En PowerPoint* podemos hacer presentaciones digitales, pero también el programa posee algunas plantillas para realizar banners, tarjetas, afiches pequeños, y muchos más.

*En Word* se hacen documentos de textos, pero también se pueden hacer pequeños libros, hojas con la imagen de la iglesia para algún comunicado, ponerle colores y aplicar colores a canciones, folletos, etc.

*En Publisher* se encuentra más posibilidades para diseñar piezas gráficas, y a la hora de imprimirlas serán de mejor calidad, la distribución de las gráficas y fotos es mucho más exacta que en los otros dos mencionados. Así que, según la pieza y las posibilidades de su computadora elija el programa donde se sienta más cómodo, mientras aprende y conoce los programas profesionales para diseño.

## Actividades

Tiempo



### Instrucciones



1. Realice una publicidad impresa que pueda servirle a su iglesia local para promocionar los cultos del día domingo, utilizando materiales como: cartulina, papeles de colores, y figuras de revistas.
2. ¿Qué cualidades buscaría en las personas a integrar en su equipo de trabajo?

---

---

---

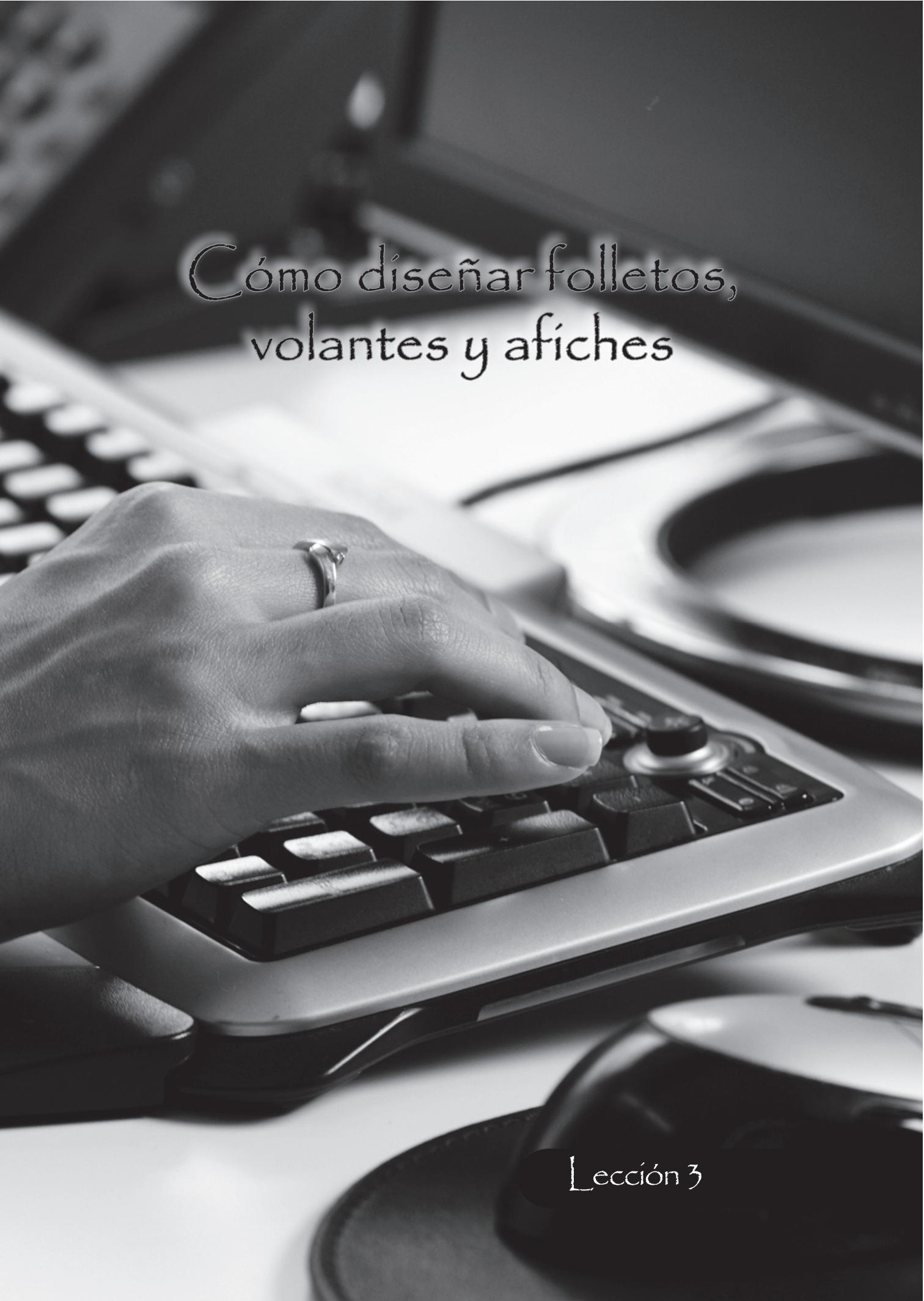


3. Diseñe una tarjeta para las personas que hagan decisión de fe, tratando de anotar los datos más importantes.

---

---

---



Cómo diseñar folletos,  
volantes y afiches

Lección 3



## El folleto

Se trata de un impreso de varias páginas que sirve para divulgar o publicitar algo. También se lo conoce como: informativo, panfleto o prospecto.

Las iglesias con un bajo presupuesto pueden utilizar regularmente los folletos para dar a conocer de forma semanal, quincenal, mensual o información anual, sus programas. También es muy útil si se quiere escribir las letras de las canciones para una reunión evangelística, un día de acción de gracias o Navidad.



## OBJETIVOS

- Profundizar los principios básicos del diseño de piezas gráficas de calidad.
- Conocer los pasos a dar desde la necesidad de una pieza gráfica hasta su concreción.
- Definir algunos términos que se utilizan en el diseño de materiales.
- Determinar los pasos a seguir en el diseño de folletos, volantes, afiches, etc.

## IDEAS PRINCIPALES

- Las piezas gráficas pueden llegar a ser excelentes herramientas de promoción y crecimiento para su iglesia.
- El diseño de una pieza gráfica a cargo de personas con talento innato, observación, mucha creatividad y la suficiente inspiración del Espíritu Santo, puede reflejar la identidad de una iglesia.
- Tanto para volantes como para dípticos y trípticos, más allá de que sean pequeños o extra grandes, siempre es preciso mantener la simplicidad y evitar la sobrecarga de elementos.

**Para la confección efectiva de un folleto, se recomienda:**

- Usar títulos y subtítulos claros y atractivos.
- Incluir ilustraciones y fotografías en las que aparezcan los pastores, líderes más representativos de cada ministerio o usarlas dependiendo el tipo de comunicación o cualquier tipo de imagen que favorezca el diseño.

- No lo recargue de fotos. Tenga en cuenta que al publicar una foto sin autorización de las personas que aparecen, le puede acarrear serios problemas.
- Acompañar el texto y las fotografías con diagramas o dibujos.
- Realizar un recorrido lógico de lectura. Las personas desean informarse de un vistazo, si lo que ven les resulta interesante y visualmente agradable, seguirán su lectura.
- No recargue su publicación de colores fuertes y muchos tipos de fuentes, trate de usar un máximo de 3 tipos (las fuentes en negrilla, cursiva y en tamaños distintos o con efectos visuales, cuentan como tipos diferentes de fuente).

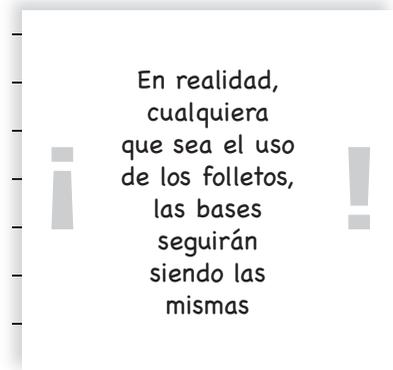
El folleto es un ejemplo de documento de tamaño específico con el cual usted debe trabajar. Su texto e imágenes deben caber dentro de un espacio preciso, o de lo contrario el folleto no se doblará correctamente. Es de mucha utilidad contar con una plantilla o muestra. Una vez que se ha creado esa muestra, confeccionar un folleto se vuelve una tarea muy fácil. Sólo necesitará reemplazar textos e imágenes, mientras mantiene con cuidado su ubicación en la página.

En general, los folletos están organizados en paneles: los volantes doble faz, los dípticos y los trípticos. En cada uno de estos tipos de folletos los paneles cumplen con una función específica que se debe considerar para su diseño. Folletos dípticos (doblados en 2 partes) y trípticos (doblados en 3 partes).

El texto en este tipo de folletos cumple distintas funciones según el panel en el que se encuentre. En el panel frontal se debe incluir el nombre corporativo y una frase que llame la atención del público, para que este abra el folleto y quiera seguir leyendo. Estos folletos cumplen una función de revista, así que tenga en cuenta no cambiar la ubicación del título de la portada, los logos y la información de la iglesia. Sólo cambie la imagen, el tema del mes, si no cambia la regularidad de las ediciones.

En general, los folletos están organizados en paneles: los volantes doble faz, los dípticos y los trípticos. En cada uno de estos tipos de folletos los paneles cumplen con una función específica que se debe considerar para su diseño.

Folletos dípticos (doblados en 2 partes) y trípticos (doblados en 3 partes).





La infografía es una representación más visual que la propia de los textos, en la que intervienen descripciones, narraciones o interpretaciones, presentadas de manera gráfica normalmente figurativa, que pueden o no coincidir con grafismos abstractos y/o sonidos. La infografía nació como un medio de transmitir información gráficamente. Los mapas, gráficos, viñetas, etc. son infogramas, es decir unidades menores de la infografía, con la que se presenta una información completa aunque pueda ser complementaria o de síntesis (Wikipedia).

El panel frontal siempre deberá ser llamativo y visualmente atractivo para que la gente guarde el folleto consigo. Debe incluir una frase clara y apelativa, el nombre de la iglesia si es necesario, el logo corporativo, imágenes pertinentes y llamativas, colores vivos que destaquen la información y formas sugerentes. El reverso suele diseñarse con colores suaves o en blanco y negro. Allí se presenta la información de contacto y cualquier otro dato extra. Lo fundamental es que haya unidad gráfica y de texto entre las caras.

En el diseño de un folleto es fundamental que los elementos gráficos —es decir: formas, líneas, colores, tipografías, fotografías, ilustraciones, marcos y sombreados— representen el estilo de la iglesia en cuestión y enfaticen el mensaje de texto. Si los componentes visuales logran armonizarse con los del texto, entonces la identidad corporativa se consolidará en la mente del público destinatario.

### **Elegir tipografías legibles:**

Un punto clave dentro del diseño de folletos es elegir las tipografías que faciliten la lectura del texto. Lo mejor es optar por las fuentes clásicas, tales como Times, Bodoni o Helvética, dado que se leen a la perfección en todos los tamaños y se adaptan a las necesidades de estilo de cualquier diseño. Por el contrario, las tipografías de fantasía, aunque llamativas en su forma, resultan confusas. Recuerde que no es conveniente usar más de dos o tres tipografías por folleto, porque eso produce un caos. También tenga en cuenta que las tipografías deben contrastar con los fondos, para mejorar la legibilidad.

Para la impresión de dípticos y trípticos lo más común es utilizar papel ilustración o cartulina, con terminación brillante o mate. En cambio, para los volantes lo normal es imprimirlos en papel sin acabado, para abaratar costos.

## DISCÍPULOS EN MINISTERIO

El papel cumple un rol fundamental luego de concretar el diseño de los folletos, por eso es conveniente tener en cuenta si incluirá terminación brillante o mate, o no, ya que será un factor que incidirá en el resultado final.

**PROXIMAS ACTIVIDADES**

**ENCUENTRO DE PAREJAS**  
**MAYO**  
Sábado 27 a Lunes 29  
**Inscríbete YA! Cupo Limitado**

**CAMPAMENTOS**

**JUNIO**  
NINOS: Martes 20 a Jueves 22 (5 a 7 años), Viernes 23 a Domingo 25 (8 a 10 años)  
PRE ADOLESCENTES: Martes 27 a Jueves 29 (11 a 12 años)

**JULIO**  
JOVENES: Viernes 30 de Junio a Lunes 3 de Julio (17 a 24 años)  
ADOLESCENTES: Martes 4 a Jueves 6 (13 a 16 años)  
NINOS: Viernes 7 de Julio (2 a 4 años)  
**ABIEERTAS!** \*ALIDA Todo EL DIA

**ENCUENTROS**

MUJERES: **OCTUBRE** Sábado 14 a Lunes

ADULTOS SOLTEROS: **SEPTIEMBRE** Viernes 1 a Domingo 3

JOVENES ADULTOS: Viernes 22 a Domingo 24

**CONVOCATORIAS**

Dios quiere que le Adoremos y le Sirvamos. Has sentido el llamado a servirte, ven a las convocatorias de los siguientes ministerios.

**ALABANZA Y ADORACIÓN**  
**Sábado 22 de Abril**  
AUDICIONES  
Adultos y Jóvenes: 10:00 AM - Cantores, 11:00 AM - Cantores, 11:00 AM - Músicos, 12:00 PM - Músicos  
Niños: 11:00 AM - Cantores, 12:00 PM - Músicos  
Mayores informes: Rolando Bonilla - Tels: 2534312 - 5337820/22

**NINOS Y PRE ADOLESCENTES**  
**Sábado 29 de Abril 10:00 AM**  
PARA EL EQUIPO MINISTERIAL DE:  
Discipuladores - Teatro - Titeres - Recreacionistas  
Mayores informes: Pastores Carlos y Patricia Pulido - Tels: 2534312 - 5337820/22

**Cronograma PERMANENTE durante la semana**

Tres Reuniones de Celebración

DOMINGO	9:00 AM 11:00 AM
MIÉRCOLES	10:00 AM

Oración y Ayuno

MIÉRCOLES	5:00 AM a 6:30 AM 6:30 AM a 8:00 AM 8:00 AM a 9:30 AM
-----------	---

Reunión de Jóvenes

SÁBADO	Primer Sábado del mes 5:00 PM
--------	----------------------------------

**INFORMATIVO ABRIL**  
Año 1, Edición N° 2

La experiencia de la Cruz  
Un milagro

Carretera 70g N° 117-63 - Transv. 55 N° 112-63 (antigua) / Teléfono: 2534312 - 5337820-22 / Correo-e: iglerenuevo@yahoo.com

El papel impreso, que suele tener el tamaño de media cuartilla, se distribuye en las calles de mano en mano y allí se anuncia, pide, cuestiona o hace constar algo.

## Afiche

Es el cartel o aviso expuesto al público, realizado con alguna intención artística, donde se anuncia un suceso futuro.

En la actualidad se puede encontrar a nivel publicitario un diseño con doble función, hacer de volante y de afiche, se hace un solo diseño y ese mismo se puede convertir en cualquiera de los dos, dependiendo la calidad de la imagen y si es aplicable o no al tamaño deseado.

El mensaje de ambos es breve y conciso, por lo cual se diferencia del folleto, aunque se acepta que el volante es un cierto tipo de folleto breve. En inglés se conoce como flyer.

**X Campamento 2007**  
Un nuevo juego por conquistar!

**Conquista**

JUNIO 26-27-28  
6-8 Años

JULIO 3-4-5  
9-10 Años

FINCA LOMA VERDE. VALOR: \$ 130.000

Los volantes se distribuyen de mano en mano. Los afiches se colocan en lugares estratégicos para informar y recordar a las personas la información que deseamos.

Los volantes sirven para promover información, ideas, programas o servicios. Son una forma de publicidad masiva en pequeña escala o bien de comunicación comunitaria.

**Por su contenido, los volantes pueden ser:**

- **Informativos** – Contienen información de interés general (avisos que publican las redes homogéneas, ministerios, o grupos pequeños, etc., de la iglesia).
- **Publicitarios** – Anuncian un acontecimiento, un servicio especial, campamentos, semanarios, etc.
- **Recaudatorios** – Hacen una petición a quien lo recibe: donaciones, pedidos de oración, de ayunos, etc.

## Actividades

Tiempo



## Instrucciones



Teniendo en cuenta lo desarrollado en esta lección:

1. Elabore un volante recaudatorio con la idea de recibir donaciones para el ministerio de Misiones.
2. Confeccione un afiche promocionando un campamento juvenil.
3. Realice un folleto informativo mensual para su iglesia local.





# Tratamiento digital de las imágenes y gráficos

Lección 4



Las normas básicas establecidas desde el ámbito del dibujo y la pintura, conforman el aspecto teórico de la imagen. En computación, hay que diferenciar el dibujo de la fotografía, no sólo por lo visual, sino también por los aspectos del formato.

Las imágenes y gráficos se consideran "paratextos".

El paratexto es la composición de diferentes elementos que se presentan visualmente al lector, y partiendo de una interrelación específica entre sí, y con el texto, complementan la significación informativa del discurso operando como un mecanismo regulador de la lectura.

En diseño gráfico existen dos tipos de paratexto: el gráfico y el de imagen.

#### a) Paratexto gráfico

Es un sistema que permite ver la disposición de las funciones y el texto en forma planificada, respondiendo al ámbito de la gráfica, teniendo como modelo operacional el formato de un libro.

Del formato libro se puede aplicar los siguientes apartados: Tipografías, contenido, portadas, índice y formatos

El paratexto es la composición de diferentes elementos que se presentan visualmente al lector

## OBJETIVOS

- Considerar los aspectos generales y básicos para el tratamiento de las imágenes: tipos, calidad, tamaño, extensión, etc.
- Introducir al estudiante en el tema del color.

## IDEAS PRINCIPALES

- En computación, hay que diferenciar el dibujo de la fotografía, no sólo por lo visual, sino también por los aspectos del formato.
- Las imágenes recreadas (dibujos y focales) pueden estar insertas en un ámbito en donde se promueve una serie de pautas de lectura. Esta disposición conforma una serie de controladores, extensiones, definición, efectos, rellenos, tramados, etc.



## DISCÍPULOS EN MINISTERIO

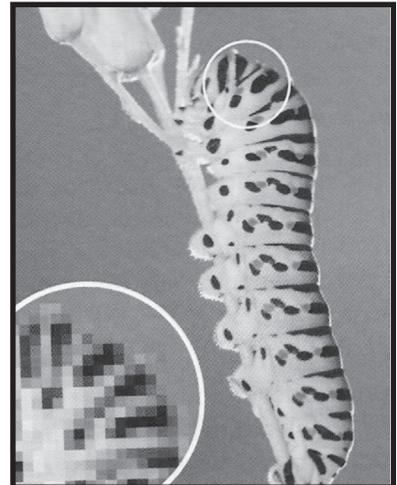
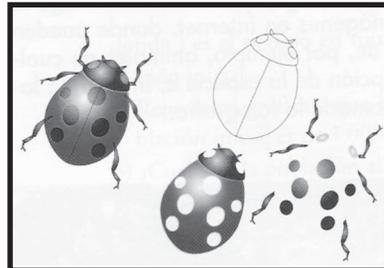
- Imágenes de mapa de bits
- Imágenes vectoriales



La imagen izquierda es de tipo vectorial, hecha en CorelDRAW, la otra se ha editado como bitmap.

### Tipos de imágenes

#### a) Mapas de bits, bitmap o imágenes rasterizadas:



Lo conforman multitud de puntos (píxeles), cada uno de estos puntos tienen un color, brillo, contraste. Almacena las características de todos sus puntos en una matriz de puntos llamada raster. Pueden ser archivos de gran tamaño que se obtienen del escáner, la cámara digital, los programas de dibujo (pinceles y brochas, paletas, máscaras, capas, y otros). Los formatos pueden ser: BMP (grandes), XCF, GIF, JPG, PNG, RAW entre otros.

#### b) Imágenes vectoriales

Están formadas por multitud de vectores u objetos individuales, cada uno de estos objetos tiene un tamaño, contorno, color, relleno, posición, plano, cuando se archivan o almacenan las características de todos sus objetos en expresiones matemáticas.



## DISCÍPULOS EN MINISTERIO

### Calidad y resolución de una imagen digital (bitmap)

La calidad de una imagen digital está dada por el número de puntos que la componen: A mayor número de puntos = cada punto es más pequeño = más detalle = mejor calidad.

La profundidad de color (número de colores de la imagen): A mayor cantidad, mejor.

La resolución nos indica la cantidad de píxeles que hay en una determinada medida de longitud (una pulgada o un centímetro). La resolución de la imagen se suele medir en píxeles por pulgada (ppi - del inglés: pixels per inch); ó (ppp - en español: píxeles por pulgada) o dpi (dot per inch) y, raramente, en píxeles por cm.

Profundidad	Nº colores
1 bit	2 (blanco y negro)
2 bits	4
4 bits	16
8 bits	256
16 bits	65.536
32 bits	16,7 millones
64 bits	4.394 millones

A mayor resolución, más píxeles en una imagen y más grande es su mapa de bits. Las resoluciones altas permiten un mayor detalle y transiciones de color sutiles en la imagen. La resolución, además de la densidad de píxeles de una imagen, está íntimamente relacionada con su tamaño.

Al hablar de resolución debemos siempre considerar que podemos estar hablando de dos tipos de expresión de lo mismo, con dos tipologías diferentes:

#### 1. Expresión de la resolución por tamaño:

La resolución por tamaño se expresa mediante los píxeles de ancho por los píxeles de alto, que determinan el área rectangular que ocupa la imagen en el monitor. Por ejemplo:

- 640 x 480 píxeles es el tamaño habitual en que trabajan los monitores de 14 ó 15 pulgadas.
- 800 x 600 píxeles es el tamaño aplicado en monitores de tamaño medio, 15 a 17 pulgadas.
- 768 x 576 píxeles es el tamaño de los gráficos para video PAL en alta resolución.

## 2. Expresión de la resolución por densidad:

La resolución por densidad se expresa en dpi/ppp (dots per inch = puntos por pulgada); es decir, indicando la cantidad de píxeles de un cuadrado de una pulgada de lado. Como habitualmente la resolución es equivalente, se expresa con un solo dato para los parámetros horizontal y vertical:

- 1200 dpi = 1200 x 1200 píxeles en una pulgada cuadrada

### Tamaño de imagen y tamaño de archivo

Cuando hablamos de tamaño de impresión nos referimos al tamaño físico. El tamaño de impresión se mide en centímetros, milímetros o pulgadas [2,54 cm]: 10 x 15, 13 x 18.

El tamaño digital se mide en píxeles: 3, 5 o megapíxeles (millones de puntos).

Cuando nos referimos a tamaño de archivo estamos indicando el espacio que ocupa en una unidad de almacenamiento, se mide en megabytes. Los archivos se pueden comprimir, pero a veces con la compresión se pierde calidad.

El tamaño de impresión y el digital se relacionan mediante la resolución y dependen de la resolución de la impresora (ppp = puntos por pulgada): 2,54 tamaño físico en cm, N<sup>º</sup> ppp tamaño digital.

Por ej., tomando una impresora con una resolución de 300 ppp:

Tamaño fotografía (megapíxeles)	Dimensiones con relación al aspecto		
	3:2 (foto clásica)	4:3 (televisión monitor normal)	16:9 (televisión monitor panorámico)
2	2048 x 1360 17 cm x 11 cm	1600 x 1200	1920 x 1080
5	2560 x 1712 21 cm x 14 cm	2560 x 1920	3072 x 1728
8	3568 x 2376	3168 x 2376	3876 x 2160

## DISCÍPULOS EN MINISTERIO

Los sistemas de extensiones más utilizados para imágenes son los siguientes:

- BMP (BitMap). Este formato de imagen almacena sin comprimir ya que la imagen puede componerse con un rango que abarca entre 1 y 24 bits por píxel.
- GIF (Graphics Interchange Format). Es un sistema de mapa de bits que archiva las imágenes comprimidas y es uno de los sistemas que se utilizan para la transmisión de imágenes en redes telefónicas como Internet.
- EPS (Encapsulated PostScript). Una imagen en formato PostScript se compone de una serie de instrucciones que reproducen cierta información con fidelidad. PostScript es un lenguaje completo orientado a la reproducción de datos en pantalla o en impresora.
- JPEG (Joint Photographic Expert Group). Este sistema de almacenamiento de imágenes utiliza compresión de vídeo analizando la imagen con el fin de eliminar partes de la imagen que se consideren "sobrantes".
- TIFF (Tagged-Image File Format). Es un formato casi estandarizado para el intercambio de imágenes entre distintos sistemas de ordenadores (por ejemplo, entre PC y Mac).
- WMF (Windows Meta File). Esta extensión es compatible con casi cualquier aplicación Windows y soporta formatos vectoriales, bitmaps y textos.

El formato JPEG tal vez sea el más utilizado en Internet para enviar y recibir imágenes

# Actividades

Tiempo  15'

## Instrucciones



1. ¿Qué tipos de paratexto existen en diseño gráfico?

---

---

---

2. ¿A qué llamamos imagen digital?

---

---

---



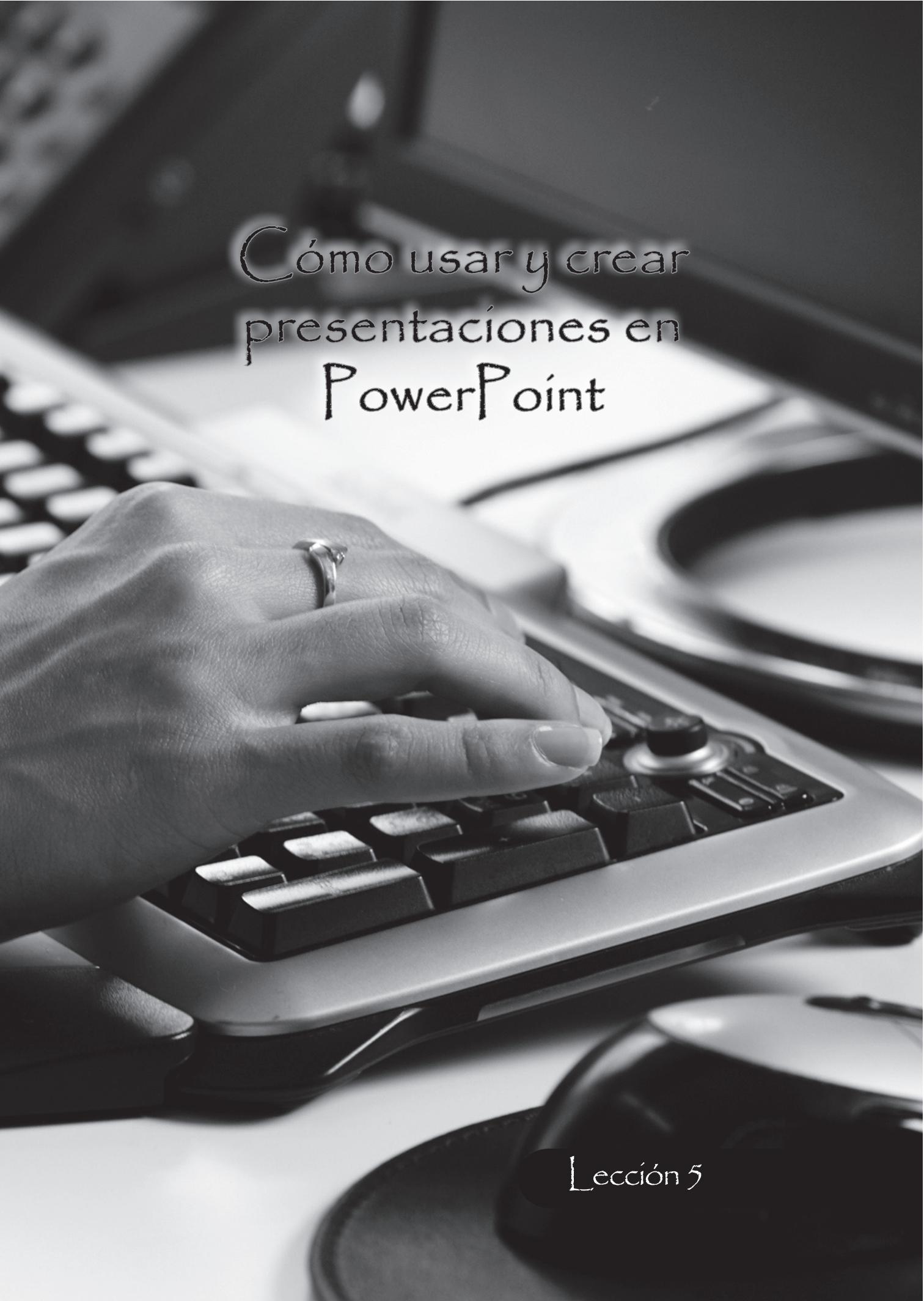
3. Mencione 3 tipos de imagen mencionados en esta lección.

---

---

---





Cómo usar y crear  
presentaciones en  
PowerPoint

Lección 5



Una presentación es un conjunto de diapositivas, generalmente en un formato de reseña. Las presentaciones se usan con frecuencia para acompañar una disertación. No obstante eso, una presentación también se puede establecer para ejecutar todo por sí misma. También se puede imprimir las diapositivas en varios diseños diferentes.

## OBJETIVOS

- Enseñar cuáles son las herramientas básicas para una presentación en PowerPoint [pps].
- Identificar los elementos a evitar al realizar una presentación.



El ejemplo de arriba muestra una diapositiva con el título y otras cuatro diapositivas que aparecen a la izquierda de la ventana del PowerPoint.

## IDEAS PRINCIPALES

- Los elementos para una presentación atractiva de PowerPoint son: textos, imágenes y sonidos.
- El PowerPoint no es un "espectáculo para ver", sino un "esquema para conversar".

La interfaz de usuario para PowerPoint es más compleja que la de muchos otros programas. El área de trabajo de PowerPoint tiene varios paneles en vista, donde usted hace la mayor parte de sus trabajos:

- Panel de Navegación, con la etiqueta, con las fichas Esquema y Diapositivas
- Panel de Diapositivas
- Panel de Notas
- Panel de Tareas



## Panel de Navegación

Posee dos vistas, con una ficha para cada una: Esquema y Diapositivas.

Para construir una presentación en PowerPoint debemos tener en cuenta lo siguiente:

### 1) Textos

No se deben poner largos textos en la pantalla. Más de 30 palabras por diapositiva ya se puede considerar como extenso. El texto es solamente un brevísimo resumen de lo que usted explicará en palabras.

Use caracteres medianos y grandes, tipos de letras sencillas (fáciles de leer) y fondos de colores que hagan suficiente contraste con las letras. Por ejemplo, no use un fondo blanco con letras amarillas.

### 2) Imágenes

Recuerde aquello de "una imagen vale más que mil palabras". Incluya en su presentación fotos, cuadros, esquemas, flechas, iconos y demás. Fotos suyas, de su institución, o de Internet.

Evite fotos muy pequeñas o de mala calidad. Recuerde que su presentación se proyectará en una pantalla grande.

Para que sus fotos no pierdan calidad no las estire demasiado ni las deforme.

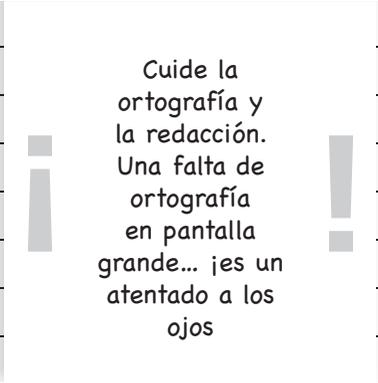
Además de fotos, puede incluir imágenes en movimiento (gif animados) que pesan poco, tienen movimientos simples y son ideales para darle dinamismo a sus diapositivas.

No le tema a los espacios vacíos. Mejor dos imágenes claras que un collage de figuritas.

Los videos, que pesan más, pueden servir para ejemplificar un spot, un breve testimonio, una corta entrevista. No abuse de ellos.

El mismo programa le permite dar movimiento a sus textos e imágenes, así

Los elementos para una presentación atractiva de PowerPoint son: textos, imágenes y sonidos.



Cuide la ortografía y la redacción. Una falta de ortografía en pantalla grande... ¡es un atentado a los ojos!

que no es necesario insertar una avalancha de gifs y videos que más bien confundirán a la gente. Uno por diapositiva es suficiente.

### 3) Sonido

Los archivos de audio de una presentación ocupan son pesados. Para enviarlos por correo electrónico, debe antes comprimirlos.

Puede ambientar las diapositivas con efectos de sonido (que se correspondan con lo que se ve en la pantalla) o con acordes musicales.

### Consejos para antes, durante y después de la presentación

#### ANTES



Revise su presentación. Verifique el orden de las diapositivas, los efectos, los clics, los sonidos...

Si es posible vaya usted mismo al salón, pruebe el video y el audio. Asegúrese que todo esté funcionando bien. Déjelo todo preparado..

Lleve un par de copias a su presentación, tal vez en un pendrive. Si uno no abre, seguro le servirá el otro.

Para su presentación necesitará tres elementos: computadora, proyector y pantalla (o pared de color claro donde proyectar). Con tiempo suficiente, pregunte si el salón cuenta con esos equipos, si están en buen estado y cumplen con las características que necesita.

Tenga siempre preparado un "plan b" por si algún aparato, a pesar de todo, no desea funcionar. Lleve su presentación impresa en papel. No se pongas nervioso. Dé su charla con toda tranquilidad.

#### DURANTE



Es conveniente que el orador se ubique en el centro del salón y que la pantalla esté a un costado. Nunca se ponga delante de la pantalla.

Las diapositivas son sólo un apoyo para lo que va a decir. No se limite a leer lo que aparece en la pantalla. Estudie sus

Existe también una opción que le permite crear mapas, cuadros estadísticos, organigramas y otros esquemas.

El PowerPoint no es lo fundamental; lo fundamental es su voz, sus explicaciones y el contenido

## DISCÍPULOS EN MINISTERIO

diapositivas, prepare bien su discurso, las ideas que quiere desarrollar.

Con las indicaciones de los clips anteriores habrá notado que en las presentaciones de PowerPoint (o pps) se ponen dibujos, fotos, esquemas, gráficos... y muy pocas letras. Los pps de pura letra (como un libro proyectado) dan sueño. Hasta usted se aburrirá.

No se ubique de espaldas al público. Mírelos de frente, converse con él. La pantalla le servirá de ayuda para conversar mejor.

Un pps no es un "espectáculo para ver", sino un "esquema para conversar"

Antes de cambiar de diapositiva, puede preguntar si quedó alguna duda, si algo no quedó claro. La presentación debe ser interactiva.

**DESPUÉS** 

Acabada la presentación, prenda las luces y pregunte si todo quedó claro, si hay preguntas o comentarios.

Ya de regreso, evalúe su presentación y realice los cambios necesarios, así mejorará su próxima presentación.

El PowerPoint es una herramienta dinámica

### Qué evitar en un pps

- Evite las palabras técnicas y rebuscadas, el uso de ellas no siempre significa que usted es un erudito. Por el contrario, explicar un tema con palabras sencillas que capten toda la audiencia, dejan ver su capacidad de comunicación y su habilidad en la materia.
- Evite incluir mucho texto en cada diapositiva, porque leer todo lo escrito aburre a la audiencia.
- Evite la mala redacción y errores de ortografía.
- Evite el abuso de los colores brillantes.
- Evite agrandar las imágenes pequeñas, recuerde que al hacerlo se muestran borrosas y pixeladas.
- Evite las muletillas al hablar, ya que estas pueden indicar inseguridad ante la audiencia.

Mala redacción  
+ Mala ortografía  
= Pésima presentación

## Actividades

Tiempo



## Instrucciones



1. Separe los alumnos en dos grupos y asigne una tarea de la siguiente manera:

Grupos A: Realizar un pps con los elementos apropiados.

Grupos B: Realizar un pps con los elementos que se deben evitar a la hora de efectuar una presentación.

2. Al finalizar pida que cada grupo muestre su trabajo, para que los participantes noten las diferencias y realicen sus propias evaluaciones y conclusiones.







# Cómo tomar fotografías I

Lección 6



La fotografía es un fenómeno social. De la foto de carné a las fotografías de ceremonia, o de vacaciones, campamentos, reportajes, publicidad, fotos artísticas —tanto la fotografía analógica como la digital—, asumen una gran función de documentación, interpretación, memoria histórica, investigación social, antropológica. La fotografía forma parte de la vida colectiva y familiar.

## OBJETIVOS

- Explicar los elementos, variantes y opciones que poseen las cámaras fotográficas.
- Enseñar los elementos a tener en cuenta al elegir una cámara fotográfica.
- Diferenciar el zoom óptico del zoom digital.

## IDEAS PRINCIPALES

- La fotografía analógica, como la digital, juegan un rol importante en la documentación, interpretación, memoria histórica, investigación social o antropológica.
- La cantidad de fotografías digitales que será posible tomar está determinada por el espacio de la tarjeta de memoria y el peso de cada imagen.

En los últimos años, con el paso de la fotografía analógica (con rollo fotográfico) a la digital (memorias internas), ha aumentado de forma espectacular el uso de cámaras fotográficas. La cámara digital ya forma parte de un dispositivo que todos llevamos en el bolsillo (el teléfono móvil). La fotografía, a diferencia de otras actividades artísticas como la música, pintura, etc., está al alcance de todos.

### Conozca su cámara

Lo mejor para sacar muy buenas fotos, primero que nada, es conocer a fondo nuestra propia cámara; y para eso es fundamental leer el aburrido librito de instrucciones.

El funcionamiento de una cámara digital es similar al de una cámara tradicional, pero en vez de sacar fotografías en películas que reaccionan químicamente a la luz (rollo fotográfico), las cámaras digitales captan la imagen en un sensor electrónico y las almacenan en tarjetas de memoria.

Una de las principales ventajas de este tipo de cámara radica en que no es necesario revelar las fotografías. Al instante de haberlas sacado se pueden ver en la misma cámara (la mayoría tiene una pequeña pantalla LCD en la parte posterior y una salida para TV), en la computadora o incluso imprimirla directamente.

El funcionamiento de una cámara digital es similar al de una cámara tradicional, pero en vez de sacar fotografías en películas que reaccionan químicamente a la luz (rollo fotográfico), las cámaras digitales captan la imagen en un sensor electrónico y las almacenan en tarjetas de memoria.

La cámara digital ya forma parte de un dispositivo que todos llevamos en el bolsillo (el teléfono móvil)

Además, es posible sacar la cantidad de fotografías que se desee, porque al llenarse la tarjeta de memoria, lo único que hay que hacer es transferir las imágenes a una PC para seguir fotografiando, no es necesario gastar en rollos ni en revelado. Una de las bases fundamentales de un fotógrafo es tomar cuantas fotografías le sean posibles y así tener una variedad de donde escoger la mejor foto. Por lo tanto, con una cámara digital ahorraremos tiempo y costos.

Figura 1. Componentes básicos de una cámara digital



### Lentes y zoom



Las cámaras digitales más económicas y muchos celulares (móviles) con cámara, traen una lente fija, como la mayoría de las cámaras tradicionales compactas. Al no poseer zoom, no es posible realizar acercamientos al objeto que se desea

fotografiar, salvo que uno se acerque físicamente al mismo. Los modelos más completos incluyen un zoom óptico y digital. Ambos permiten acercarse o alejarse del objeto pero las características de estos dos tipos de zoom son muy distintas y es muy importante saber distinguirlo a la hora de elegir una cámara.

### Zoom óptico vs. zoom digital

El zoom óptico funciona de la misma manera que las cámaras tradicionales y las cámaras de video. A través de las lentes de la cámara se logra exponer al sensor que capta la imagen solo a la parte que uno desea fotografiar, ampliándola hasta cubrir toda el área que capta el sensor.

No es recomendable utilizar el zoom digital y sí el óptico, ya que este conserva la calidad de la imagen mientras que el zoom digital degrada la calidad de la imagen.

El zoom digital, por su parte, realiza acercamiento por medio de software, tal como puede hacerlo en su computadora. El sensor primero capta toda la imagen, luego la recorta dejando solo la parte que uno desea fotografiar y finalmente la amplía, por lo cual se pierde mucha definición.

### ¿Qué significa la X?

Un zoom de 3X significa que la cámara es capaz de ampliar el objetivo tres veces, es decir que puede ampliar un tercio de lo que originalmente se ve en el visor.

Por eso no es recomendable utilizar el zoom digital y sí el óptico, ya que este conserva la calidad de la imagen mientras que el zoom digital degrada la calidad de la imagen.

**Potencia del zoom:** Las cámaras digitales más compactas tienen en promedio un zoom óptico de 3X, pero ya hay varios modelos que llegan a 10X o más. Las cámaras digitales de mayor tamaño pueden poseer un zoom muy potente, de 30X o más. Inclusive los teléfonos móviles.

## Resolución y calidad

La resolución equivale a la calidad de las imágenes que se obtendrá, la misma se mide en píxeles, estos son los pequeños puntos que forman las imágenes. La unidad megapixel (MP) representa el total de píxeles que la cámara puede captar en cada imagen, en millones. Este número se obtiene al multiplicar los píxeles de ancho y alto de las imágenes de una cámara.

Actualmente las cámaras digitales parten de los 7 megapíxeles, llegan a los 12 ó 14 megapíxeles en el ámbito semiprofesional y desde hace un tiempo ya existen cámaras digitales de 24 megapíxeles. En el campo de los celulares, en la actualidad, hay equipos de hasta 8 megapíxeles y zoom óptico de 5X. Sin embargo, son los equipos de más alta gama y precio.

**Para imprimir fotografías digitales** con calidad similar a la fotográfica, es necesario imprimir a más de 180 DPI (puntos por pulgada) por lo que de acuerdo a la resolución de la cámara se tiene un límite práctico en el tamaño máximo de las fotografías.

También se debe tener en cuenta que a mayor resolución las imágenes poseen mucho mayor peso, por lo que entrarán menos cantidad de fotos en la tarjeta de memoria. Para ahorrar espacio, muchas cámaras digitales permiten seleccionar el grado de compresión de las imágenes y fotografiar a menor resolución que la máxima de la cámara. Utilice esta opción con cuidado ya que si graba las imágenes en menor resolución no podrá realizar ampliaciones o estas saldrán con una calidad muy inferior.

Para entender la relación entre los DPI, las dimensiones de la imagen y su calidad le recomendamos asesórese con un diseñador gráfico o con la empresa que vaya a imprimir el trabajo con sus fotografías.

Existen cámaras digitales básicas, webcams y teléfonos móviles que permiten sacar **fotografías de menos de 1 megapixel o 1200 x 800 píxeles**. Esta resolución solo es útil para ver fotografías en la PC, un sitio web, y enviarlas por correo electrónico, pero sin demasiados detalles (es decir, al ampliarlas

Una cámara de celular o una webcam puede tomar fotos para nuestro sitio web, para hacer un link o un banner pequeño, si no requiere de un gran tamaño, ni de impresión.

Cuánto mayor es la cantidad de puntos, mayor es la definición y mejor la calidad

## DISCÍPULOS EN MINISTERIO

comenzará a ver los píxeles más grandes, no más detalles). Su resolución es tan baja que se pueden imprimir hasta en tamaño 8 x 10 cm. máximo y con una calidad medianamente aceptable (según la cámara). Pero si se imprime más grande, se perderá mucha definición comenzando a ver el efecto de pixelado.

### Impresión

Puede imprimir sus fotografías en una impresora o llevarlas a una tienda fotográfica o imprenta. Allí imprimirán las fotografías digitales en el mismo papel fotográfico de las cámaras tradicionales y con la misma calidad de impresión (si se respeta las dimensiones máximas ya mencionadas).

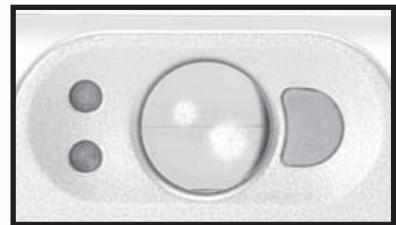
Es recomendable consultar primero si ofrecen el servicio de impresión de fotografías digitales, ya que la calidad de estas es superior y el precio —en muchos casos— será menor que imprimir en una impresora chorro a tinta con papel de alta calidad.

Por otra parte, la capacidad de imprimir en la oficina o en casa y en el momento las imágenes, es ideal para casi toda otra ocasión, y en especial cuando se dispone de poco tiempo o se las necesita en un horario en que los locales se encuentren cerrados.

La iluminación es fundamental para obtener buenas fotos, de hecho es uno de los factores que determina si una fotografía es buena.

### Visor y pantalla

Las cámaras digitales poseen un pequeño visor a través del cual se puede ver lo que se va a fotografiar, tal cual las cámaras tradicionales. La mayoría posee una pantalla LCD en su parte posterior que permite tanto observar las fotografías digitales ya sacadas, como visualizar de manera precisa lo que se está a punto de fotografiar. Todo esto es increíblemente útil ya que permite componer mejor la toma, revisar si las fotografías que se han sacado han salido bien y, de no ser así, eliminarlas y volver a fotografiar. Recuerde no quedarse con la primera foto tomada, aprovechemos muy bien las facilidades que nos brindan este tipo de cámaras, ni aun un fotógrafo profesional con muchos años de experiencia obtiene en la primera toma la foto final.



### Memoria

La cantidad de fotografías digitales que será posible tomar está determinada por el espacio de la tarjeta de memoria y



## Actividades

Tiempo



## Instrucciones



1. Practique con su cámara (puede ser de su teléfono celular) en su casa, con su mascota, en el jardín, teniendo en cuenta lo aprendido en esta lección y luego muestre las fotos al grupo.
2. Imprima una fotografía y trate de evaluarla a la luz de los conceptos desarrollados.





# Cómo tomar fotografías II

Lección 7



## Utilización de la cámara

El resultado que obtenga dependerá más de sus aptitudes como fotógrafo digital que de las características de la cámara. No es necesario ser un experto en el tema, pero sí saber algunas reglas básicas y trucos que le permitirán componer una imagen de manera óptima, haciéndola interesante y atrayente.

El momento en que hace clic y obtiene la fotografía es el más importante, ya que le demanda solo unos segundos decidir el encuadre que le servirá para todo proceso de post-producción e incidirá en el resultado final. Tener conocimientos adecuados también le permitirá, por ejemplo, obtener excelentes fotografías en condiciones de luz desfavorables, como ser de noche, y sacar el máximo provecho de la cámara.

Posibilidades que existen a la hora de sacar fotografías, algunos trucos y técnicas

Lo expresivo de una foto no son los detalles, sino su efectismo, el cual puede no

Otro de los factores más importantes que conforman el conjunto de la fotografía son: la composición, selección y disposición de sujetos, en el área de la imagen fotográfica, dando como resultado la capacidad para comunicar algo.

## OBJETIVOS

- Mostrar cómo se utiliza la cámara de fotos.
- Enseñar técnicas y trucos para obtener una buena fotografía.

## IDEAS PRINCIPALES

- Teniendo claro qué cámara tenemos y cómo funciona, podemos enriquecer nuestra galería de fotos tomando las fotos que necesitamos.
- La mayor parte de las buenas fotografías han sido creadas; por tanto, si se quiere crear fotografías es necesario familiarizarse con algunos principios de la composición.

tener el mismo significado para todo el mundo, porque las personas no son todas iguales. Si su foto es efectiva, siempre encontrará personas que sabrán valorarla.

### A. Componer es crear

La mayor parte de las buenas fotografías han sido creadas; por tanto, si se quiere crear fotografías es necesario familiarizarse con algunos principios de la composición.

La verdadera fuerza de una buena imagen radica en la combinación de un motivo y una composición vigorosa; lo que se decide dejar fuera de la imagen es tan importante como lo que se incluye en ella.

### B. El encuadre

El ojo humano observa un espacio sin límites, pero en la cámara el encuadre está limitado por cuatro lados. Por lo tanto, es necesario elegir lo que queremos incluir y lo que vamos a excluir desde nuestro marco fotográfico.

Siempre es mejor saber de antemano lo que va a salir en la foto; vemos algo que nos gusta y queremos fotografiarlo, o preparamos un "CUADRO" para tomar la foto. El encuadre es lo que hacemos al mirar por el visor de la cámara, pero realmente no estamos fijándonos en el entorno. Vemos una flor, y zas, le tomamos la foto, pero después resulta que la correa de la cámara salió cruzada, o algún reflejo nos ha estropeado nuestra fotografía.

El encuadre es lo que hacemos al mirar por el visor de la cámara

### Fotos movidas

A veces, las fotos movidas se deben a que apretamos con violencia el botón disparador, moviendo la cámara hacia abajo. Para evitar esta falta, que los principiantes cometen con frecuencia, tenga en consideración:

1. Pulsar el botón disparador con suavidad.
2. Sujetar bien la cámara, apretando el codo contra el cuerpo.
3. Contener la respiración en el momento del disparo (o estar tranquilo al tomar la foto).

La composición es, en esencia, la selección y colocación de objetos en el área fotografiada

La mirada del observador de la foto generalmente va desde la oscuridad a la luz

## DISCÍPULOS EN MINISTERIO

### La expresión

La expresión de una imagen es aquello que sentimos al observarla, sin duda cualquier imagen nos provoca alguna emoción, aunque sea la de indiferencia; o sea, no nos dice nada, o como mucho, "¡qué bonito!". La fotografía como imagen fija que es, compete contra otros medios más dinámicos, y más directos, por lo tanto le es más difícil captar la atención. Un buen fotógrafo logra que su trabajo haga imaginar a aquellos que lo observan.

Una foto puede expresar muchas más emociones que una explicación o una película de video. Solo necesitamos saber lo que queremos, y para ello debemos observar el entorno con imaginación, viéndolo en la "foto".

Las personas son lo más bonito y, a la vez, lo más difícil de fotografiar. Es el motivo más cambiante, y desde luego el que ofrece los resultados más variados.

Debemos tener muy claro, como ya mencionamos, qué es lo que va a salir en la foto. Vemos a las jóvenes de la iglesia sonriendo; pensamos, "¡qué preciosidad!", hacemos la toma, y luego al ver el resultado, algunos salen con los ojos cerrados o con una mueca que nada tiene que ver con aquella sonrisa tan fantástica que vimos antes. Ha llegado el momento de la "anticipación".

Un buen fotógrafo logra que su trabajo haga imaginar a aquellos que lo observan.

### Práctica:

La mejor forma de asegurarnos el resultado es practicando y mucho.

En la siguiente foto, si hubiéramos apretado el disparador en el momento de ver la imagen deseada, a esta mujer la veríamos con los ojos cerrados.



### Sugerencias:

1. Póngase en situación, cámara en mano y mirando por el visor.

2. Enfoque de forma manual algo a la distancia, por ejemplo un auto que está por pasar.
3. No toque el enfoque.
4. Cuando vea asomar por el visor la parte delantera del auto, apriete el disparador.

Desde que se aprieta el disparador hasta que se "imprime" la imagen o se procesa, pasa un tiempo que depende de la cámara. Esto se debe tener en cuenta, este tiempo es la imagen "retrasada" que veremos en la foto. Después de algunas prácticas, llegará a conocer el retraso de su máquina.

Sólo entonces podrás fotografiar a su debido tiempo y se sentirá satisfecho con el resultado.

## Detalle

La cámara solo capta lo que ve por su objetivo. Cuántas veces hemos visto en el papel una fotografía de un edificio que no nos dice absolutamente nada. Recordamos que cuando tomamos la fotografía nos dijeron que en ese edificio nació Cervantes, pero la cámara no sabe nada de todo eso.

Ver en detalle significa, por tanto, liberarnos interior y exteriormente de todo aquello que el objetivo de la cámara no capta.

## Paisajes

Hablar o aconsejar de cómo se debe fotografiar un paisaje es un tanto pretencioso. Aunque la mayoría entendemos



"La diferencia entre una imagen linda y una realmente profesional, es a veces un tema de pulgadas, de doblar las rodillas un poco, o moverse hacia la derecha o izquierda"

(William Albert Allard , de National Geographic Photography Field Guide).

Algunas de esas fotos le servirán para publicitar alguna actividad. Tal vez, al año siguiente, las usará para un video donde mostrará lo que hace su iglesia o ministerio. De ahí la importancia de tomar buenas fotos con una calidad superior.



CUATRO. Evite hacer tomas contra el sol.

Otro error es fotografiar frente al sol u otros reflejos muy brillantes (también llamados "iluminación del fondo" o backlighting).

CINCO. Salga al amanecer o al ocaso.

El mejor momento para hacer fotografías suele ser en las primeras horas de la mañana, justo después de la salida del sol, o en las últimas horas de la tarde cuando se pone el sol.

SEIS. Use la regla de los tercios.

La "Regla de los tercios" es un truco de composición que data de la época del Renacimiento (o antes) que nos recuerda que no debemos centrar todo lo que fotografiamos.

SIETE. Pruebe flash de relleno.

Una de las mejores maneras de mejorar los retratos es usar una combinación de luz disponible y el flash (llamado "flash de relleno", cuando se usa de esa manera).

OCHO. Observe su fondo y su frente.

Muchas fotos profesionales se arruinan por elementos de distracción en el fondo y en el frente. No incluir una publicidad de cabina telefónica sobre la cabeza del objetivo fotografiado, o una rama de árbol obstruyendo la parte inferior de la imagen.

NUEVE. Use un trípode.

No dude en usar un trípode, especialmente para la toma nocturna o escenas en interiores, como en grandes edificios, en donde cuente con poca luz.

DIEZ. Llene el cuadro.

Las fotografías excitantes llenan el cuadro entero con su objeto de interés. "Si siente la urgencia de tomar una fotografía, no lo dude" (Larry Sultan).

# Tiempo



## Actividades

### Instrucciones



1. ¿Qué factores conforman el conjunto de la fotografía?

---

---

---

2. ¿A qué denominamos "encuadre"?

---

---

---



3. ¿Qué debemos tener en cuenta para que la foto no salga movida?

a. \_\_\_\_\_

b. \_\_\_\_\_

c. \_\_\_\_\_

4. Práctica:

Tome fotografías donde practique los conceptos desarrollados en esta lección y luego muéstrelas al grupo.



# Cómo realizar un boletín creativo

Lección 8



El primer paso en la elaboración de un boletín creativo es el plan, y el segundo, ser creativos.

Son varios los pasos a tener en cuenta en las etapas de planificación que parten de dos preguntas claves: el ¿por qué? y ¿quiénes?, utilizarán el boletín.

Algunas preguntas a responder antes de comenzar su proyecto:

- ¿Por qué un boletín de noticias?
- ¿Quién recibirá el boletín de noticias?
- ¿Cómo se publicará el boletín informativo, impreso o en Internet?
- ¿Cuándo se publicará el boletín de noticias?

## OBJETIVOS

- Desarrollar una planificación para escribir un boletín creativo.
- Analizar el propósito del boletín.
- Mostrar las posibles opciones de distribución.

## ¿Por qué?

En términos generales, el propósito de su boletín es satisfacer una necesidad.

Es muy probable que su objetivo sea informar, comunicar, alentar y motivar la participación. Una vez que está bien definido el objetivo, es necesario considerar la

## IDEAS PRINCIPALES

- Son varios los pasos a tener en cuenta en las etapas de planificación que parten de dos preguntas claves: el ¿por qué? y ¿quiénes?, utilizarán el "boletín".
- Su boletín de noticias debe ser tal que pida a gritos ser leído.
- Un boletín no debe sustituir el contacto personal, la gente necesita el contacto personal.

Un boletín no debe sustituir el contacto personal, la gente necesita el contacto personal.

forma de utilizar este medio para lograr que el boletín cumpla su propósito.

Un boletín no debe sustituir el contacto personal, la gente necesita el contacto personal.

### ¿A quiénes?

Considere el grupo de edad de aquellos a quienes está tratando de alcanzar. Recuerde que dentro de la iglesia, somos familia. Por lo tanto, la apelación debe ser hacia la familia. El editor del boletín de noticias tiene que utilizar el enfoque de "miembro de la familia a miembro de la familia".

Los miembros de la familia no hablan entre sí como si fueran extraños. Del mismo modo, no debería tratarse en la iglesia a nadie como a un extraño. Ahora bien, debe ser fácil llegar a la conclusión de que el boletín no sólo debe ser informativo, sino también cálido, amigable, atractivo y divertido.

### Conocer y comprender a sus lectores

Conocer sus gustos y disgustos.

¿Cuál es el grupo de edad que está tratando de alcanzar? ¿Son jefes de familia? ¿Son jóvenes? ¿Son solteros?

Haga su investigación, colóquese en los zapatos de su lector y escriba para él. No pierda a sus lectores dándoles contenido irrelevante, hágalo con mucho encanto, pero sea breve y conciso.

Un diseño inteligente no puede salvar un contenido pobre. No importa qué tan atractivo pueda ser un boletín de noticias, si el contenido no tiene nada que decir, ¿por qué querría alguien leerlo? Tómese el tiempo para perfeccionar el ritmo y el tono de su boletín informativo. También es una razón más para conocer a sus lectores.

Haga su investigación, colóquese en los zapatos de su lector y escriba para él.

---

---

---

---

---

---

---

---



---

---

---

---

---

---

---

---



---

---

---

---

---

---

---

---

- Los jóvenes necesitan más gráficos y menos texto.

## DISCÍPULOS EN MINISTERIO

- Lectores adultos requieren más texto.

Todos disfrutaban las buenas fotos, sin importar la edad. Podría ser ventajoso utilizar imágenes y texto para destacar la información.

### Los títulos y la línea asunto

Con el uso de texto y gráficos, el espacio puede llegar a ser muy limitado. Un boletín de noticias debe destacarse y enseguida dar su mensaje.

Los buenos títulos, pueden hacer maravillas para seducir al lector y atraparlo para que capte la información que queremos comunicarle.

¡Coloque títulos cortos, ágiles e intrigantes!

### ¿Cómo?

¿Cómo se publicará el boletín?

¿Será un boletín que se enviará a los destinatarios a través de Internet? ¿Este boletín se imprimirá y entregará en mano y por correo? Ambas formas tienen sus ventajas y desventajas (los pro y los contra).

¡Coloque títulos cortos, ágiles e intrigantes!

En primer lugar, echemos un vistazo a lo que llamamos el boletín electrónico (e-newsletter).

Algunas de las ventajas de los boletines electrónicos pueden ser:

Las principales razones son el uso provechoso de los colores y la facilidad de distribución por Internet.

Ahora, sin embargo, viene la gran pregunta: ¿Cuántos de los destinatarios tienen una computadora con acceso a Internet?

Seguramente, si su intención es mantener informados a los miembros, ellos deben poder recibir esa información. Esto se convierte en una decisión importante que sólo usted puede decidir. Si

Anunciar que va a enviar un boletín de noticias por correo electrónico le permitirá almacenar las direcciones de los interesados en recibirlo.



## DISCÍPULOS EN MINISTERIO

Su publicación  
está dirigida  
a recordar y  
anunciar proyectos  
semanales

Si su publicación es semanal, considere la posibilidad de un boletín de una sola página y ante todo, sea coherente con el tema.



Pruebe con diferentes plantillas antes de publicar, vea lo que atrapa la atención y lo que no.

Antes de publicar es muy importante obtener la opinión de otros.

Elija su plantilla con prudencia y sea constante en su trabajo. Si va a publicar a través de Internet, recuerde que los gráficos insumen mucho tiempo para que el receptor los descargue.

Usted también podría considerar hacer el boletín en HTML. Puede tomar algún tipo de curso en este lenguaje predominante para la elaboración de páginas web, valdrá la pena. Además, es posible que desee considerar la búsqueda en el Grupo-Correo. Existen software de libre disponibilidad en [www.group-mail.com](http://www.group-mail.com). Una búsqueda en Google también puede proporcionar más ayuda sobre el software para la publicación en Internet.

Si usted es un usuario de Microsoft Office, ya tiene boletín de plantillas a su disposición.

Los usuarios de computadoras Mac deben considerar Works Page y la excelente selección de plantillas disponibles en el paquete de software.

# Actividades

# Tiempo



## Instrucciones



Responda las siguientes preguntas:

1. ¿Cuáles son las preguntas a responder a la hora de elaborar el proyecto del boletín?

- a. \_\_\_\_\_
- b. \_\_\_\_\_
- c. \_\_\_\_\_
- d. \_\_\_\_\_



2. ¿Qué ventajas pueden obtenerse de un boletín electrónico?

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

3. Complete lo que falta :

- a. Un boletín no debe sustituir el \_\_\_\_\_.
- b. Son varios los pasos a tener en cuenta en las etapas de planificación que parten de dos preguntas claves: el \_\_\_\_\_ y \_\_\_\_\_, utilizarán el "boletín creativo".
- c. Un diseño inteligente no puede salvar un \_\_\_\_\_.

¿Qué es lo que Jesucristo espera de sus discípulos? ¿Cuál es nuestro llamado? ¿Cómo puedo servir a Dios en mi iglesia local? Estas son algunas preguntas fundamentales que todo creyente necesita hacerse con seriedad delante de Dios.

**Esta serie** de cursos de autoestudio **DISCÍPULOS EN MINISTERIO (DEM)** está diseñada para personas que han creído en Jesucristo como Salvador y Señor y que están dispuestos a cumplir su mandato de hacer discípulos en todas las naciones (Mateo 28:19).

**El programa DEM está compuesto por cuatro cursos generales y seis cursos especializados en cada ministerio específico.** Los primeros cuatro cursos nos orientarán en los pasos básicos del discipulado cristiano:

-  **¿Quién es Jesús y qué significa seguirlo?**
-  **¿Qué significa estar en Cristo?**
-  **¿Qué significa ser parte del pueblo de Dios?**
-  **¿Qué significa crecer a semejanza de Cristo?**

Los seis cursos restantes nos ofrecerán contenidos especializados en diferentes ministerios como: “Evangelismo”, “Ministerio pastoral básico”, “Educación cristiana”, “Comunicaciones cristianas: medios y literatura”, “Comasión cristiana”, “Liderazgo”, “Ministerio a la mujer”, “Misiones cristianas” y “Ministerio juvenil”.

Cada curso está dividido en ocho lecciones, para su estudio, ya sea en forma individual o grupal. Estos diferentes materiales nos ayudarán a especializarnos en el llamado de servir a Jesucristo.

Ahora somos “... linaje escogido, real sacerdocio, nación santa, pueblo adquirido por Dios, para que anunciéis las virtudes de aquel que nos llamó de las tinieblas a su luz admirable” (1 Pedro 2:9). Una de las mejores maneras de anunciar las virtudes de Jesús es demostrando quién es Él por medio de un ministerio en nuestra iglesia local, es decir, siendo una parte realmente activa de su cuerpo.

**¡Dios tiene reservado para usted un ministerio maravilloso y esperamos que estos materiales le acompañen e instruyan para cumplir esta sagrada tarea!**

**COMUNICACIÓN  
GRÁFICA**

