



FACULTAD DE CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN

Diseño de sitio web para informar acerca de los cuidados que requieren los gatos de la raza

Esfinge, que vende la empresa Zorion Sphynxs. Guatemala, Guatemala 2021

PROYECTO DE GRADUACIÓN

Presentado a la facultad de Ciencias de la comunicación

Guatemala C.A.

ELABORADO POR:

Carlos Fernando Argueta Pérez

Carné: 17005564

Para optar al título de:

LICENCIATURA EN COMUNICACIÓN Y DISEÑO

Nueva Guatemala de la Asunción, enero de 2021

Proyecto de graduación

Diseño de sitio web para informar acerca de los cuidados que requieren los gatos de la raza

Esfinge, que vende la empresa Zorion Sphynxs. Guatemala, Guatemala 2021

Carlos Fernando, Argueta Pérez

Universidad Galileo

Facultad de Ciencias de la Comunicación

Nueva Guatemala de la Asunción, enero de 2021

Autoridades

Dr. Eduardo Suger Cofiño

Rector

Dra. Mayra de Ramírez

Vicerrectora general

Lic. Jean Paul Suger Castillo

Vicerrector Administrativo

Lic. Jorge Retolaza

Secretario general

Lic. Leizer Kachler

Decano de la Facultad de Ciencias de la Comunicación

Lic. Rualdo Anzueto, M.Cs.

Vicedecano de la facultad de Ciencias de la Comunicación

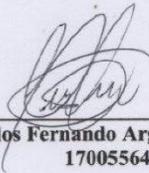
Guatemala 13 de abril de 2020

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

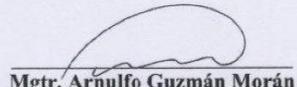
Estimado Licenciado Kachler:

Solicito la aprobación del tema de proyecto de Graduación titulado: **DISEÑO DE SITIO WEB PARA INFORMAR ACERCA DE LOS CUIDADOS QUE REQUIEREN LOS GATOS DE LA RAZA ESFINGE, QUE VENDE LA EMPRESA ZORION SPHYNXS. GUATEMALA, GUATEMALA 2021.** Así mismo solicito que el Mgr. Arnulfo Guzmán Morán sea quién me asesore en la elaboración del mismo.

Atentamente,



Carlos Fernando Argueta Pérez
17005564



Mgr. Arnulfo Guzmán Morán
Asesor
Colegiado 7499

Carlos Fernando Argueta Pérez
17005564
09-08-2020



Galileo
UNIVERSIDAD
La Revolución en la Educación

FACOM Facultad de Ciencias
de la Comunicación

Guatemala 18 de mayo de 2020

Señor:
Carlos Fernando Argueta Pérez
Presente

Estimado Señor Argueta:

De acuerdo al proceso de titulación profesional de esta Facultad, se aprueba el proyecto titulado: **DISEÑO DE SITIO WEB PARA INFORMAR ACERCA DE LOS CUIDADOS QUE REQUIEREN LOS GATOS DE LA RAZA ESFINGE, QUE VENDE LA EMPRESA ZORION SPHYNXS. GUATEMALA, GUATEMALA 2021.** Así mismo, se aprueba al Mgtr. Arnulfo Guzmán Morán, como asesor de su proyecto.

Sin otro particular, me suscribo de usted.

Atentamente,

Lic. Leizer Kachler
Decano
Facultad de Ciencias de la Comunicación

Handwritten notes:
Carlos Fernando Argueta Pérez
17002204
06-02-2021



Galileo
UNIVERSIDAD
La Revolución en la Educación

FACOM Facultad de Ciencias
de la Comunicación

Guatemala, 04 de enero de 2021

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

Estimado Licenciado Kachler:

Por medio de la presente, informo a usted que el proyecto de graduación titulado: **DISEÑO DE SITIO WEB PARA INFORMAR ACERCA DE LOS CUIDADOS QUE REQUIEREN LOS GATOS DE LA RAZA ESFINGE, QUE VENDE LA EMPRESA ZORION SPHYNXS. GUATEMALA, GUATEMALA 2021.** Presentado por el estudiante: Carlos Fernando Argueta Pérez, con número de carné: 17005564, está concluido a mi entera satisfacción, por lo que se extiende la presente aprobación para continuar así el proceso de titulación profesional.

Sin otro particular, me suscribo de usted.

Atentamente,


Mgr. Arnulfo Guzmán Morán
Asesor
Colegiado 7499

Carlos Fernando Argueta Pérez
17005564
04-01-2021




Galileo
UNIVERSIDAD
La Revolución en la Educación

FACOM Facultad de Ciencias
de la Comunicación

Guatemala, 23 de febrero de 2021

Señor
Carlos Fernando Argueta Pérez
Presente

Estimado Señor Argueta:

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

Sin otro particular, me suscribo de usted.

Atentamente,

Lic. Leizer Kachler
Decano
Facultad de Ciencias de la Comunicación

Handwritten notes:
11002254
1505-70-00
[Signature]

Ciudad de Guatemala, 07 de abril de 2021.

Licenciado

Leizer Kachler

Decano FACOM

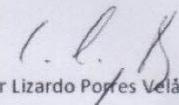
Universidad Galileo

Presente.

Señor Decano:

Le informo que la tesis: **DISEÑO DE SITIO WEB PARA INFORMAR ACERCA DE LOS CUIDADOS QUE REQUIEREN LOS GATOS DE LA RAZA ESFINGE, QUE VENDE LA EMPRESA ZORION SPHYNXS. GUATEMALA, GUATEMALA 2021**, del estudiante Carlos Fernando Argueta Pérez, ha sido objeto de revisión gramatical y estilística, por lo que puede continuar con el trámite de graduación.

Atentamente.


Lic. Edgar Lizardo Porres Velásquez

Asesor Lingüístico

Universidad Galileo

Carlos Fernando Argueta Pérez
11002204
06-07-2021



Galileo
UNIVERSIDAD
La Revolución en la Educación

FACOM

Facultad de Ciencias
de la Comunicación

Guatemala, 06 de mayo de 2021

Señor:
Carlos Fernando Argueta Pérez
Presente

Estimado Señor Argueta:

De acuerdo al dictamen rendido por la terna examinadora del proyecto de graduación titulado: **DISEÑO DE SITIO WEB PARA INFORMAR ACERCA DE LOS CUIDADOS QUE REQUIEREN LOS GATOS DE LA RAZA ESFINGE, QUE VENDE LA EMPRESA ZORION SPHYNXS. GUATEMALA, GUATEMALA 2021.** Presentado por el estudiante: Carlos Fernando Argueta Pérez, el Decano de la Facultad de Ciencias de la Comunicación autoriza la publicación del Proyecto de Graduación previo a optar al título de Licenciado en Comunicación y Diseño.

Sin otro particular, me suscribo de usted.

Atentamente,

Lic. Leizer Kachler
Decano

Facultad de Ciencias de la Comunicación

Handwritten notes:
Carlos Fernando Argueta Pérez
1402294
06-05-2021

Dedicatoria

A Dios por darme la energía, fuerza y colocar a las personas correctas en mi vida en esta etapa universitaria para seguir adelante.

A mi familia que me ha apoyado en todo el proceso de formación en mi carrera universitaria.

A Zindy Alejandra Alvarado Zetina que desde los primeros días ha sido un apoyo incondicional en cada proyecto realizado y gran amiga de estudio.

A Familia Lara Gonzales quien brindo su apoyo en los momentos más difíciles que tuve en los primeros años de universidad.

A mis catedráticos por compartir todo su conocimientos y experiencias para formarme como profesional.

A mis compañeros que llenaban de risas y juegos cada mañana antes de entrar a clases y hacían olvidar los problemas que pasaban.

A la Universidad que abrió sus puertas y sus instalaciones para ser parte del proceso de formación profesional.

Resumen

A través del acercamiento con la empresa Zorion Sphynxs se identificó que no cuentan con un sitio web para informar a través de ella los cuidados acerca de los gatos de raza Esfinge.

Por lo que se planteó el siguiente objetivo: Diseñar un sitio web para informar acerca de los cuidados que requieren los gatos de la raza Esfinge, que vende la empresa Zorion Sphynxs.

Se realizó una herramienta de validación para conocer la percepción del cliente, grupo objetivo conformado por hombres y mujeres de 18 a 35 años de edad, con un NSE de nivel B y C1, que presenta gustos principalmente por los gatos y muestra una tendencia a obtener información acerca de los mismos y expertos en las áreas de comunicación y diseño.

El resultado obtenido fue el diseño de un sitio web para informar acerca de los cuidados alimenticios que requieren los gatos de la raza Esfinge, que vende la empresa Zorion Sphynxs de igual manera, se recopiló información acerca de esta raza.

Se recomienda a la empresa Zorion Sphynxs colocar fotografías de estos gatos en la red social Instagram, ya que su perfil está vinculado con el sitio web para ir actualizando las fotografías de los gatos, renovar los cuidados de estos gatos en el sitio web y seguir la misma línea gráfica y tendencia para el lanzamiento de nuevo contenido por parte del cliente para su aplicación en el sitio web.

Para efectos legales únicamente el autor CARLOS FERNANDO ARGUETA PÉREZ es responsable del contenido de este proyecto, ya que es una investigación científica y puede ser motivo de consulta por estudiantes y profesionales.

Índice

Capítulo I: Introducción

Introducción.....	1
-------------------	---

Capítulo II: Problemática

2.1 Contexto.....	2
-------------------	---

2.2 Requerimiento de comunicación y diseño.....	2
---	---

2.3 Justificación.....	2
------------------------	---

2.3.1 Magnitud.....	3
---------------------	---

2.3.2 Vulnerabilidad.....	3
---------------------------	---

2.3.3 Trascendencia	4
---------------------------	---

2.3.4 Factibilidad.....	4
-------------------------	---

Capítulo III: Objetivos de diseño

3.1. Objetivo general.....	5
----------------------------	---

3.2. Objetivos específicos.....	5
---------------------------------	---

Capítulo IV: Marco de referencia.

4.1 Información general del cliente.	6
---	---

Capítulo V: Definición del grupo objetivo.

5.1 Perfil geográfico.	7
-----------------------------	---

5.2 Perfil demográfico.	7
------------------------------	---

5.3 Perfil psicográfico.	7
-------------------------------	---

5.4 Perfil conductual.	7
-----------------------------	---

Capítulo VI: Marco teórico.

6.1 Conceptos fundamentales relacionados con el producto o servicio.....	9
6.2 Conceptos fundamentales relacionados con la comunicación y el diseño.....	9
6.3 Ciencias auxiliares, artes, teorías y tendencias.	12

Capítulo VII: Proceso de diseño y propuesta preliminar

7.1 Aplicación de la información obtenida en el Marco Teórico.....	17
7.2 Conceptualización.	18
7.3 Bocetaje.....	20
7.4 Propuesta preliminar.....	32

Capítulo VIII: Validación técnica

8.1 Población y muestreo.....	41
8.2 Método e instrumentos.....	42
8.3 Resultados e interpretación de resultados.	46
8.4 Cambios en base a los resultados.	56

Capítulo IX: Propuesta gráfica final

Capítulo X: Producción, reproducción y distribución

10.1 Plan de costos de elaboración.....	66
10.2 Plan de costos de producción.....	67
10.3 Plan de costos de reproducción.....	67
10.4 Plan de costos de distribución.....	68
10.5 Margen de utilidad.....	69
10.6 Cuadro con resumen general de costos.....	69

Capítulo XI: Conclusiones y recomendaciones

11.1 Conclusiones.....	70
11.2 Recomendaciones.....	71
Capítulo XII: Conocimiento general	
12.1 Demostración de conocimientos.....	72
Capítulo XIII: Referencias	
Capítulo XIV: Anexos.....	76

CAPÍTULO I

INTRODUCCIÓN

Capítulo I

1.1 Introducción

La empresa Zorion Sphynxs ha ofrecido a la población sus servicios desde el año 2019. Sin embargo, en la actualidad no cuenta con un sitio web para informar a través de ella los cuidados a cerca de los gatos de raza Esfinge, debido a que se ha encontrado poca información sobre la misma en internet. La empresa ha tomado la decisión de transmitir sus conocimientos con las personas que desean adquirir un gato de la raza Esfinge.

Por esta razón se propuso resolver este problema comunicativo a través de la elaboración del siguiente proyecto: Diseñar un sitio web para informar acerca de los cuidados que requieren los gatos de la raza Esfinge, a la empresa Zorion Sphynxs.

Para crear el concepto creativo se usará el método de la SCAMPER, creada por Alex Osborn, y a través de un método de investigación lógico inductivo, se creará un marco teórico que respalde la investigación.

A través de herramientas de investigación, comunicación, diseño y validación se desarrollará el proceso de este proyecto. Los métodos de validación serán encuestas al grupo objetivo, clientes y un grupo de expertos. De esta última herramienta se obtendrán cambios importantes para mejorar el resultado, y dejar un producto de comunicación y diseño funcional para el grupo objetivo.

CAPÍTULO II
PROBLEMÁTICA

Capítulo II. Problemática

2.1 Contexto

Zorion Sphynxs es una empresa creada por Eduardo Ingles que nace de una gran pasión por la raza Esfinge que se remonta años atrás y finalmente se materializó en 2019.

Al poco tiempo apareció Isis (primer gato) para completar el corazón del fundador de Zorion Sphynxs, con el tiempo llegó Nuba para completar una familia.

A los seis meses, Isis trae al mundo a seis crías para inaugurar la familia Zorion con tres machos y tres hembras.

En Zorion Sphynxs, los ejemplares son tratados como miembros de su familia, con todo el cariño y dedicación que se les puede ofrecer para que puedan crecer socializados correctamente.

Ponen dedicación y pasión en todo lo que hacen, los gatos son los que los mueven día a día, por lo mismo las crías son entregadas hasta los tres meses de edad en donde han alcanzado una edad que pueden empezar a ser independientes.

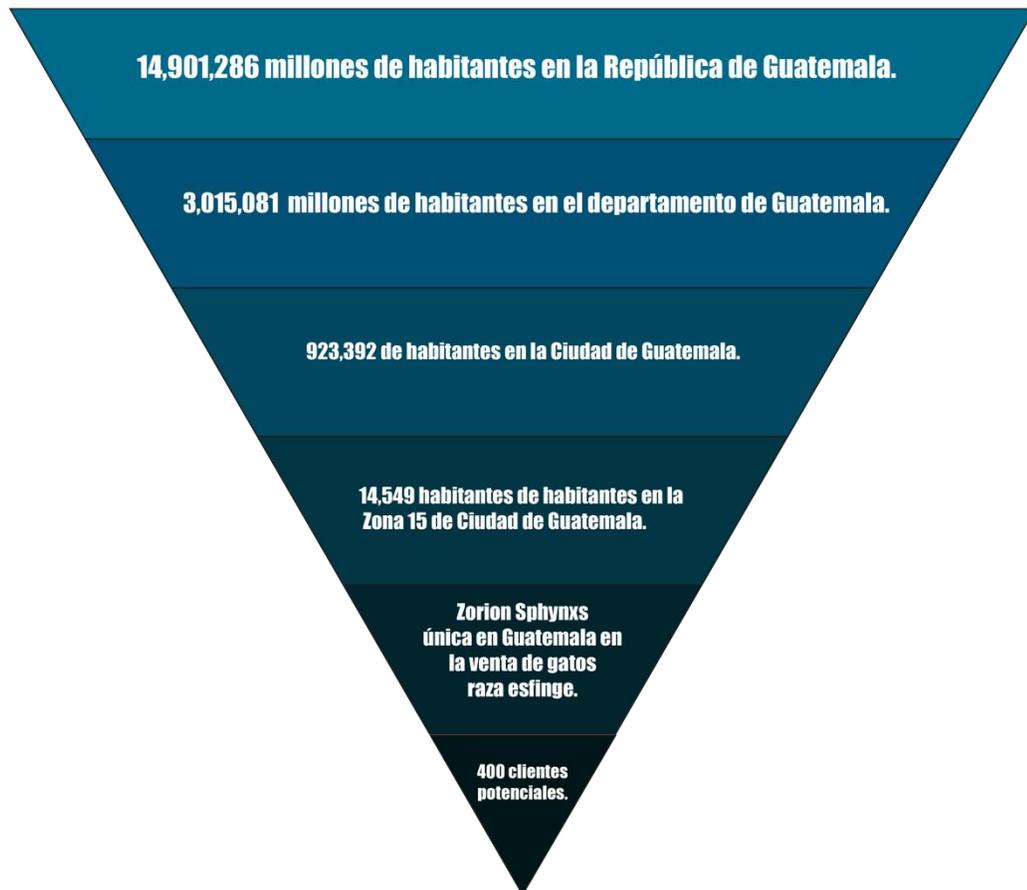
2.2 Requerimiento de Comunicación y Diseño

La empresa Zorion Sphynxs no cuenta con un sitio web para informar acerca de los cuidados que requieren los gatos de la raza Esfinge.

2.3 Justificación

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

2.3.1. Magnitud. En la República de Guatemala habitan 14,901,286 millones de personas según el censo realizado en el año 2018, y está dividida en 22 departamentos. Entre ellos se encuentra el departamento de Guatemala con una cantidad de 3,015,081 habitantes. Dentro de este departamento se ubica la Ciudad de Guatemala el cual cuenta con 923,392 habitantes y en la misma se localiza la zona 15 con una población total de 14,549 habitantes.



2.3.2. Vulnerabilidad. Si la empresa no cuenta con un sitio web, no podrá brindar ayuda a las personas que buscan asesoría sobre los cuidados y recomendaciones acerca de la raza de gatos Esfinge.

2.3.3. Trascendencia. Al momento de realizar el sitio web, la empresa recibirá más reconocimiento y formentará la lectura acerca de los cuidados y recomendaciones para gatos de la raza Esfinge.

2.3.4. Factibilidad. El proyecto de realizar un sitio web es factible ya que se cuenta con los recursos necesario y el equipo profesional para llevarse a cabo.

2.3.4.1 Recursos Humanos La empresa cuenta con el capital humano, inmobiliario y tecnológico para llevar a cabo el proyecto, Zorion Sphynxs se ha puesto a la disposición de brindar la información solicitada para el sitio web.

2.3.4.2 Recursos Organizacionales. El gerente general de Zorion Sphynxs se ha puesto a la disposición junto a su equipo para brindar los textos informativos que llevará el sitio web para la realización de dicho proyecto.

2.3.4.3 Recursos Económicos. La empresa cuenta actualmente para llevar a cabo la realización de dicho proyecto, el cual comprende; fotografías y artículos de venta personal sobre la empresa. Asimismo, la cooperación del equipo de trabajo para realizar el proyecto de manera correcta.

2.3.4.4 Recursos Tecnológicos. Zorion Sphynxs cuenta con la disposición inmobiliaria y tecnológica indispensables para cooperar en la elaboración del sitio web. Por su parte el comunicador-diseñador cuenta con las competencias profesionales y el siguiente equipo para llevar a cabo el proyecto:

- Computadora Mabcook Pro 2017.
- Samsung Galaxy Note 8 para la comunicación con el cliente.
- Programas para adaptación de fotografías Adobe Photoshop CC 2020.
- Programas para adaptación de diseños Adobe Illustrator CC 2020.

CAPÍTULO III

OBJETIVOS DEL DISEÑO

Capítulo III. Objetivos del diseño

3.1 El objetivo general

Diseñar un sitio web para informar acerca de los cuidados que requieren los gatos de la raza Esfinge, que vende la empresa Zorion Sphynxs.

3.2 Los objetivos específicos

3.2.1 Recopilar información necesaria acerca de la empresa Zorion Sphynxs, así como los métodos de cuidado y las recomendaciones que brindan, para llevar a cabo la realización del sitio web para Zorion Sphynxs.

3.2.2 Investigar través de referencias bibliográficas y en sitios de internet acerca de las tendencias actuales de sitios web para poder determinar cuál se utilizará para la creación del proyecto para el cliente.

3.2.3 Determinar la plataforma para poder realizar el sitio web de la empresa Zorion Sphynxs.

CAPÍTULO IV

MARCO DE REFERENCIA

Capítulo IV. Marco de referencia

4.1 Información general del cliente

La empresa Zorion Sphynxs fue creada en 2019 por Eduardo Inglés y actualmente se dedica a la cría y venta de gatos raza Esfinge. Asimismo, ofrecer accesorios para cuidados de estos.

4.1.1 Misión. En Zorion Sphynxs se busca a través de la pasión y dedicación, poder criar y llevar una nueva vida a las personas que busquen adquirir un gato de la raza Esfinge. Asimismo, brindar la mayor información acerca de los mismos para que tengan una vida con las mejores condiciones.

4.1.2 Visión. Poner la pasión día a día a la raza para criarlos y brindarlos a la familia que merecen, brindando todos los conocimientos que se necesitan para el mantenimiento de los gatos.

4.1.3 FODA.

FORTALEZAS	OPORTUNIDAD
La empresa tiene un margen de entrega de tres meses antes de entregar los gatos a sus nuevos dueños. Zorion Sphynxs mantiene una línea gráfica definida el cual permite el fácil reconocimiento.	Brindar la información y cuidados necesarios sobre los gatos. Satisfacer las necesidades del grupo objetivo acerca de la compra de mercancía y utensilios para gatos.
DEBILIDADES	AMENAZAS
Carece de un sitio web donde puedan brindar su información. La empresa tiene un tiempo de entrega alto de los gatos.	Se pierde atención de usuarios que frecuentan sitios web similares. Los clientes potenciales pueden buscar otra alternativa.

Tabla elaborada por el comunicador – diseñador.

Ver Brief completo en anexo 1.

CAPÍTULO V

DEFINICIÓN DEL GRUPO OBJETIVO

Capítulo V. Definición del grupo objetivo

El proyecto está dirigido a un grupo objetivo que está comprendido por hombres y mujeres, de 18 a 35 años, con un NSE de nivel B y C1, el cual presenta gustos principalmente por los gatos y muestra una tendencia a obtener información acerca de los mismos.

5.1 Perfil geográfico

El grupo objetivo reside en condominios cerrados, trabaja como ejecutivos o son comerciantes, transita por zonas de vehículos. Se entretiene compartiendo el tiempo con sus mascotas y de manera virtual frecuentando sitios web para aprendizaje. El proyecto se ubicará en la zona 15 de la Ciudad de Guatemala.

5.2 Perfil demográfico

El grupo objetivo está compuesto por hombres y mujeres de 25 a 35 años de edad. Poseen un NSE de nivel C1, que forman parte de un personal de servicio eventual, llegan a poseer un auto compacto asegurado y casas o apartamentos financiados.

Ver tabla completa de NSE en anexo 2.

5.3 Perfil psicográfico

El grupo objetivo cree en Dios, la familia, cree en el trabajo y la diversión. Suele compartir el tiempo con sus mascotas y el aprendizaje de manera virtual a través de sitios web. Acostumbra hacer actividades familiares con compañeros de trabajo y educativas.

5.4 Perfil conductual

El grupo objetivo se comporta de manera atraída ante animales, principalmente hacia los gatos. Algunas personas lo llegan a ver como miembro de la familia más que como mascota.

El grupo objetivo se informa y compra a través de redes sociales y/o sitios web. Portan el celular muchas horas al día y son asiduos a buscar información a través de ese medio.

CAPITULO VI

MARCO TEÓRICO

Capítulo VI. Marco teórico

6.1 Conceptos fundamentales relacionados con el producto o servicio

6.1.1 Sitio web. Es un espacio virtual el cual contiene páginas con información acerca de un tema más o menos concreto, organizados jerárquicamente. (Software Lab, 2020).

6.1.2 Página web. Es un documento que se encuentra en internet, el cual posee texto, imágenes y/o enlaces que pueden contener audios. (Software Lab, 2020).

6.1.3 Cuidados. El cuidado implica en ayudarse personalmente o asistir a otro ser vivo, el preservar su bienestar y evitar que sufra algún perjuicio. (Pérez Porto, 2013).

6.1.4 Gatos. Se refiere a un animal mamífero perteneciente al grupo de félidos; los cuales son especies carnívoras que poseen patas posteriores con cuatro dedos y patas anteriores con cinco dedos, retráctiles, hocico corto y cabeza redondeada. (Pérez Porto, 2018).

6.1.5 Raza Esfinge. Raza de gato característica por su ausencia de pelo, asimismo; por su amabilidad, cariño, energía y su deseo de afecto humano. (Hillspet, 2020).

6.2 Conceptos relacionados con la comunicación y diseño

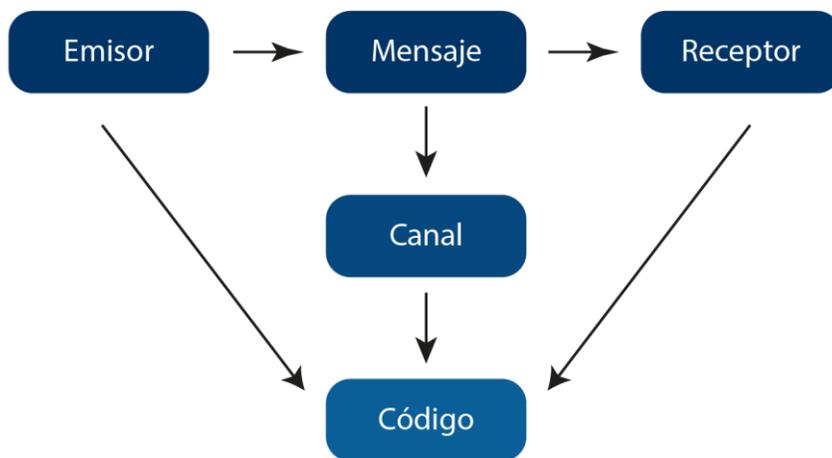
6.2.1 Conceptos relacionados con la comunicación.

6.2.1.1. Definición de comunicación. Es un proceso que incluye un deseo de un emisor de transmitir un mensaje a un receptor; la codificación de ese mensaje debe de ser comprensible, debe tener un canal para poder ser enviado y la respuesta o retroalimentación del receptor al emisor. (Pereira, 2011).

El proceso de comunicación dice que se verifica sólo cuando existe un código. Un código es un sistema de significación que logra reunir entidades presentes y entidades ausentes. (Eco, 2.000)

La comunicación es un proceso de transmitir mensajes, en el cual se requiere un canal para poder ser transmitido, un código para entenderse y en la mayoría de los casos existe un ruido que dificulta el proceso de comunicación. (Argueta, 2019).

6.2.1.2 Esquema de comunicación.



Esquema realizado por el comunicador diseñador.

6.2.1.3 Principal teoría de comunicación.

6.2.1.3.1 Teoría del conductismo o de efectos limitados. Ésta teoría entiende que la gente se deja persuadir de los medios solo si está lo permite, por lo tanto ya no las asume como una masa sin criterio, sino como grupos con la capacidad de decidir que es lo que quieren consumir. (Banrepultural, 2020).

Se entiende la complejidad de la relación entre el organismo y su ambiente, donde se encuentra un elemento crítico el cual será representado a través de un estímulo, el cual comprende las condiciones que son externas al sujeto y estas producen una respuesta (Vedoya, 2007).

El conductismo es un método que toma en cuenta el estudio de aquello que es considerado observable, el cual se tiene una acción sobre el usuario al mundo externo. (Uña Juárez, 2000).

6.2.2 Conceptos relacionados con el diseño.

6.2.2.1 Definición de diseño. Es proyectar la forma de coordinar, de ingresar y articular los factores para que, de una forma u otra, participen en el proceso de formación de un producto final. (Simondon, 1958).

Diseño es considerado como embajador entre la tecnología y las disciplinas que crean el arte y la ciencia. El diseñador puede hacer que se refleje las más profundas percepciones del artista. (Flanagan, 2020).

Diseñar es poder crear a base de información veraz, anatomía visual, novedosa y de manera propia de fácil comprensión por el individuo, grupo, logrando una positiva asociación con una empresa. (Larre, 1989).

El diseño es generar un arte para una persona individual o un grupo de personas en el cual puede generar un sentimiento de aceptación y deseo hacia algo. (Argueta, 2019).

6.2.2.2 Definición de diseño gráfico.

6.2.2.3 Principal teoría y elementos del diseño.

6.2.2.3.1 Diseño corporativo. Es el sello de identidad que dispone los materiales de la empresa, el cual representa a los clientes una sensación de coherencia y profundidad. (Websmultimedia, 2020).

6.2.2.3.2 Diseño web. Se enfoca en el desarrollo de interfaces digitales, dedicado al diseño de sitios y aplicaciones para la web. (Rockcontent, 2019).

6.2.2.3.3 Diseño de sitio web. Es el diseño del documento electrónico que contiene información textual, visual y/o sonora, que se encuentra alojada en un servidor y puede ser accesible mediante el uso de navegadores web. (Quiñonez-Pico, 2018).

6.3 Ciencias auxiliares, artes, teorías y tendencias

6.3.1 Ciencias auxiliares.

6.3.1.1 Semiología. Estudia el sistema de signos en la comunicación humana, tanto lingüísticos como las señales, códigos, los gestos, las lenguas de signos, el alfabeto morse. (FotoNostra, 2020).

6.3.1.2 Psicología. Es la ciencia que estudia la conducta humana, los procesos mentales, y todo lo relativo a la experiencia humana. La psicología también explora conceptos como la percepción, la motivación, la personalidad y la inteligencia, asimismo, la relación entre las personas. (Psicología, 2020).

6.3.1.3 Psicología del color. Es un campo de estudio que se dirige a analizar la manera en la que se percibe y se comporta un individuo ante distintos colores, así como las emociones que se suscitan con distintos tonos. (García, 2017).

6.3.1.4 Psicología de la comunicación. Ayuda a comprender el entorno que nos rodea, además de saber el estado de ánimo de las personas y como perciben dicho mensaje. (Zuñiga, 2020).

6.3.1.5 Psicología del consumidor. Se encarga de estudiar el comportamiento de los consumidores y el aspecto psicológico que suelen influir en la toma de una decisión de alguna persona al momento de realizar una compra. (Parduelles, 2020).

6.3.1.6 Antropología. Es la ciencia humanística que se enfoca en el estudio del hombre en su forma integral. (Enciclopedia de Conceptos, 2019).

6.3.2 Artes.

6.3.2.1 Tipografía. Son los diferentes estilos o tipos de letra que se pueden elegir al momento de hacer un diseño o escribir un texto (Divulgación dinámica, 2018).

6.3.2.2 Fotografía. La fotografía es la técnica de captar imágenes de forma permanente con una cámara, por medio de la acción fotoquímica de la luz u otras formas de energía. (concepto definición, 2020).

6.3.3 Teorías.

6.3.3.1 Teoría del color. Es un grupo de reglas básicas en la mezcla de colores para conseguir el efecto deseado combinándose de distintas maneras (Bender, 2010).

6.3.3.1 Teoría de la Gestalt. Es un concepto que se utiliza en psicoterapia y la resolución de problemas, también en los enfoques psicológicos para las personas que crean que la manera de ser y comportarse del ser humano no se puede reducir sólo a lo que es directamente observable (Torres).

6.3.4 Tendencias.

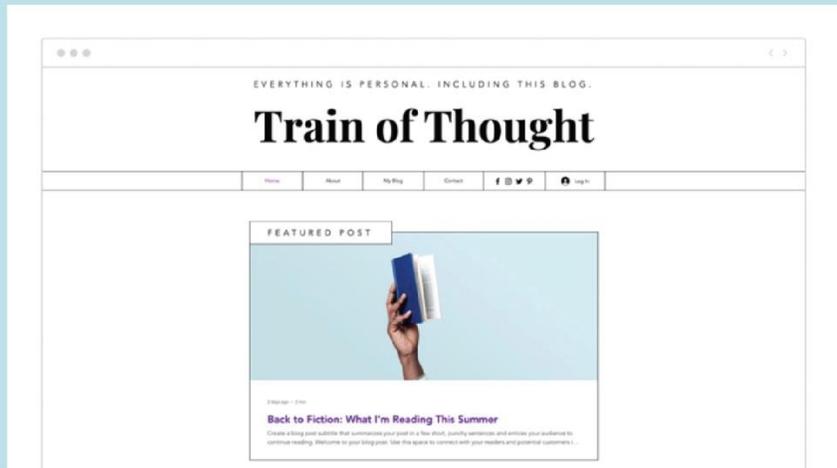
6.3.4.1 Cuadrículas y ventanas. Toma inspiración en las nuevas tecnologías, tomando como referencia los sistemas operativos y aplicaciones móviles, así logra mejorar la apariencia y obtener un estilo contemporáneo.

6.3.4.2 Elementos de gran tamaño. Esta tendencia es la que más impacto tendrá en 2020, se utilizará para comunicar de manera clara e inmediata un mensaje. Obtando por tipografías, imágenes y videos de gran tamaño.

6.3.4.3 Espacios en blanco. Es un término que se refiere al espacio que se encuentra alrededor de cada elemento en un diseño.

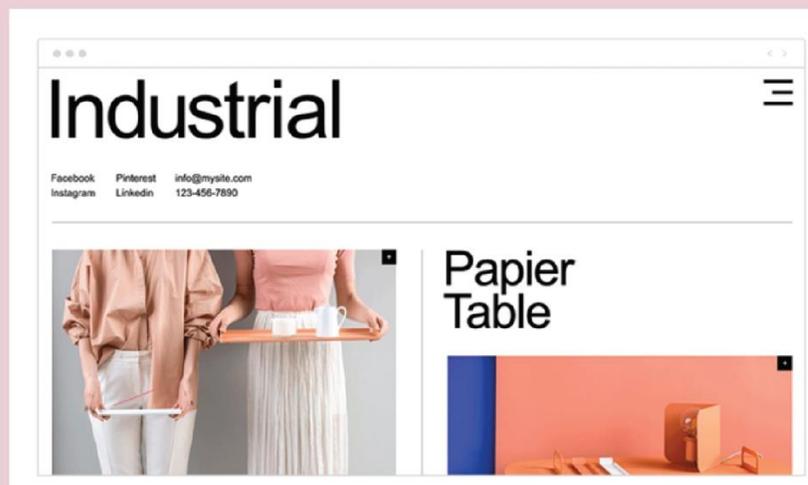
Tablero de Tendencias

Cuadrículas y ventanas.



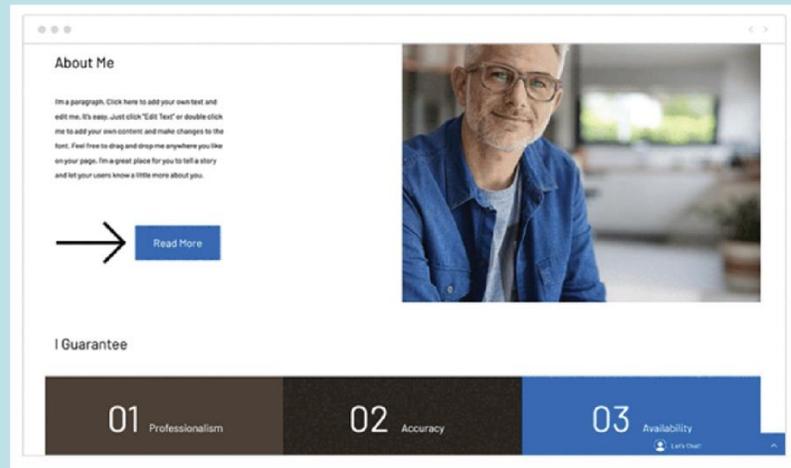
(Wixblog, 2019)

Elementos de gran tamaño.



(Wixblog, 2019)

Espacios en blanco.



(Wixblog, 2019)

Ver más tendencias en anexo 3.

CAPÍTULO VII

PROCESO DE DISEÑO Y PROPUESTA PRELIMINAR

Capítulo VII. Proceso de diseño y propuesta preliminar

7.1 Aplicación de la información obtenida en el marco teórico

7.1.1 Comunicación. Se utilizará a manera del uso correcto del mensaje a transmitir por Zorion Sphynxs (emisor), ya que a través de su sitio web diseñado por el comunicador diseñador (canal), se pretende llamar la atención del grupo objetivo (receptor).

7.1.2 Comunicación corporativa. Esta servirá de manera de comunicación por parte de la empresa hacia sus diferentes audiencias, desde clientes potenciales y clientes actuales.

7.1.3 Diseño corporativo. Brindará detalles de la representación visual de la empresa Zorion Sphynxs, definiendo sus elementos fundamentales desde la imagen, estilo de comunicación y personalidad.

7.1.4 Semiología. Esta ciencia será de ayuda para el estudio de signos siendo así, el apoyo para el uso correcto de estos.

7.1.5 Semiología de la imagen. Se utilizó de manera eficaz y estructural en la distribución de los elementos gráficos del sitio web, cumpliendo con los objetivos planteados del proyecto y dirigido al grupo objetivo.

7.1.6 Psicología del color. Contribuirá en el análisis de percepción y comportamiento del ser humano ante los colores, así como la reacción de sus emociones ante ellos.

7.1.7 Fotografía. Se determinará las fotografías que más se adapten en el sitio web, tomando en cuenta las reglas de las mismas y cuales logren transmitir el mensaje que se desea.

7.1.8 Tipografía. Su uso será el de elegir de manera correcta el diseño y estilo de letra que sea de conveniencia a la hora de trabajar el proyecto y lo que se busca transmitir mediante este.

7.1.9 Teoría del color. Brindará la eficacia de una correcta elección de paleta de colores para el proyecto.

7.1.10 Teoría de la Gestalt. Será de utilidad al momento de diseñar, brindando coherencia en el arte e ilustrando el objetivo principal del proyecto.

7.1.11 Principal tendencia de diseño. Se aplicará los colores corporativas para Mantener el factor diferenciador sobre otros sitios web, asimismo, poder generar posicionamiento en la mente del visitante.

7.1.12 Tendencia de cuadrículas y ventanas. Esta tendencia se aplicará para los visitantes que lleguen a visualizar el sitio web desde dispositivos móviles, manteniendo un orden en las imágenes.

7.1.13 Elementos de gran tamaño. Se utilizarán imágenes y textos de gran tamaño para generar un impacto en el visitante.

7.1.14 Espacios en blanco. Se aplicarán espacios en blancos para generar una armonía dentro del sitio, evitando la saturación.

7.2 Conceptualización

7.2.1 Método. La técnica SCAMPER fue creada por Alex Osborn, donde enlista una serie de preguntas que estimulan las ideas de la persona que lo aplica.

El método SCAMPER funciona de la siguiente forma:

- Se establece el problema.
- Sustituir cosas, procedimientos, gente o ideas.
- Combinar temas, ideas o emociones.
- Adaptar contextos, tiempos o personas.
- Modificar, añadir ideas o transformarlo.
- Extraer posibilidades ocultas de las cosas.
- Sustraer partes o elementos del problema.
- Invertir elementos, cambiar de lugar o roles.
- Evaluación de las ideas.

Con estos pasos, se llega a completar la solución del problema planteado.

7.2.2 Definición del concepto. Para el proyecto de diseño de un sitio web para informar sobre los cuidados de los gatos raza Esfinge, se aplicó la técnica de creatividad SCAMPER, en el cual se desarrollaron los siguientes pasos:

- Acerca de reuniones con el cliente, se reconoció y estableció el problema que tenía para analizar y obtener una solución.
- Luego de recopilar la información necesaria, se hizo una evaluación de las ideas para realizar extracción y modificaciones de los elementos para definir el concepto.
- Se evaluó la propuesta de concepto con el cliente para establecer el concepto final.

De la aplicación de la técnica creativa se llegó a la conclusión que el concepto de diseño se basará en la frase **“De nuestra familia a la tuya”**.

De igual forma, la frase funcionará como eslogan y se incluirá en el diseño del sitio web.

7.3 Bocetaje

Con base en la frase “De nuestra familia a la tuya” se procede a realizar el bocetaje, pasando por las siguientes variantes: Tabla de requisitos, bocetaje diagramación, bocetaje formal y digitalización de la propuesta.

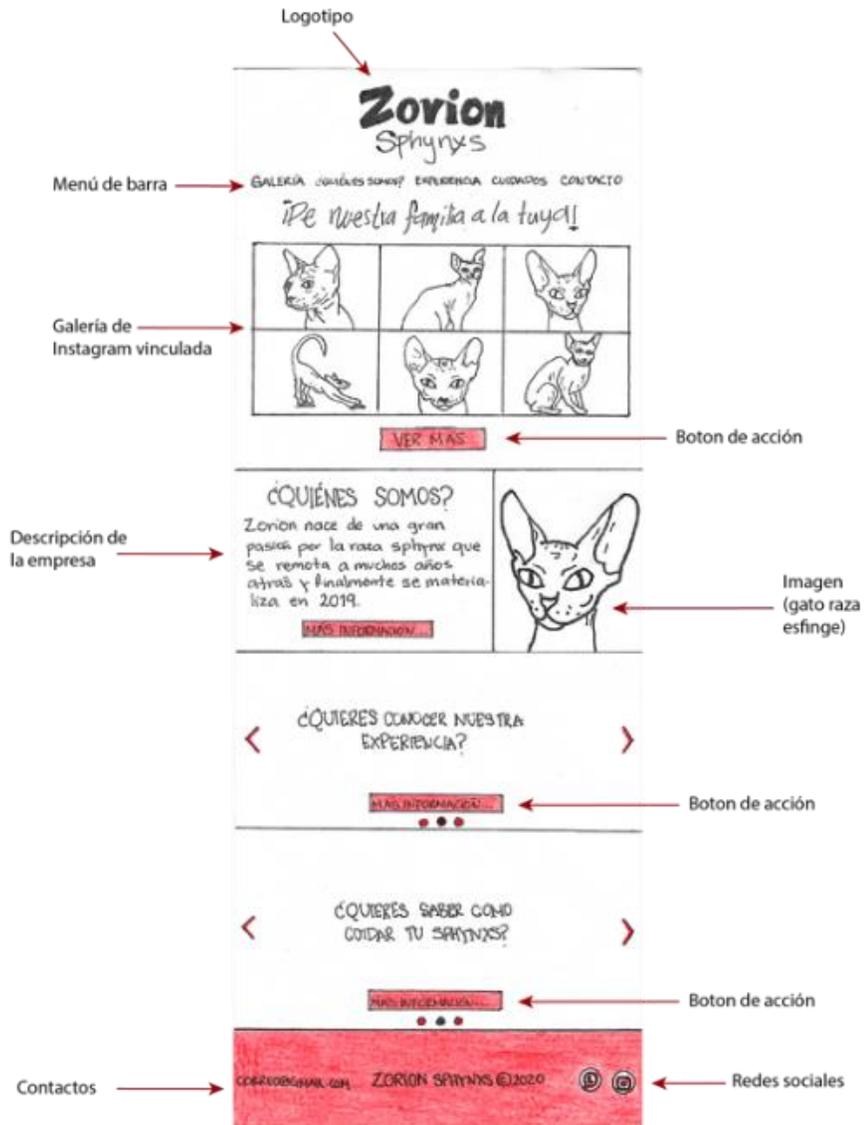
7.3.1 Tabla de requisitos.

Elemento gráfico	Propósito	Técnica	Emoción
Color	Crear posicionamiento en la mente de los usuarios.	Utilización de la paleta de colores de la empresa.	Formalidad y cariño.
Tipografía	Generar jerarquía de forma visual. Facilitar la legibilidad en los usuarios tanto de monitor y dispositivos móviles.	Utilización de dos a tres tipografías web.	Confianza y seguridad.
Fotografías	Compartir el hábitat en el que pueden habitar las mascotas.	Composiciones fotográficas.	Alegría y ternura.
Diagramación	Establecer el orden de los elementos dentro del sitio web.	Utilizar elementos grandes y espacios en blancos para generar respiros visuales y no causar	Tranquilidad.

		saturación.	
Elementos gráficos	Generar una llamada de atención a los usuarios e interacción.	Siluetas de gatos de la raza Esfinge.	Formalidad y ternura.

7.3.2 Bocetaje.

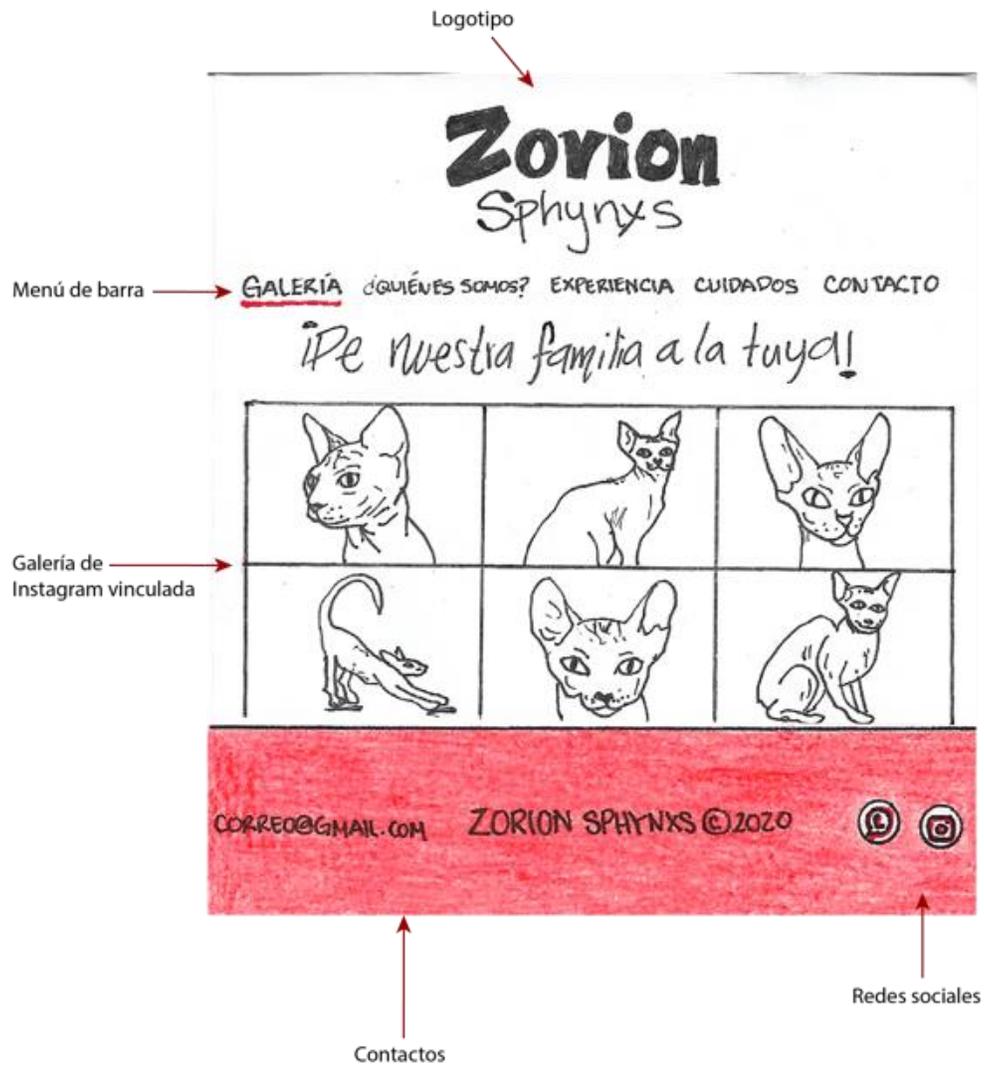
Boceto página "Inicio".



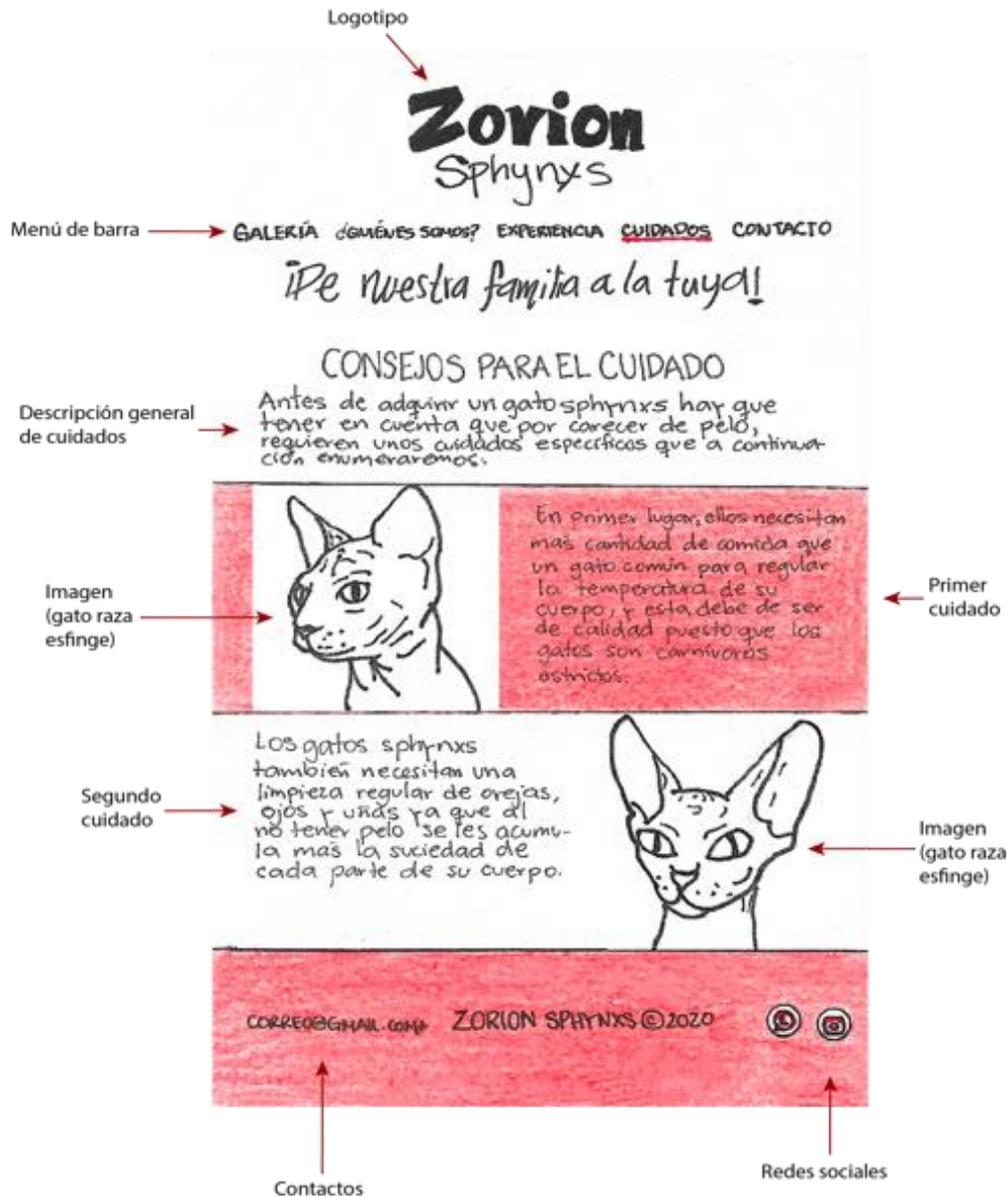
Boceto de página "Contacto".



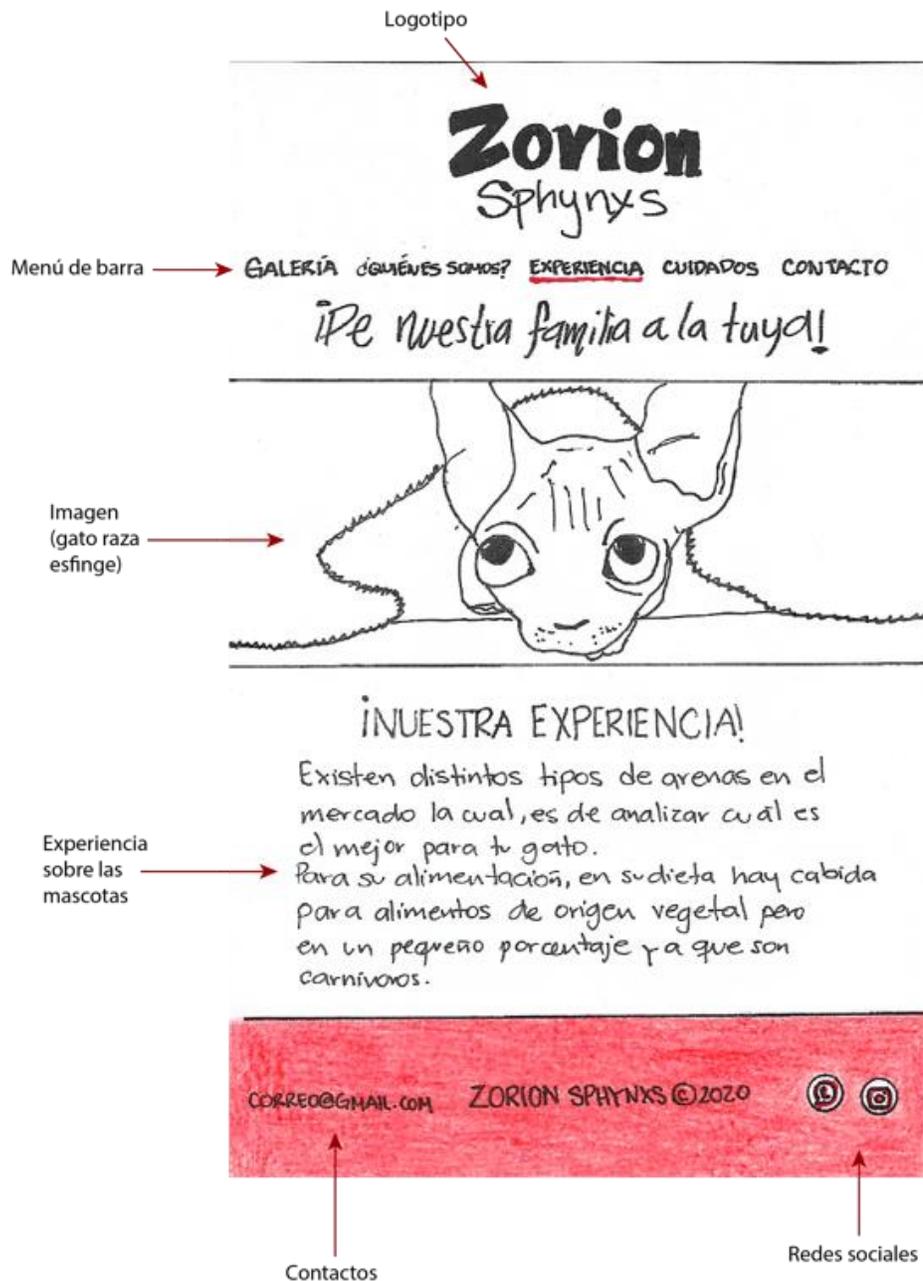
Boceto página "Galería".



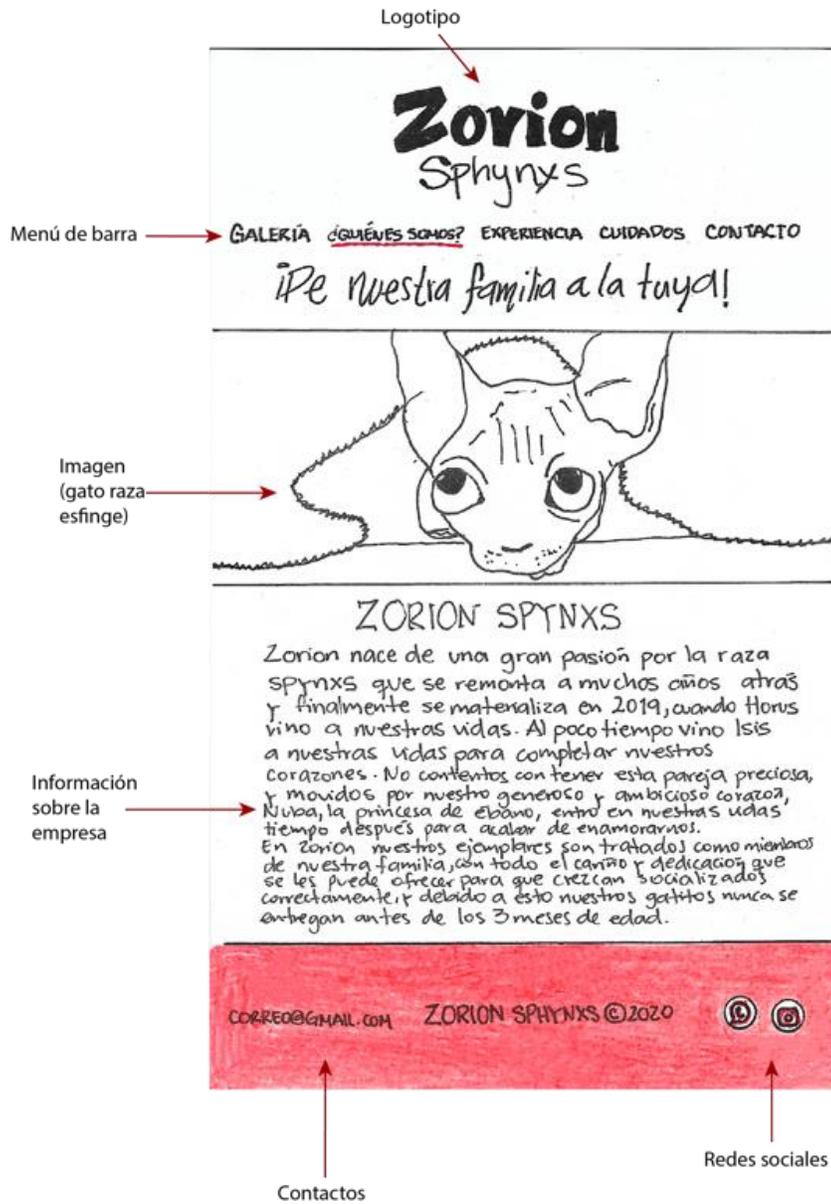
Boceto página “Cuidados”.



Boceto página “Experiencia”.



Boceto de página “¿Quiénes somos?”.



7.3.3. Proceso de digitalización de los bocetos.



Se vectorizó el logotipo que el cliente no poseía en alta calidad.



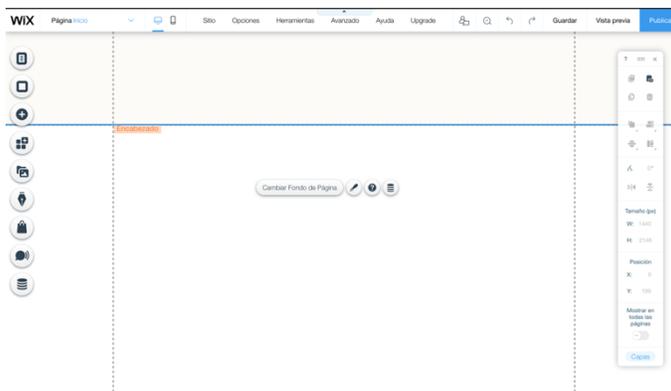
Se vectorizó diversos íconos de gatos para el sitio web.



Se adaptó de tamaños de las imágenes para el sitio web.



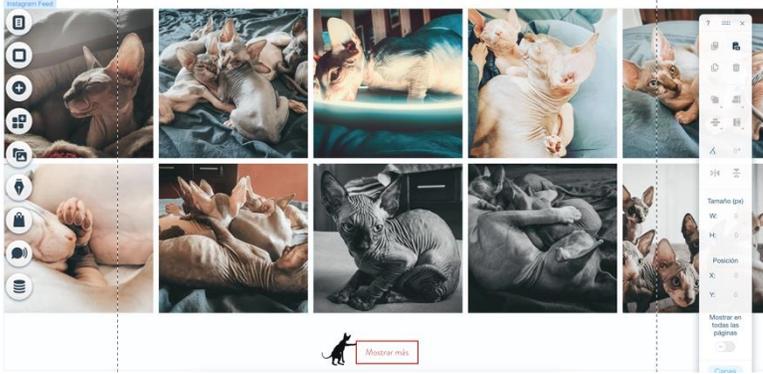
Se definió la plataforma en la que se va a maquetar el sitio web.



De primero se estableció el espacio para trabajar.



Se colocó el encabezado y el menú.



Se adjuntó la galería y se vinculó con cuenta de Instagram.



A través de la información prioritaria se realizó un resumen con botones de acción.



Y también se crea una página donde informa de los cuidados de los gatos.



Se colocó el pie de página y se vinculó los contactos con botones de acción.



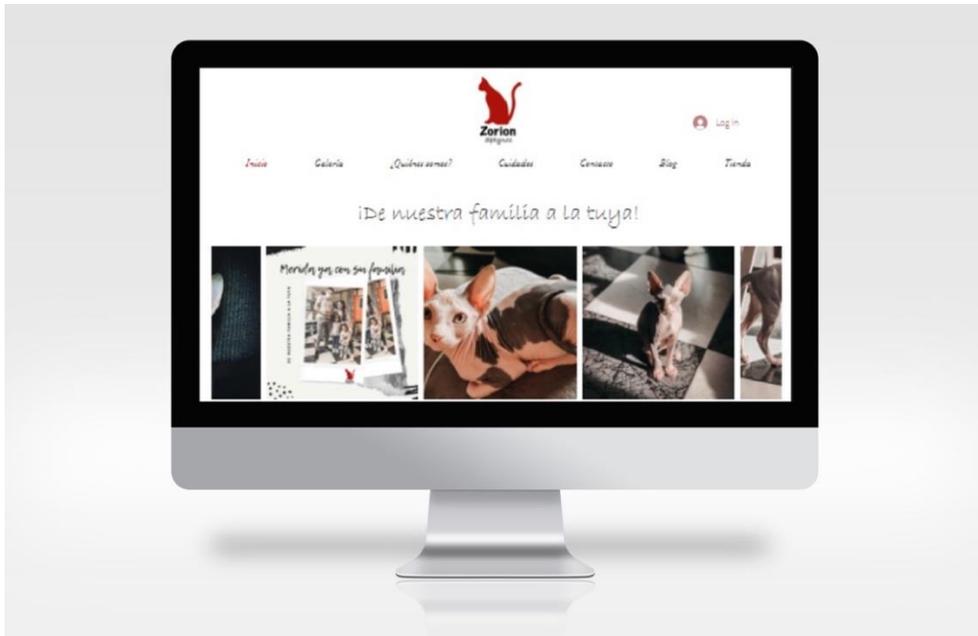
Se creó la ventana emergente con la sección de contacto y de igual manera, se vincularon los botones de acción.



Se adjuntó la información brindada por el cliente.

7.4 Propuesta preliminar

Pieza 1: Página de Inicio, medidas 1080 x 5500 píxeles.



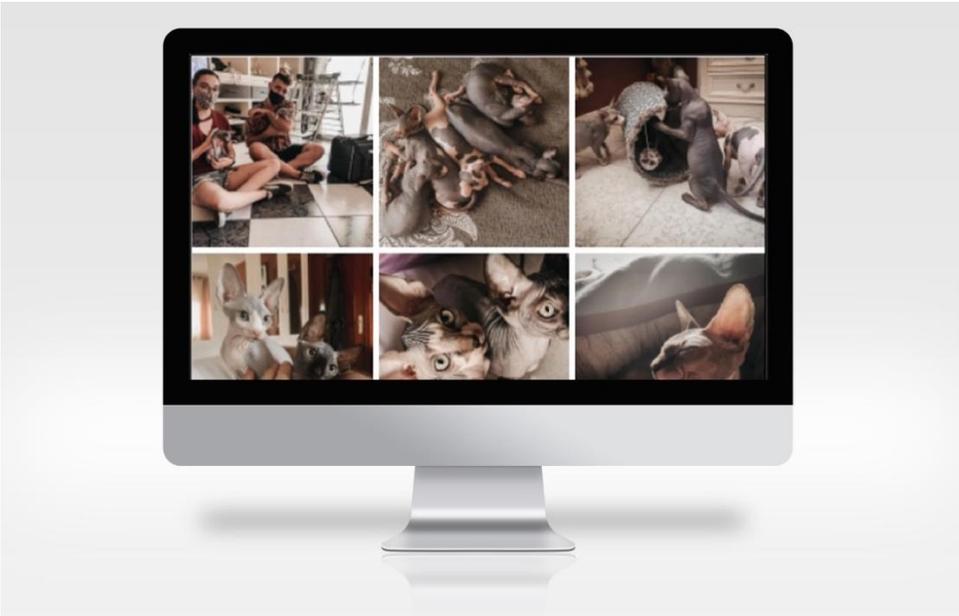
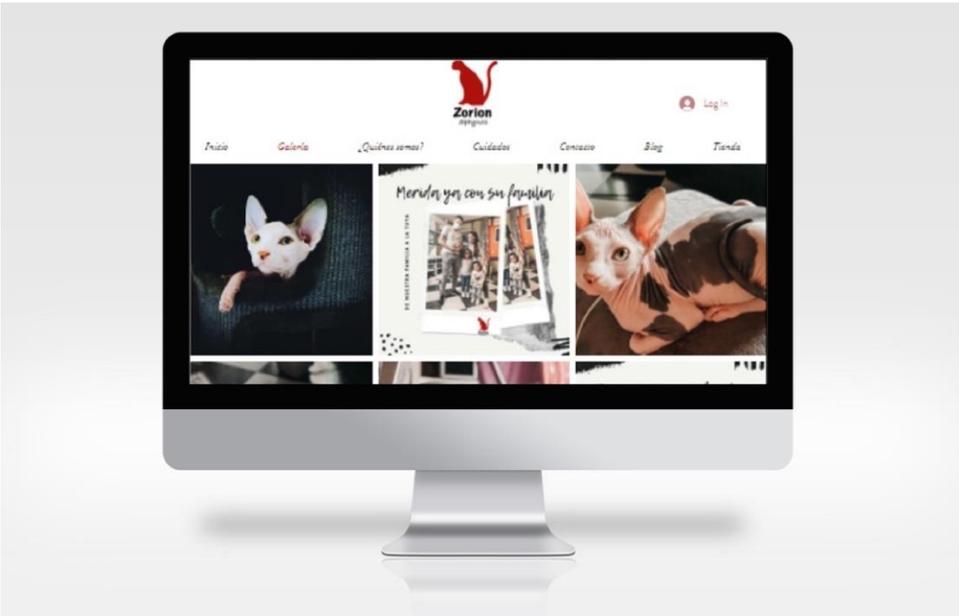
Continuación en la siguiente página.

Pieza 1: Página de Inicio, medidas 1080 x 5500 píxeles.



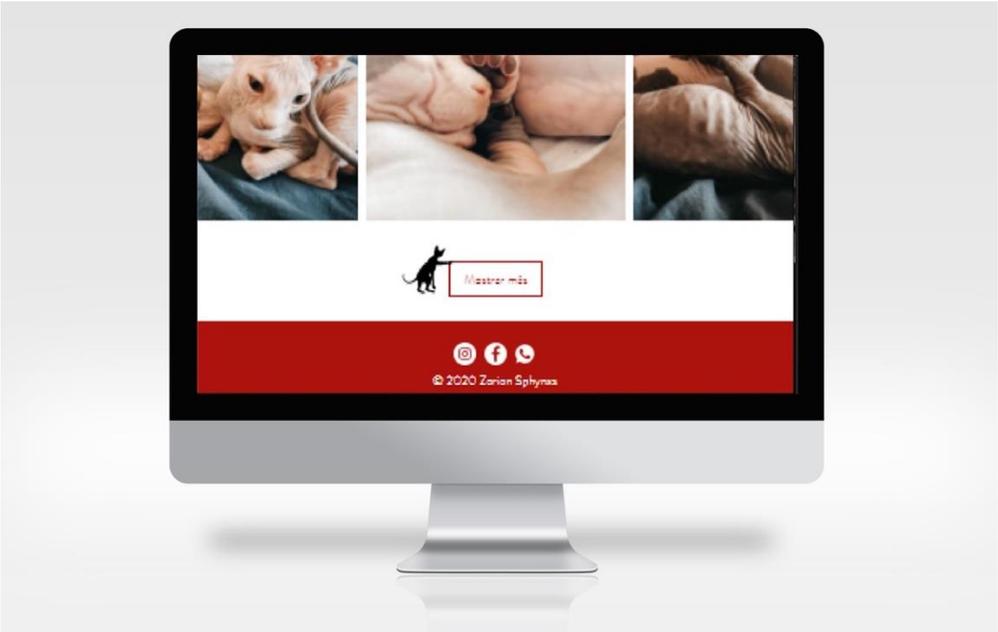
Página de inicio o principal del sitio web, contiene galería con imágenes vinculadas al perfil de Instagram de la empresa y resumen de la información con botones de acción para continuar lectura en las páginas designadas para la misma.

Pieza 2: Página de Galería, medidas 1080 x 6750 píxeles.



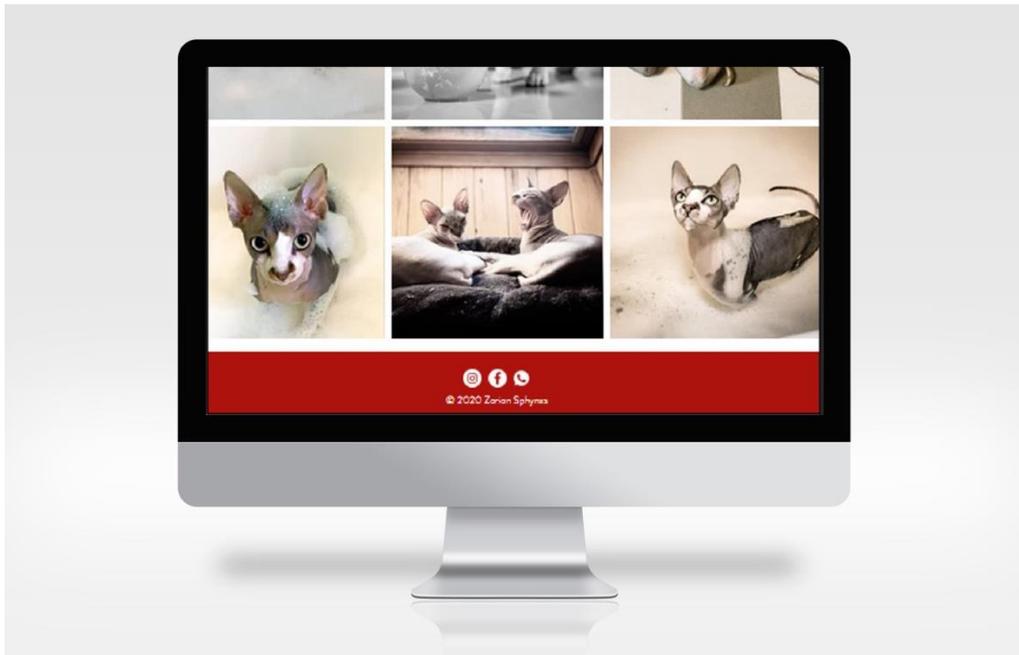
Continuación en la siguiente página.

Pieza 2: Página de Galería, medidas 1080 x 6750 píxeles.



Página en la cual se adjunta y vincula de manera completa las imágenes del perfil del Instagram de la empresa.

Pieza 4: Página de Cuidados. Medidas 1080 x 4000 píxeles.



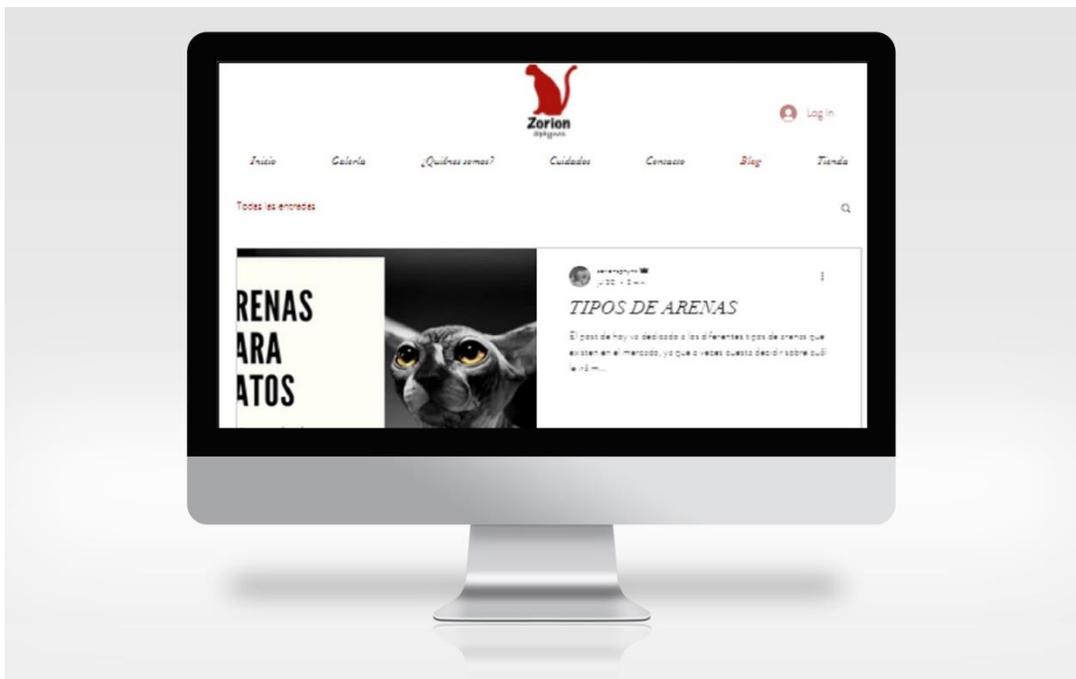
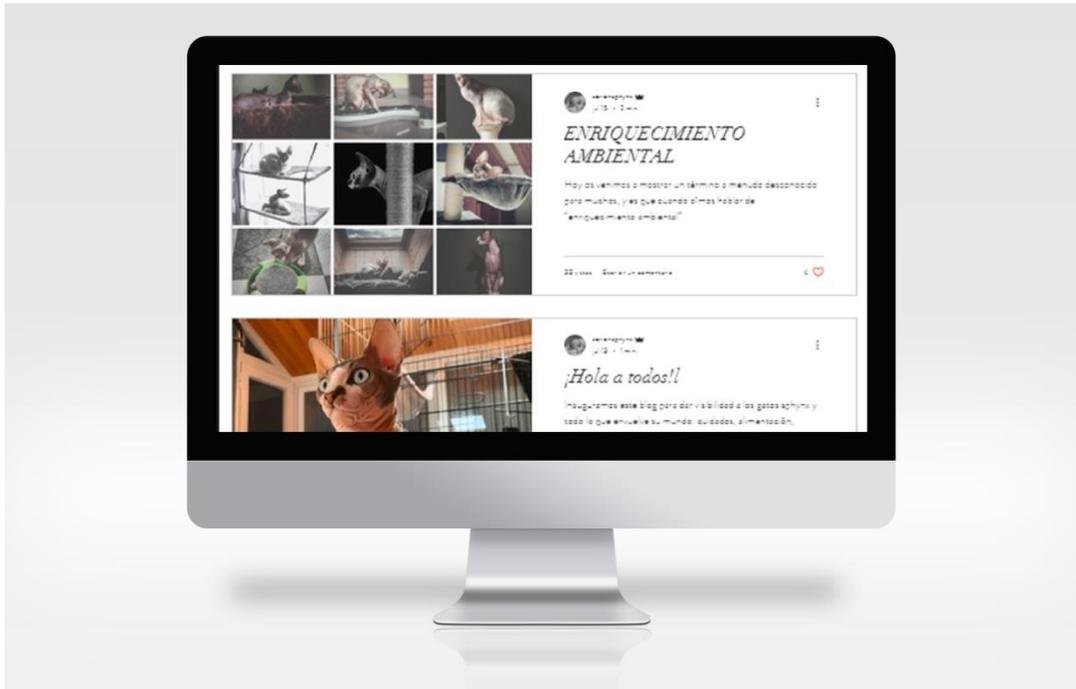
Esta página contiene cuidados para la raza de gatos Esfinge brindados por el cliente.

Pieza 5: Ventana emergente de contacto, medidas de 1080 x 450 píxeles.



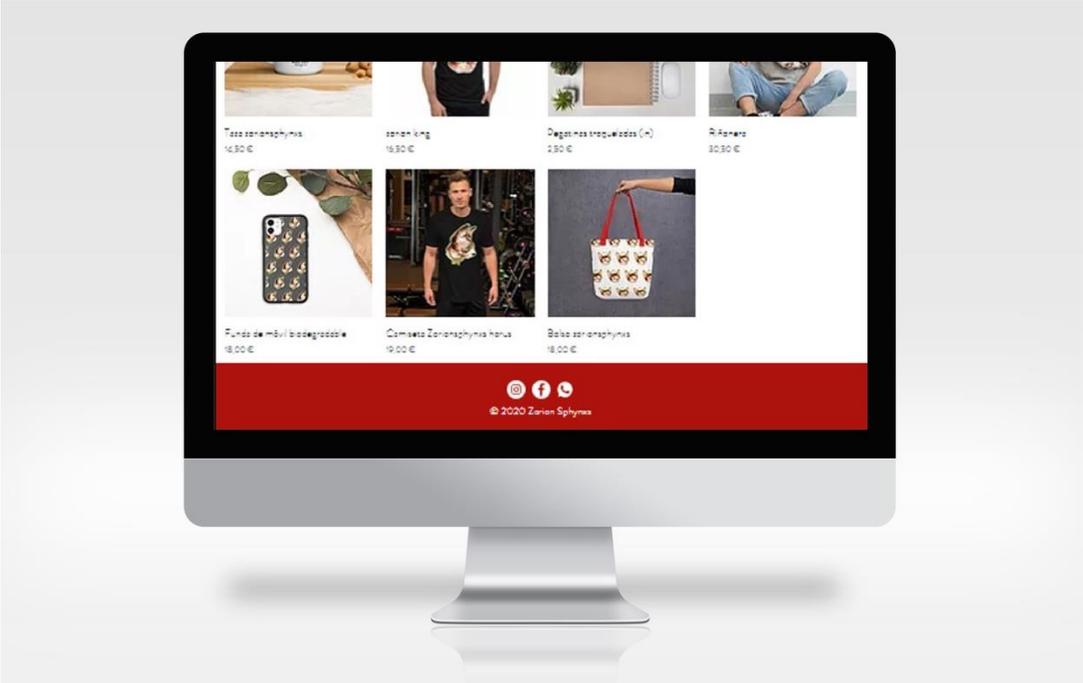
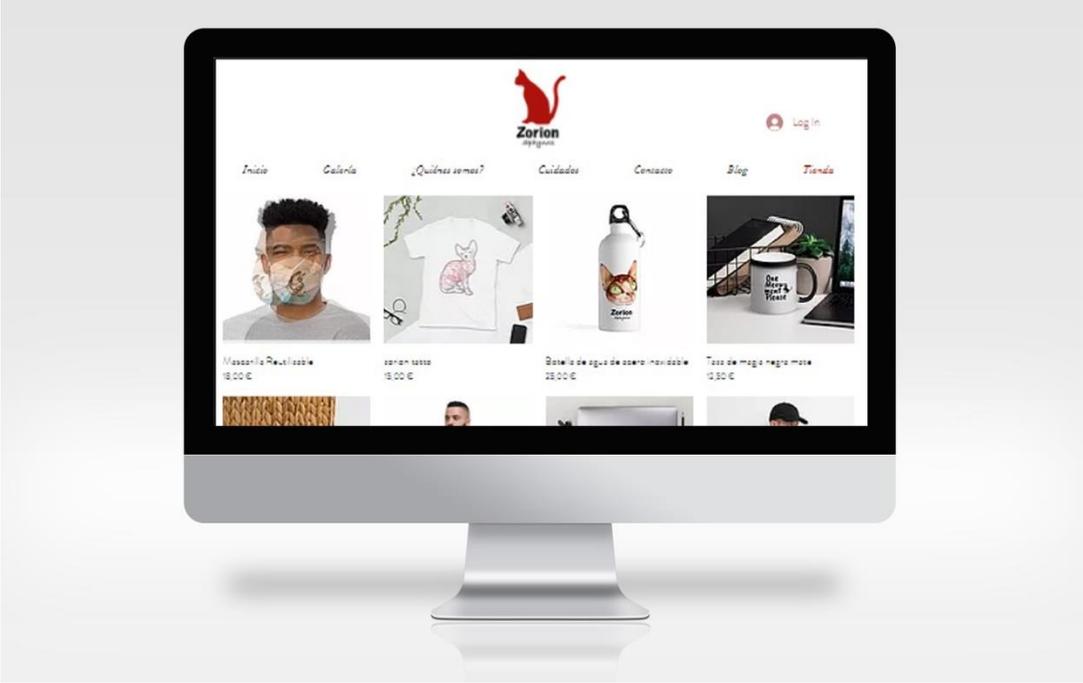
Esta ventana emergente contiene un formulario para recopilar información de los usuarios, asimismo, íconos con botones de acción vinculados a la página web.

Pieza 6: Página de Blog, medidas de 1080 x 4500 píxeles.



Página dedicada a la redacción de blogs constantes por parte del cliente

Pieza 7: Página de tienda, medidas de 1080 x 3500 píxeles.



Página dedicada a la venta de artículos de la empresa.

CAPÍTULO VIII

VALIDACIÓN TÉCNICA

Capítulo VIII. Validación Técnica

El proceso de validación será la encuesta personal, en la cual se crearán preguntas cerradas y calificación en la escala de Likert.

Las encuestas se realizarán a través de la plataforma de Google Forms para el cliente, expertos y grupo objetivo.

El enfoque de dicho trabajo es mixto, por lo cual se utilizará un enfoque cuantitativo y cualitativo. El primero será útil para cuantificar los resultados de la respuesta y a través del enfoque cualitativo, se intentará hacer una evaluación acerca del nivel de percepción de los encuestados con respecto a la propuesta de diseño.

La herramienta a utilizar es una encuesta de respuesta múltiple que se aplicará al cliente, a una cantidad de 10 personas en los cuales están hombres y mujeres del grupo objetivo y a 5 expertos en el área de comunicación y diseño.

8.1 Población y muestreo

Las encuestas se realizaron a una muestra de 16 personas divididas en tres grupos:

Cliente: Nestor Eduardo Ingles Nerio.

Expertos: Profesionales en distintas áreas de comunicación y el diseño, la publicidad y sitios web.

- Lourdes Donis, Licenciada en Comunicación.
- Rolando Barahona, Diseñador Gráfico.
- Samantha Aguilar, Licenciada en Comunicación y Diseño.
- Alejandra Zetina, Técnica en Diseño Gráfico.

- Gabriela Piril, Diseñadora Gráfica.

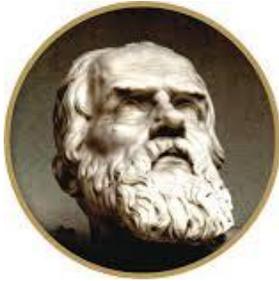
Grupo objetivo comprendido por hombres y mujeres, de 18 a 35 años de edad, con un NSE de nivel B y C1, el cual presenta gustos principalmente por los gatos y muestra una tendencia a obtener información acerca de los mismos.

8.2 Métodos e Instrumentos

La herramienta que se utilizará será la encuesta. La encuesta consiste en un proceso a través del que se recopilan datos por medio de un cuestionario que se diseñó previamente. Dentro de la encuesta, se escogió el método de la escala tipo Likert, la cual consiste en una forma psicométrica usada comúnmente en cuestionarios. Dentro de la misma se colocan diferentes grados o niveles, en la que el encuestado estará de acuerdo o en desacuerdo con una declaración, pregunta o ítem, luego se procesarán los resultados obtenidos. Dicho método es cualitativo, que produce datos descriptivos.

De igual manera, se hará uso de preguntas dicotómicas en las que el encuestado responderá “sí” o “no”, según lo que el considere.

8.2.1 Modelo de la encuesta



(FACOM)

Licenciatura en Comunicación y Diseño

Proyecto de graduación

Género F	<input type="checkbox"/>	Experto	<input type="checkbox"/>	Nombre	<input type="text"/>
M	<input type="checkbox"/>	Cliente	<input type="checkbox"/>	Profesión	<input type="text"/>
Edad	<input type="text"/>	Grupo Objetivo	<input type="checkbox"/>	Puesto	<input type="text"/>

Encuesta de Validación del proyecto de:

Diseño de sitio web para informar acerca de los cuidados alimenticios y recomendaciones que requieren los gatos de la raza Esfinge. Zorion Sphynxs. Guatemala 2020

Antecedentes:

La empresa Zorion Sphynxs fue creada en 2019 por Eduardo Inglés y actualmente se dedica a la cría y venta de gatos raza Esfinge, asimismo, ofrecer accesorios para cuidados de los mismos.

Zorion Sphynxs requiere un sitio web para informar a través de ella los cuidados y recomendaciones a cerca de los gatos de raza Esfinge, debido a que se ha encontrado poca información sobre la misma en internet, la empresa ha tomado la decisión de transmitir sus conocimientos con las personas que desean adquirir un gato de la raza Esfinge.

Diseñar un sitio web para informar a través del mismo sobre los cuidados y recomendaciones acerca de los gatos de raza Esfinge, para las personas que busquen adoptar un gato por primera vez de dicha raza.

Instrucciones:

Con base a lo anterior, observe la propuesta del sitio web para la empresa Zorion Sphynxs y según su criterio conteste las siguientes preguntas de validación, seleccionando el espacio de su respuesta.

Parte Objetiva:

1. ¿Considera usted necesario el diseño de un sitio web para informar acerca de los cuidados y recomendaciones para la raza Esfinge?

SI ____ NO ____

2. ¿Considera importante recopilar información necesaria sobre la empresa Zorion Sphynxs, sus métodos de cuidado y las recomendaciones que brindan, para llevar a cabo la realización del sitio web para Zorion Sphynxs?

SI ____ NO ____

3. ¿Considera adecuado recopilar datos acerca de las tendencias actuales en sitio web para poder determinar el cual se adaptaría mejor al proyecto?

SI ____ NO ____

4. ¿Considera adecuado establecer una paleta de colores adecuadas para su respectiva aplicación y mantener así una línea gráfica?

SI ____

NO ____

Parte Semiológica:

5. ¿Considera adecuada para la empresa Zorion Sphynxs los colores utilizados en el sitio web?

Muy adecuada ____ Poco adecuada ____ Nada adecuada ____

6. ¿Cree que la tipografía usada es adecuada a un grupo objetivo comprendido por hombres y mujeres de 18 a 35 años de edad, con un NSE de nivel B y C1, con gustos por los gatos?

Muy adecuada ____ Poco adecuada ____ Nada adecuada ____

7. ¿Los íconos del sitio web son comprensibles y dan a entender la idea de la raza de gatos Esfinge?

Muy comprensibles ____ Poco comprensibles ____ Nada comprensibles ____

Parte Operativa:

8. Considera que la tipografía utilizada en el sitio web es de forma:

Muy legible ____ Poco legible ____ Nada legible ____

9. ¿Cree visible los botones de acción en el sitio web presentada? (WhatsApp, Instagram y Facebook)

Muy legible ____

Poco legible ____

Nada legible ____

10. Según su criterio ¿El tamaño del sitio web es ideal para ser visible en monitores, dispositivos móviles u otros?

SI ____

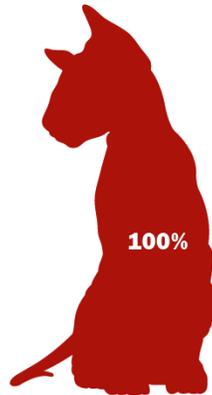
NO ____

De antemano se agradece la atención y el tiempo brindado para contestar esta encuesta. Si en caso usted tiene alguna sugerencia, comentario o crítica personal puede hacerlo en el siguiente espacio:

8.3. Resultados e interpretación de resultados

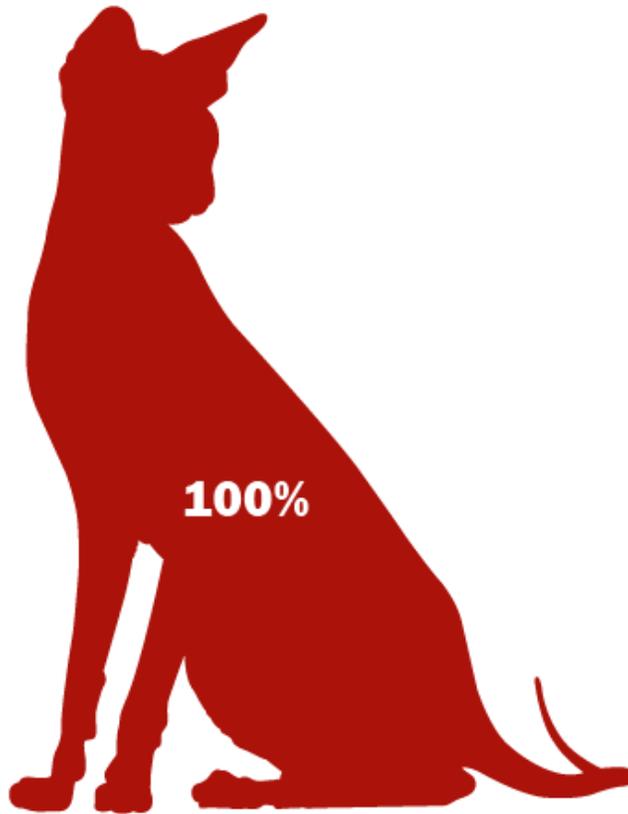
Parte objetiva.

1. ¿Considera usted necesario el diseño de un sitio web para informar acerca de los cuidados y recomendaciones para la raza Esfinge?



El 100% de los encuestados considera necesario el diseño de un sitio web para informar acerca de los cuidados y recomendaciones para la raza Esfinge de gatos.

2. ¿Considera importante recopilar información necesaria sobre la empresa Zorion Sphynxs, sus métodos de cuidado y las recomendaciones que brindan, para llevar a cabo la realización del sitio web para Zorion Sphynxs?



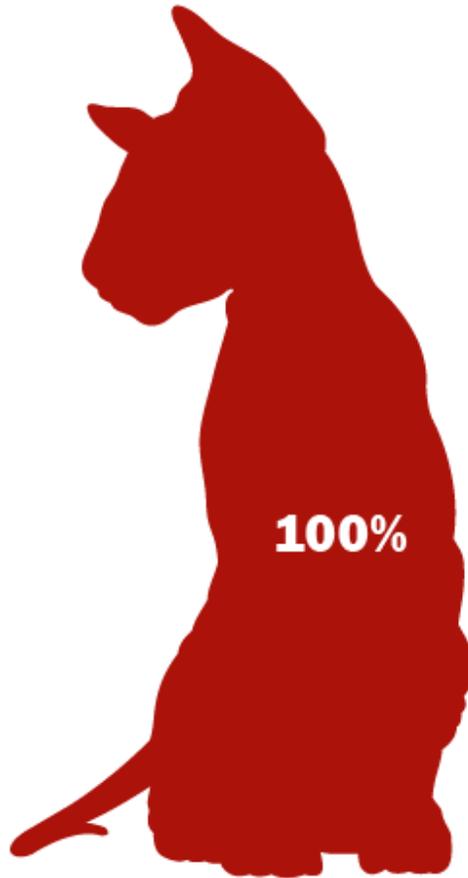
El 100% de los encuestados considera importante la recopilación de información necesaria sobre la empresa Zorion Sphynxs, sus métodos de cuidado y las recomendaciones que brindan, para llevar a cabo la realización del sitio web para Zorion Sphynxs.

3. ¿Considera adecuado recopilar datos acerca de las tendencias actuales en sitio web para poder determinar el cual se adaptaría mejor al proyecto?



El 100% de los encuestados considera adecuado recopilar datos acerca de las tendencias actuales en sitio web para poder determinar el cual se adaptaría mejor al proyecto.

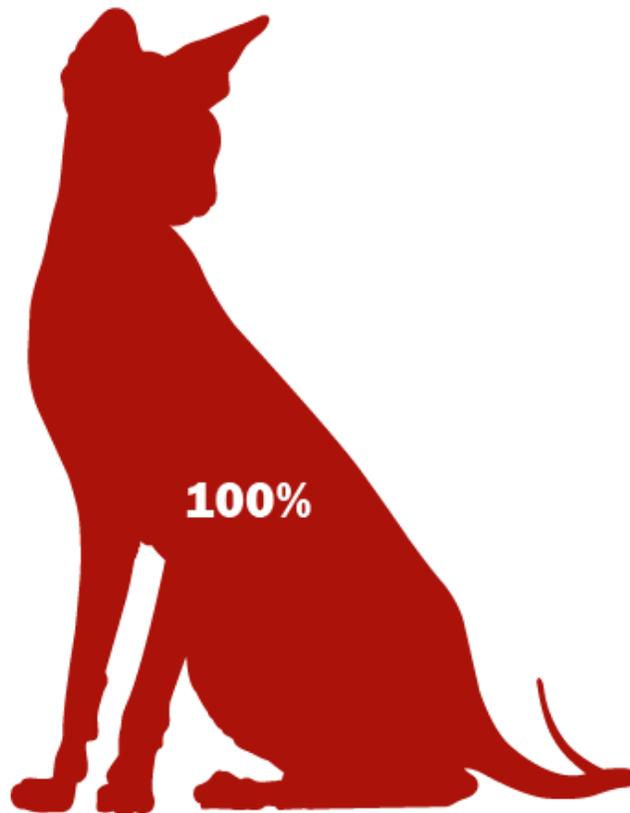
4. ¿Considera adecuado establecer una paleta de colores adecuadas para su respectiva aplicación y mantener así una línea gráfica?



El 100% de los encuestados considera adecuado establecer una paleta de colores adecuadas para su respectiva aplicación y mantener así una línea gráfica.

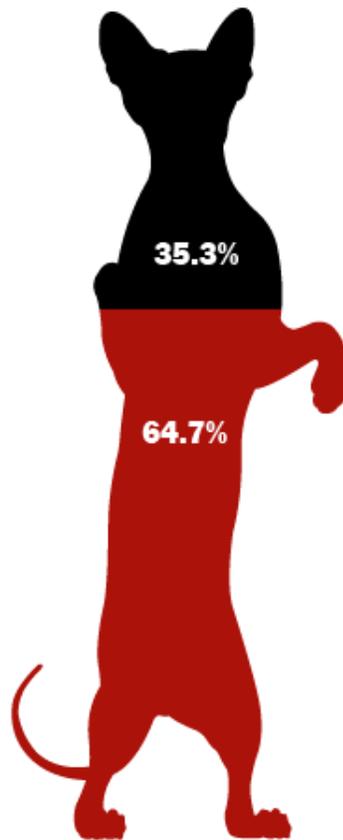
Parte semiológica.

5. ¿Considera adecuada para la empresa Zorion Sphynxs los colores utilizados en el sitio web?



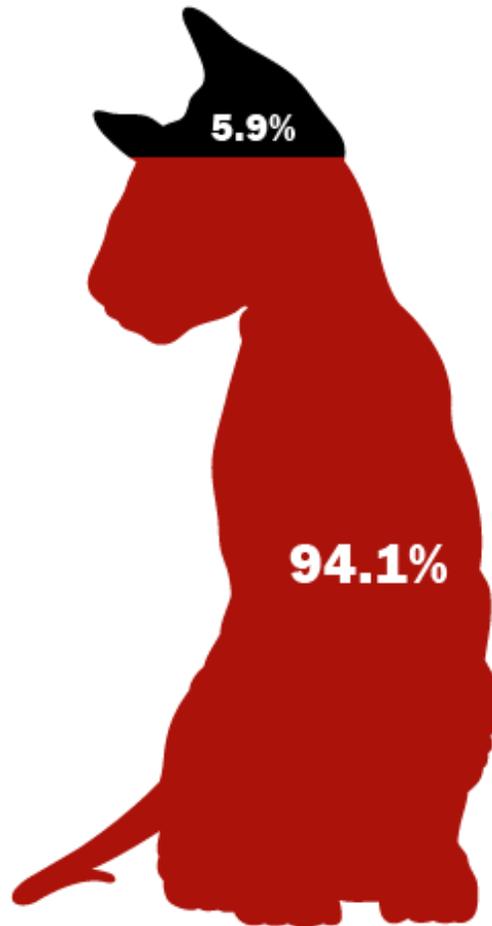
El 100% de los encuestados considera adecuada la paleta de colores utilizada en el sitio web.

6. ¿Cree que la tipografía usada es adecuada a un grupo objetivo comprendido por hombres y mujeres de 18 a 35 años de edad, con un NSE de nivel B y C1, con gustos por los gatos?



El 64.7% de los encuestados considera muy adecuada la tipografía usada en el sitio web, por lo tanto, 35.3% considera poco adecuada la tipografía utilizada en el sitio web. Se optó dejar la tipografía, ya que en su mayoría de los encuestados consideran que es muy adecuada.

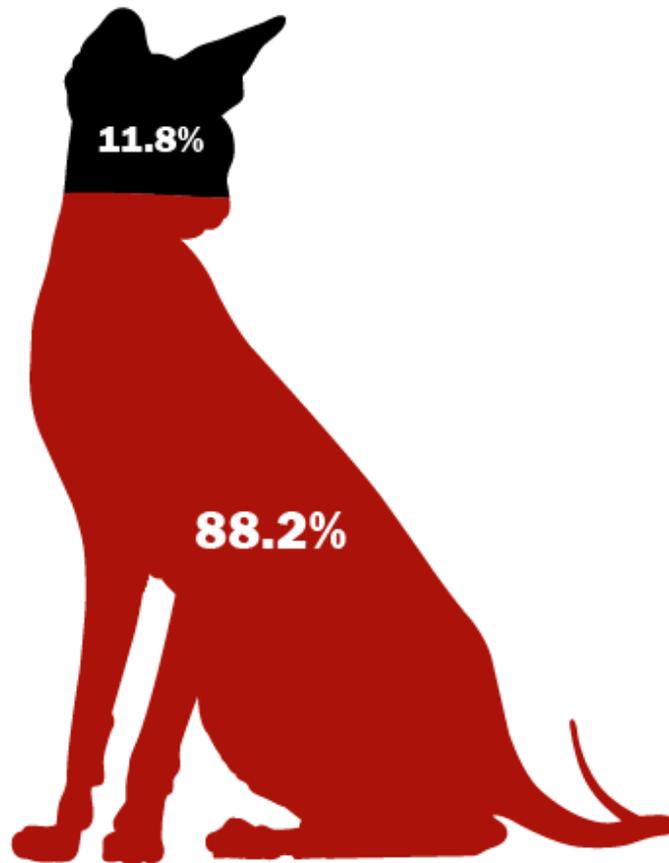
7. ¿Los íconos del sitio web son comprensibles y dan a entender la idea de la raza de gatos Esfinge?



El 94.1% de los encuestados considera que los íconos utilizados en el sitio web son muy comprensibles, en cambio, el 5.9% considera que es muy poco comprensible. Se optó por dejar los íconos, ya que los encuestados en su mayoría lo considera muy comprensibles.

Parte operativa.

8. Considera que la tipografía utilizada en el sitio web es de forma:



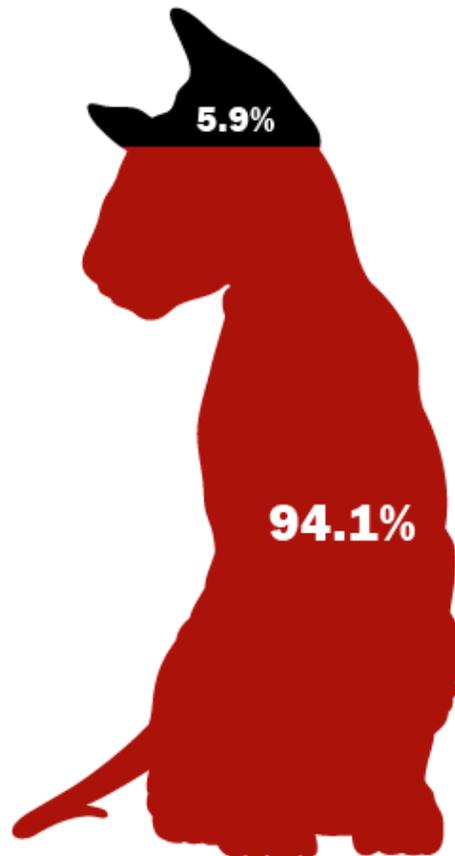
El 88.2% considera que la tipografía utilizada en el sitio web es muy legible, mientras un 11.8% considera que es poco legible. Por lo tanto, se optó por mantener la tipografía utilizada en el sitio web.

9. ¿Cree visible los botones de acción en el sitio web presentada? (WhatsApp, Instagram y Facebook)



El 76.5% de los encuestados considera muy legibles los botones de acción en el sitio web, el 17.6% lo consideran poco legibles y el 5.9% lo considera nada legible. Se optó por mantener el tamaño de los íconos.

10. Según su criterio ¿El tamaño del sitio web es ideal para ser visible en monitores, dispositivos móviles u otros?



El 94.1% considera que el tamaño del sitio web es ideal para ser visible en monitores, dispositivos móviles u otros, el 5.9% no lo considera ideal. Por lo tanto, se optó por no realizar ningún cambio en el tamaño.

8.4. Cambios en base a los resultados

Con base a los datos obtenidos en la fase de validación para la implementación del presente proyecto se refleja que:

- Cumple con el objetivo general y con cada uno de los objetivos específicos.
- Se recopiló información suficiente para el diseño de sitio web para informar acerca de los cuidados que requieren los gatos de la raza Esfinge, que vende la empresa Zorion Sphynxs.
- El sitio web cumple los requerimientos necesarios para la empresa Zorion Sphynxs.
- No se mencionaron cambios relevantes en el diseño propuesto.

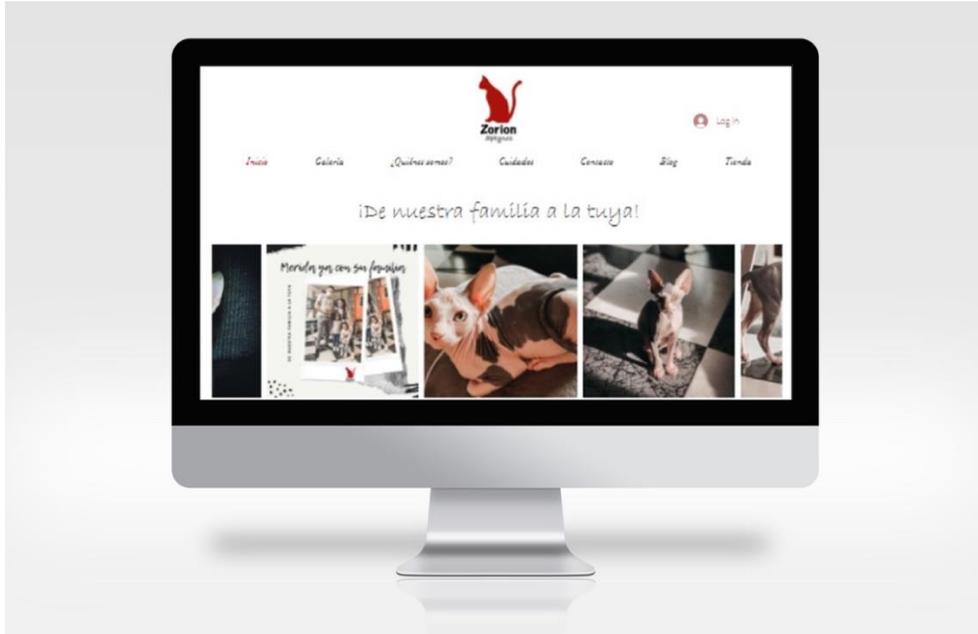
CAPÍTULO IX

PROPUESTA GRÁFICA FINAL

Capítulo IX. Propuesta gráfica final

Para conocer el sitio web, pueden ingresar a: <https://www.zorionsphynxs.com/>

Pieza 1: Página de Inicio, medidas 1080 x 5500 píxeles.



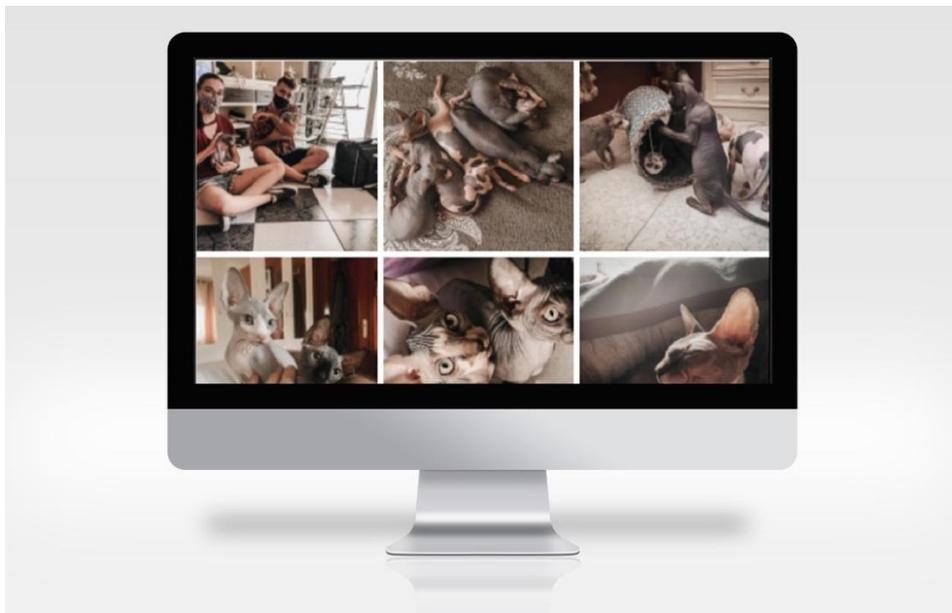
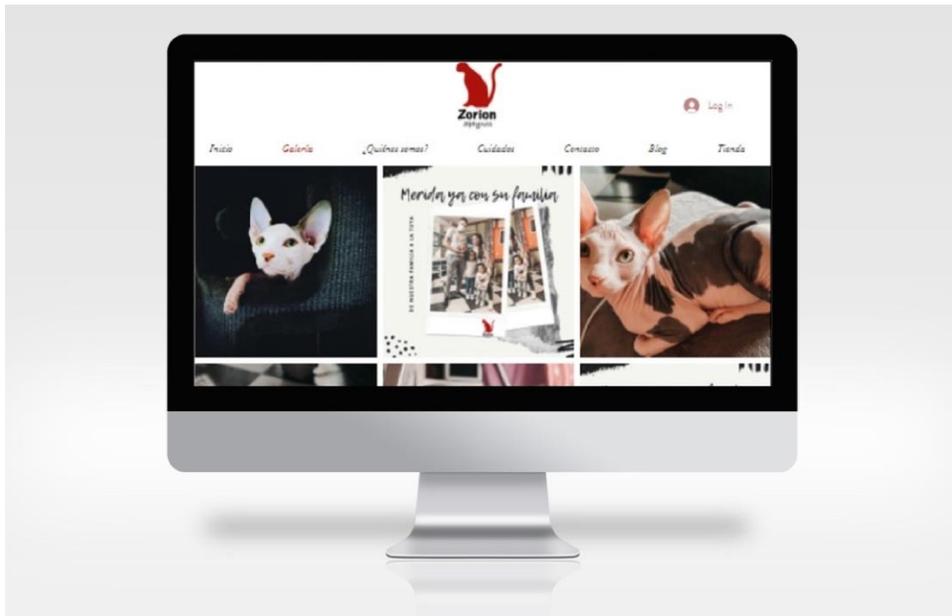
Continuación en la siguiente página.

Pieza 1: Página de Inicio, medidas 1080 x 5500 píxeles.



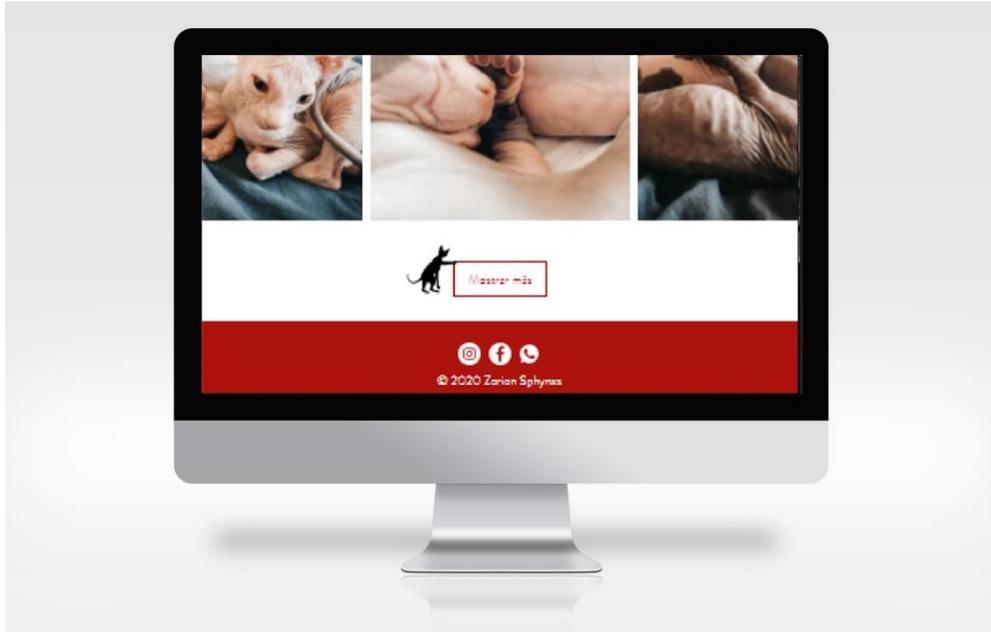
Página de inicio o principal del sitio web, contiene galería con imágenes vinculadas al perfil de Instagram de la empresa y resumen de la información con botones de acción para continuar lectura en las páginas designadas para la misma.

Pieza 2: Página de Galería, medidas 1080 x 6750 píxeles.



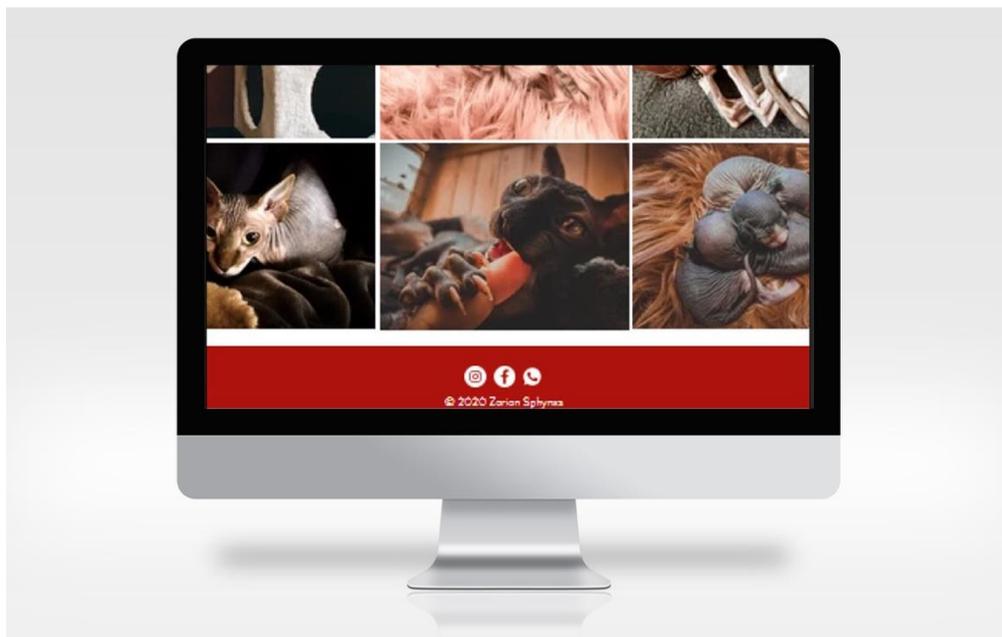
Continuación en la siguiente página.

Pieza 2: Página de Galería, medidas 1080 x 6750 píxeles.



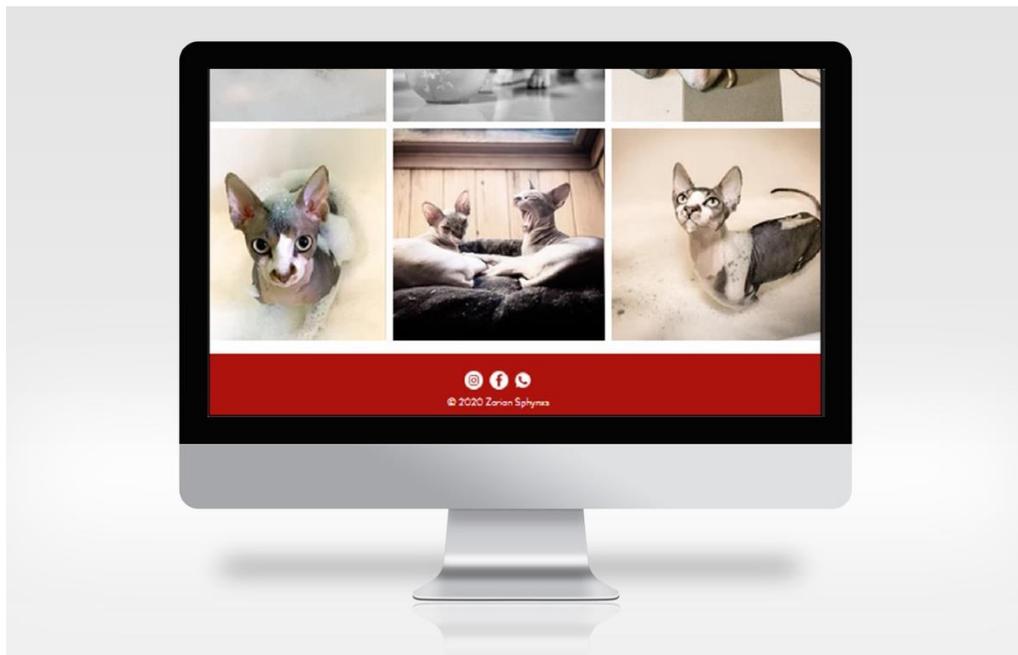
Página en la cual se adjunta y vincula de manera completa las imágenes del perfil del Instagram de la empresa.

Pieza 3: Página de ¿Quiénes somos? Medidas de 1080 x 4000 píxeles.



Esta página contiene la historia de creación de la empresa.

Pieza 4: Página de Cuidados. Medidas 1080 x 4000 píxeles.



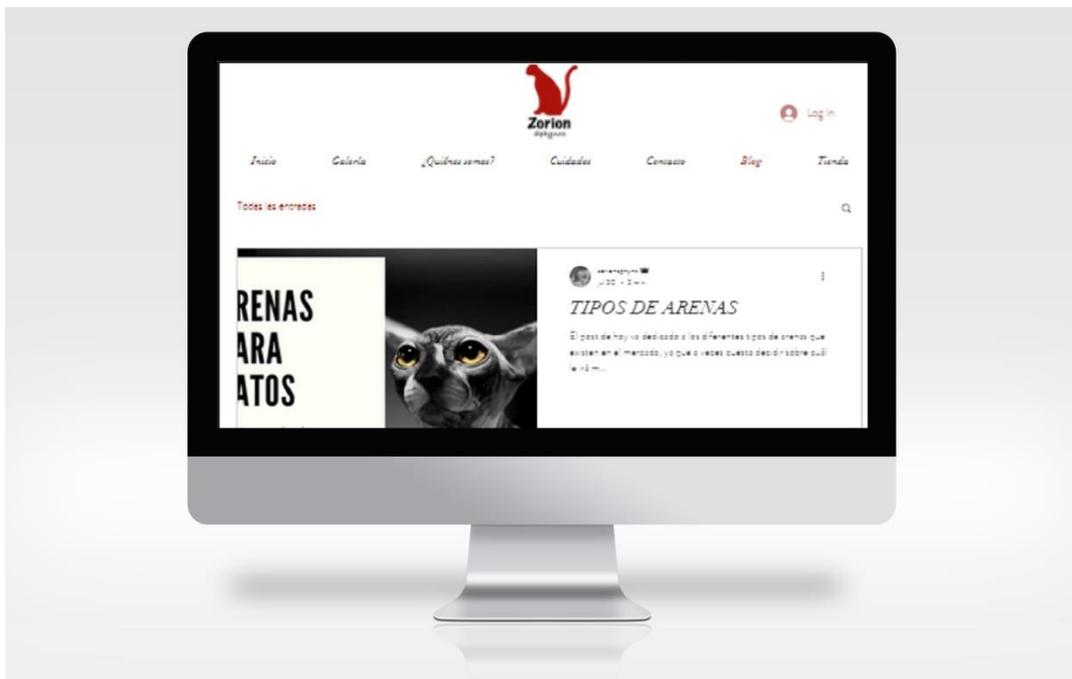
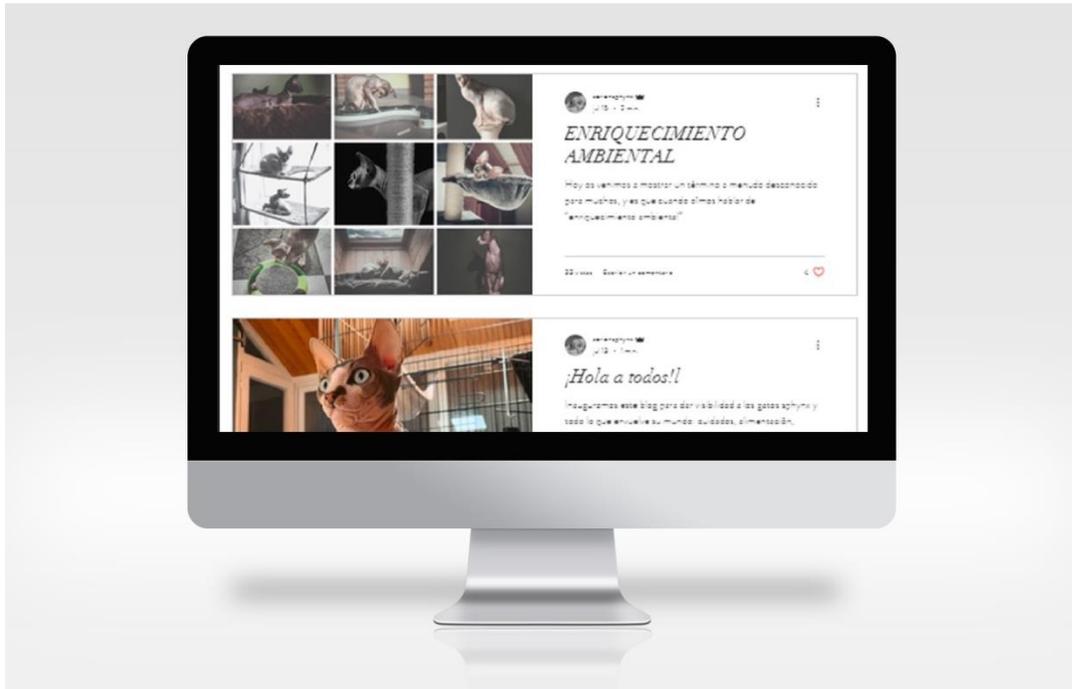
Esta página contiene cuidados para la raza de gatos Esfinge brindados por el cliente.

Pieza 5: Ventana emergente de contacto, medidas de 1080 x 450 píxeles.



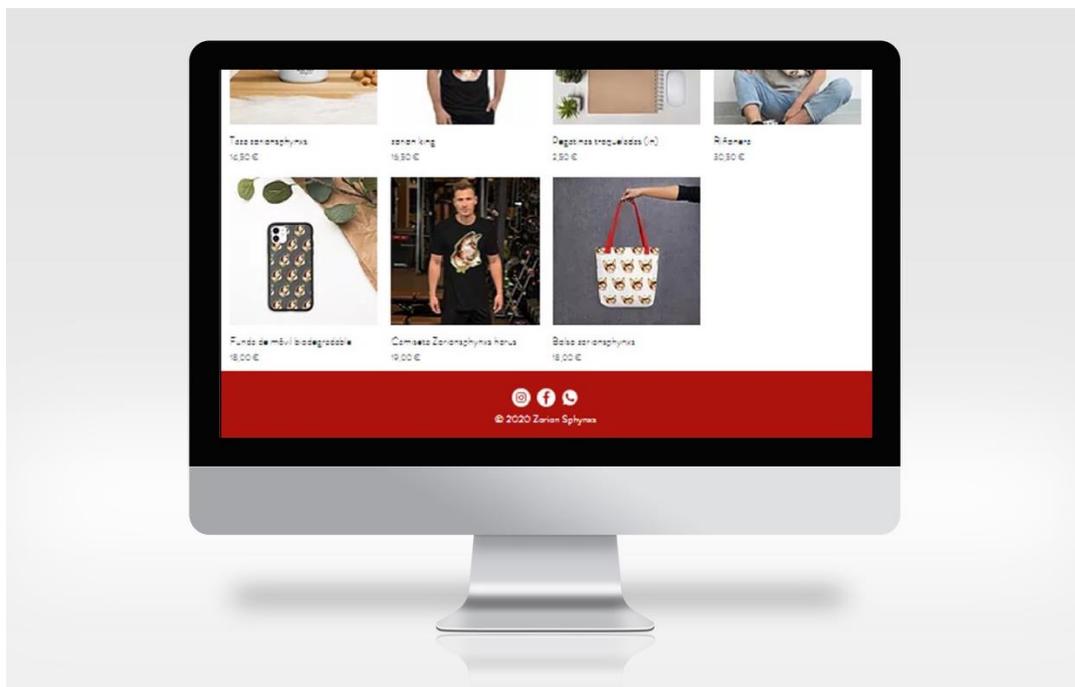
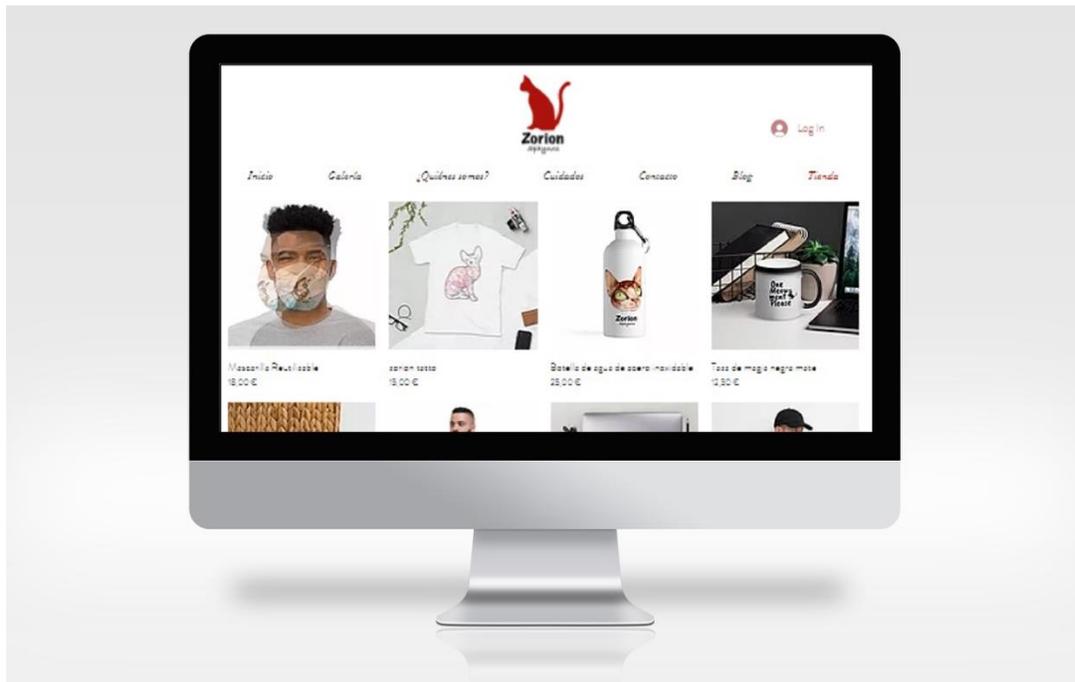
Esta ventana emergente contiene un formulario para recopilar información de los usuarios, asimismo, íconos con botones de acción vinculados a la página web.

Pieza 6: Página de Blog, medidas de 1080 x 4500 píxeles.



Página dedicada a la redacción de blogs constantes por parte del cliente

Pieza 7: Página de tienda, medidas de 1080 x 3500 píxeles.



Página dedicada a la venta de artículos de la empresa.

CAPÍTULO X

PRODUCCIÓN, REPRODUCCIÓN Y DISTRIBUCIÓN

Capítulo X. Producción, reproducción y distribución

Como parte fundamental para el desarrollo de la creación del diseño de sitio web para informar acerca de los cuidados alimenticios y recomendaciones que requieren los gatos de la raza Esfinge. Zorion Sphynxs, es necesario implementarlo para que el artista vea las utilidades obtenidas a partir del diseño propuesto.

- Plan de costos de elaboración
- Plan de costos de producción
- Plan de costos de reproducción
- Plan de costos de distribución

10.1 Plan de costos de elaboración

Tomando en cuenta que un diseñador gráfico promedio tiene un salario mensual de Q6,000.00, el pago del día trabajado es de Q200.00 y la hora se estima en un valor de Q25.00.

DESCRIPCIÓN	SEMANAS	HORAS EMPLEADAS	COSTO
Investigación sobre lo que es un sitio web	1	2	Q25/hora
Elaboración de bocetos para el sitio web y propuesta	6	5	Q25/hora
Propuestas iniciales	8	20	Q25/hora
Costos variables de operación (luz, internet)			Q500.00
Citas con el cliente	1	1	Q25/hora
Total de costos de elaboración			Q1,200.00

10.2 Plan de costos de producción

DESCRIPCIÓN	SEMANAS	HORAS EMPLEADAS	COSTO
Propuesta gráfica final	5	15	Q
Realización de artes	2	6	Q
Adaptación de fotografías	1	2	Q
Maquetado del sitio web	5	20	Q
Cambios	1	5	Q
Total de costos de producción			Q1,200.00

10.3 Plan de costos de reproducción

Por ser un sitio web, los artes no tendrán ningún tipo de publicidad, sólo se dará a conocer a través de medios virtuales, el costo de reproducción fue de Q0.00

DESCRIPCIÓN	CANTIDAD	PRECIO UNIDAD	PRECIO TOTAL
-	-	-	Q0.00
Total			Q0.00

10.4 Plan de costos de distribución

El sitio web será alojado en la plataforma de Wix, en el cual fue creado.

La plataforma tiene un costo de \$150.00 dólares de alojamiento por año, el cual incluye lo siguiente:

- Ancho de banda ilimitado.
- Almacenamiento de 10gb.
- Dominio gratis por 1 año.

El sitio web tiene un costo de distribución final de Q1,167.00 tomando el cambio de Q7.78 por cada USD\$1.

DESCRIPCIÓN	CANTIDAD	PRECIO UNIDAD	PRECIO TOTAL
Plataforma	1	Q1,167.00	Q1,167.00
Total			Q1,167.00

10.5 Margen de utilidad

Se estima para el presente proyecto un promedio de 20% de utilidad sobre los costos.

- Costo total = Q3,567.00
- Utilidad 20% = Q713.40

10.6 Cuadro con resumen general de costos

Detalle	Total de costo
Plan de costos de elaboración	Q1,200.00
Plan de costos de producción	Q1,200.00
Plan de costos de reproducción	N/A
Plan de costos de distribución	Q1,167.00
Subtotal I	Q3,567.00
Margen de utilidad 20%	Q713.40
Subtotal II	Q4,280.40
Iva 12%	Q513.64
Total	Q4,794.04

CAPÍTULO XI

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

Capítulo XI. Conclusiones y recomendaciones

11.1 Conclusiones

- Se diseñó un sitio web para informar acerca de los cuidados que requieren los gatos de la raza Esfinge, que vende la empresa Zorion Sphynxs.
- Se investigaron a través del marco teórico las referencias bibliográficas y en sitios web acerca de tendencias actuales de diseños de sitios web para la creación de un sitio web para informar acerca de los cuidados alimenticios y recomendaciones que requieren los gatos de la raza Esfinge Zorion Sphynxs.
- A través de entrevistas con el cliente, se recopiló la información necesaria de los gatos de la raza Esfinge Zorion Sphynxs para la creación de su sitio web.
- Se determinó la plataforma Wix para alojar el sitio web, ya que para el mantenimiento a futuro, el cliente lo puede realizar por sus propios medios.

11.2 Recomendaciones

- Se recomienda a la empresa Zorion Sphynxs colocar fotografías de estos gatos en la red social Instagram, ya que su perfil está vinculado con el sitio web para ir actualizando las fotografías de los gatos.
- Asimismo, se recomienda a Zorion Sphynxs, ir actualizando los cuidados de estos gatos en el sitio web.
- Se recomienda respetar los lineamientos establecidos en diseño del sitio web para mantener la misma línea de la identidad visual.
- Por otra parte, se recomienda seguir la misma línea gráfica y tendencia para el lanzamiento de nuevo contenido por parte de Zorion Sphynxs para su aplicación en el sitio web.

CAPÍTULO XII

CONOCIMIENTO GENERAL

Capítulo XII. Conocimiento general

12.1 Demostración de conocimientos



Infografía
Conocimientos Generales

- Comunicación**
Se aplicaron los conocimientos en comunicación para poder transmitir el mensaje que se deseaba por parte del cliente a través de un sitio web.
- Diseño Gráfico Electrónico**
Al momento de recibir las imágenes por parte del cliente, se aplicó manipulación a través de programas de diseño para adaptar las proporciones y se puedan utilizar en el sitio web.
- Diseño de Páginas Web**
Se utilizó el conocimiento recibido en dicho curso para poder crear el sitio web a través de la plataforma "Wix".
- Técnicas de Redacción**
Al momento de recibir textos por parte del cliente, se sometió a procesos de redacción y filtros para poder utilizarse en el sitio web de manera adecuada.
- Fotografía Básica**
Se aplicaron las reglas básicas de la fotografía al momento de la adaptación de las imágenes, respetando las leyes y utilizando la que mejor se adaptara a la necesidad visual que se tenía.

Infografía Conocimientos Generales

Técnicas de Investigación

A lo largo del proyecto se recolectó información poder realizarse, de la misma manera, se buscó familiarizarse con lo que el cliente deseaba transmitir.

6

Software I

Se realizaron diseños vectoriales para poder utilizarse en el sitio web como íconos.

7

Comunicación Corporativa

Al momento de crear el sitio web, se tuvo como prioridad el mantener la línea gráfica para que los usuarios puedan reconocer al instante de que empresa se trata.

8

Fundamentos del Diseño

Se aplicaron conocimientos principales del diseño para respetar tamaños, posiciones y proporciones.

9

Planeación Estratégica Aplicada

Desde el comienzo del proyecto, se tuvo reuniones con el cliente para poder tomar apuntes y establecer fechas de entregas, con el fin de tener un mejor control del tiempo.

10

CAPÍTULO XIII

REFERENCIAS

Capítulo XIII. Referencias

@Igarcia. (2020, 11 marzo). “Tendencias en diseño web 2020: lo que viene para quedarse”.

40deFiebre. Recuperado de: <https://www.40defiebre.com/tendencias-diseno-web>

Banrepcultural. (2020). “Teoría de la Comunicación y algunas corrientes”. Recuperado de

https://enciclopedia.banrepcultural.org/index.php/Teor%C3%ADa_de_la_Comunicaci%C3%B3n_y_algunas_corrientes

Espínola, Marcela (2018, agosto). “15 definiciones: ¿Qué es el diseño gráfico?”. Recuperado de

<https://paredro.com/15-definiciones-diseno-grafico-citas- autores/>

Hillspet. (2020). “Características y personalidad del gato Esfinge”. Recuperado de

<https://www.hillspet.es/cat-care/cat-breeds/sphynx>

<https://www.ikkonos.com/ideate/que-es-el-diseno-web>

Neuronilla. (2020). “SCAMPER”. Recuperado de <https://www.neuronilla.com/scamper/>

Pérez Porto, Julián (2013). “Definición de cuidado”. Recuperado de

<https://definicion.de/cuidado/>

Pérez Porto, Julián. (2018). “Definición de gato”. Recuperado de <https://definicion.de/gato/>

Rockcontent. (2019, 4 marzo). “Tipo de diseños; ¡descubre la amplitud de esta área!”.

Recuperado de <https://rockcontent.com/es/blog/tipos-de-diseno/>

Significados. (2020, 27 mayo). “Significado de Diseño”. Recuperado de

<https://www.significados.com/diseno/>

SoftwareLab. (2020). “¿Qué es un sitio web y una página web?”. Recuperado de

<https://softwarelab.org/es/sitio-web/>

Uña Juárez, Octavio (2000, enero). “Teorías y modelos de la comunicación”. Recuperado de

https://www.researchgate.net/publication/28181853_Teorias_y_modelos_de_la_comunicacion

Vedoya, Mercedes (2007, abril). “Teoría de la comunicación”. Recuperado de

<https://teocoms.blogspot.com/2007/04/conductismo.html>

Websmultimedia. (2020). “Diseño corporativo”. Recuperado de

<https://www.websmultimedia.com/disenio-corporativo>

Wixblog. (2019, 16 diciembre). “10 Tendencias de diseño web para el 2020”. Recuperado de

<https://es.wix.com/blog/2019/12/tendencias-diseno-web-2020/>

Capítulo XIV

ANEXOS

Capítulo XIV. Anexos

Anexos I



DATOS DEL ESTUDIANTE

Nombre del estudiante: Carlos Fernando Argueta Pérez

No. de Carné: 17005564 Celular: 41689176

Email: carlos.argueta@galileo.edu

Proyecto: Proyecto de graduación

DATOS DEL CLIENTE (EMPRESA)

Nombre del cliente (empresa): Zorion Sphynxs

Email: zorionsphynx@gmail.com

Contacto: Instagram: zorion_sphynxs

Antecedentes: Zorion Sphynxs fue creada en 2019 a raíz de una gran pasión por la raza Esfinge de gatos. La empresa trata a sus ejemplares como miembros de su familia, con todo el cariño y dedicación que se les puede ofrecer para que puedan crecer socializados de la manera correcta.

Oportunidad identificada: Diseño de un sitio web para poder informar acerca de los cuidados de la raza Esfinge de gatos en Zorion Sphynxs.

DATOS DEL CLIENTE (EMPRESA)

Misión: Buscar a través de la pasión y dedicación, el poder criar y llevar una nueva vida a las personas que busquen adquirir un gato de la raza Esfinge, asimismo, poder brindar la mayor información acerca de los mismos para que puedan tener una vida con las mejores condiciones.

Visión: Poner la pasión día a día a la raza para poder criarlos y brindarlos a la familia que merecen, brindando todos los conocimientos que se necesitan para el mantenimiento de los gatos.

Delimitación geográfica: Zona 15, Ciudad de Guatemala.

Grupo objetivo: Ambos sexos, 18-35 años, NSE nivel B y C1.

Principal beneficio al grupo objetivo: Conocimiento acerca de los cuidados de la raza Esfinge de gatos.

Factores de diferenciación: Zorion Sphynxs comparte conocimientos a través de la experiencia que han tenido.

Objetivo de comunicación: Transmitir de manera correcta y legible la información que se busca transmitir acerca de los cuidados y alimentación de los gatos.

Mensajes claves a comunicar: ¡De nuestra familia a la tuya! Dar a entender que los gatos más que ser mascotas, son miembros de la familia.

Reto del diseño y trascendencia: Buscar una combinación y legibilidad en el minimalismo solicitado por el cliente.

Materiales a realizar: Diseño de sitio web.

LOGOTIPO



Anexos II

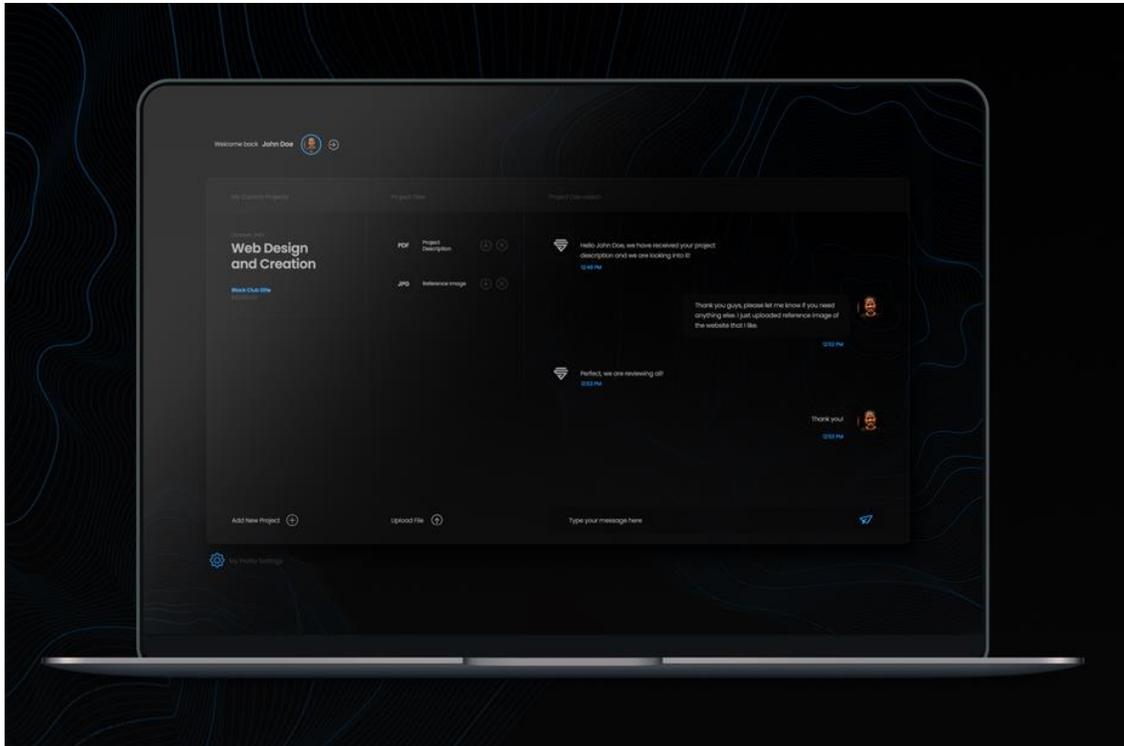
CARACTERÍSTICAS	NIVEL A	NIVEL B	NIVEL C1	NIVEL C2	NIVEL C3	NIVEL D1	NIVEL D2	NIVEL E
Ingresos	+ de Q100,000.00	Q61,200.00	Q25,600.00	Q17,500.00	Q11,900.00	Q7,200.00	Q3,400.00	- de Q1,00.00
Educación padres	Superior, Licenciatura, Maestría, Doctorado	Superior, Licenciatura, Maestría, Doctorado	Superior, Licenciatura	Superior, Licenciatura	Licenciatura	Media completa	Primaria completa	Sin estudios
Educación hijos	Hijos menores colegios privados caros, mayores en U del extranjero	Hijos menores colegios privados caros, mayores en U local, post grado extranjero	Hijos menores colegios privados, mayores en U privadas y post grado extranjero con	Hijos menores colegios privados, mayores en U privadas o estatal	Hijos menores escuelas, mayores en U estatal	Hijos en escuela	Hijos en escuela	Sin estudios
Desempeño	Propietario, Director Profesional exitoso	Empresario, Ejecutivos de alto nivel, Profesional, Comerciantes	Ejecutivo medio, comerciante, vendedor	Ejecutivo, comerciante, vendedor, dependiente	Comerciante, vendedor, dependiente	Obrero, dependiente	Obrero, dependiente	Dependiente o sujeto de caridad
Vivienda	Casa/departamento de lujo, en propiedad, 5-6 recámaras, 4 a 6 baños, 3-4 salas, pantry, alacena, estudios area de servicio separada, garage para 5-6 vehículos	Casa/departamento de lujo, en propiedad, financiado, 3-4 recámaras, 2-3 baños, 2 salas, pantry, alacena, 1 estudio area de servicio separada, garage para 2-4 vehículos	Casa/departamento, rentada o financiado, 2-3 recámaras, 2-3 baños, 1 sala, estudio area de servicio, garage para 2 vehículos	Casa/departamento, rentada o financiado, 1-2 recámaras, 1-2 baños, sala, garage para 2 vehículos	Casa/departamento, rentada o financiado, 1-2 recámaras, 1-2 baños, sala,	Casa/departamento, rentada o financiado, 1-2 recámaras, 1 baños, sala	Casa/cuarto rentado, 1-2 recámaras, 1 baños, sala-comedor	Casa improvisada o sin hogar
Otras propiedades	Finca, casas de descanso en lagos, mar, Antigua, con	Sitios/terrenos condominios cerca de costas	Sitios/terrenos interior por herencias					
Personal de servicio	Personal de planta, en el hogar, limpieza, cocina, jardín, seguridad y chofer	1-2 personas de tiempo completo, chofer	Por día	Por día, eventual	Eventual			
Servicios financieros	3-4 ctas Q monetarios y ahorro, Plazo fijo, TC intl, Seguros y ctas en US\$	2-3 ctas Q monetarios y ahorro, Plazo fijo, TC intl, Seguros y ctas en US\$	1-2 ctas Q monetarios y ahorro, Plazo fijo, 1-2 TC intl, Seguro colectivo	1 cta Q monetarios y ahorro, 1 TC local	1 cta Q ahorro, TC local	cta Q ahorro		
Poseiones	Autos del año, asegurados contra todo riesgo, 4x4, Van, Lancha, moto acuatica, moto, helicoptero-avion-3 tel minimo, cel cada miembro de la familia, Tv satelital, internet de alta velocidad, 2 o + equipos de audio, 3-5 TV, maquinas de lavar y secar platos, ropa, computadoras/miembro, seguridad domiciliar, todos los electrodomesticos. Todos los servicios de internet	Autos de 2-3 años, asegurados contra todo riesgo, 4x4, Van, moto	Autos compactos de 3-5 años, asegurados por Financiera	Auto compacto de 4-5 años, sin seguro	Auto compacto de 8-10 años, sin seguro	moto, por trabajo		
Bienes de comodidad	3 tel minimo, cel cada miembro de la familia, Tv satelital, internet de alta velocidad, 2 o + equipos de audio, 3-5 TV, maquinas de lavar y secar platos, ropa, computadoras/miembro, seguridad domiciliar, todos los electrodomesticos. Todos los servicios de internet	2 tel minimo, cel cada miembro de la familia, TV satelital, internet de alta velocidad, 2 equipos de audio, 3 TV, maquinas de lavar y secar platos ropa, computadora, internet porton eléctrico y todos los electrodomesticos. Todos los servicios de	1 teléfono, 1-2 celulares, cable, internet, equipo de audio, más de 2 TV, maquina de lavar ropa, computadora/miembro electrodomésticos básicos.	1 teléfono fijo, minimo, 1-2 cel, cable, radio, 2 TV, electrodomésticos básicos	1 teléfono fijo, celular cada miembro mayor, cable, equipo de audio, TV, electrodomésticos básicos	1 cel, cable, radio, TV, electrodomésticos básicos	1 cel, radio, TV, estufa	Radio, cocina de leña.
Diversión	Clubes privados, vacaciones en el exterior.	Clubes privados, vacaciones en el interior o exterior	Cine, CC, parques temáticos locales,	Cine, CC, parques temáticos locales,	Cine eventual, CC, parques, estadio	CC, parques, estadio	Parques	

Anexos III

Tendencias en diseño web 2020: lo que viene para quedarse

Dark Mode. El modo oscuro.

Nada súper innovador pero lo estamos viendo por todas partes y es una de las tendencias más claras sino la más importante. (@lgarcia, 2020)



(@lgarcia, 2020)

Elementos de diseño dibujados a mano.

El diseño se está volviendo cada vez más ecléctico. Todo lo que haga que la marca tenga más personalidad se ve con buenos ojos. Personalidad es hoy sinónimo de ruptura de los patrones que veníamos acostumbrados (simetrías, etc.). (@lgarcia, 2020)

3D por todas partes.

Ya lo empezamos a ver el año pasado y cada vez es más grande. El diseño cobra perspectiva y se traduce en nuevas representaciones. (@lgarcia, 2020)



(@lgarcia, 2020)

Tipografías sin reglas.

Estamos en la era donde los diseñadores rompen las reglas tradicionales de la tipografía. Es hora de jugar. (@lgarcia, 2020)



(@lgarcia, 2020)

Personalidad propia.

Todo el mundo tiene acceso a imágenes de archivo, a los unsplash de turno. Y por eso, cada vez es más necesario tener una personalidad visual propia. Ilustraciones que transmitan tu marca de forma única. (@lgarcia, 2020)



(@lgarcia, 2020)

Animaciones.

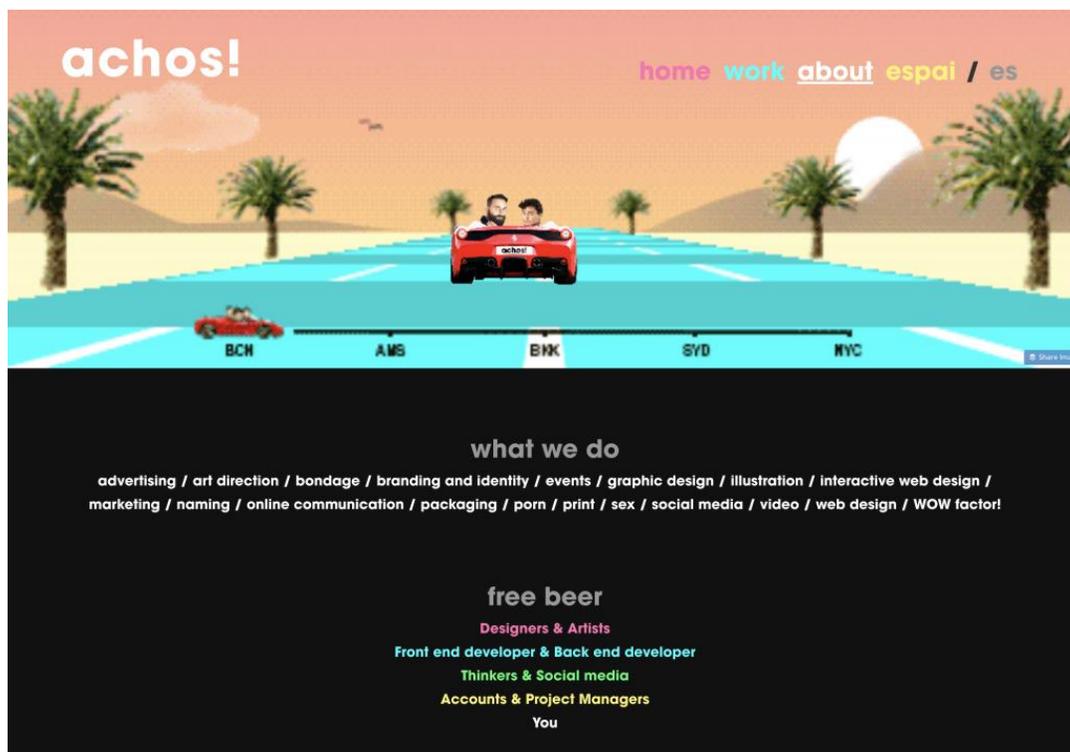
Está claro que hoy, más que nunca, necesitamos captar la atención de nuestra audiencia. Por ello, animar fondos, formas, imágenes, etc. es casi un must si queremos estar a la altura de las expectativas. (@lgarcia, 2020)



(@lgarcia, 2020)

Anti-estándar. La búsqueda de lo ecléctico.

Tener un diseño «bonito» hoy en día es muy fácil. Tan solo hay que descargarse una plantilla cualquiera de alguna de las cientos de webs de plantillas que hay en el mercado. Sin embargo, diferenciarse es vital, cada vez más, y por eso debemos evitar, lo máximo que podamos, estándares y repetir fórmulas. Hay que sorprender a nuestra audiencia desde el primer segundo. (@Igarci, 2020)

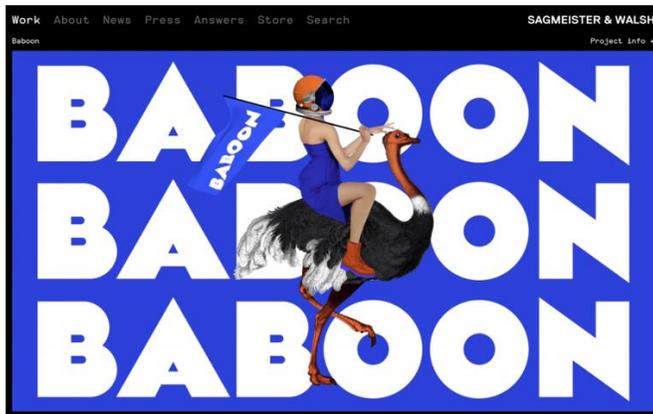


(@Igarci, 2020)

Explosión de color.

Atrás han quedado los tonos apagados. Es la época del destape y estamos viviendo un auténtico renacimiento de la creatividad en cuanto a colores, formas y animaciones se refiere.

(@lgarcia, 2020)



(@lgarcia, 2020)

Tipografía.

Llevamos ya unos años de bonanza. Este próximo año no será menos y seguiremos viendo explosión de creatividad tipográfica. Desde marcas que se hacen sus propias tipografías (y por supuesto las ponen al alcance de todos) a combinaciones imposibles. Y si podemos, ya de paso, las animamos. (@lgarcia, 2020)



(@lgarcia, 2020)