



FACULTAD DE CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN

Diseño de piezas gráficas digitales para dar a conocer en la red social Facebook la labor que realiza la Asociación Nacional de Boccias a personas comprendidas entre los 20 a 30 años de edad. Guatemala, Guatemala, 2021

PROYECTO DE GRADUACIÓN

Presentado a la Facultad de Ciencias de la Comunicación, Guatemala C.A.

ELABORADO POR

Losley Tánchez, Yanelly Yohanna

Carné del estudiante: 17005339

Para optar al título de

LICENCIATURA EN COMUNICACIÓN Y DISEÑO

Nueva Guatemala de la Asunción, 2021

Diseño de piezas gráficas digitales para dar a conocer en la red social Facebook la labor que realiza la Asociación Nacional de Boccias a personas comprendidas entre los 20 a 30 años de edad. Guatemala, Guatemala, 2021

Guatemala C.A.

Losley Tánchez, Yanely Yohanna

17005339

Universidad Galileo

Facultad de Ciencias de la Comunicación

Nueva Guatemala de la Asunción, 2021

Autoridades

Rector

Dr. José Eduardo Suger Cofiño

Vicerrectora General

Dra. Mayra Roldán de Ramírez

Vicerrector Administrativo

Lic. Jean Paul Suger Castillo

Secretario General

Lic. Jorge Francisco Retolaza M.Sc

Decano de la Facultad de Ciencias de la Comunicación

Lic. Leizer Kachler

Vicedecano de la Facultad de Ciencias de la Comunicación

Lic. Rualdo Anzueto, M.Sc.

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 PIEZAS GRÁFICAS DIGITALES PARA DAR A CONOCER EN LA RED SOCIAL FACEBOOK LA LABOR QUE REALIZA LA ASOCIACIÓN NACIONAL DE BOCCIAS A PERSONAS COMPRENDIDAS ENTRE LOS 20 A 30 AÑOS DE EDAD. GUATEMALA, GUATEMALA 2021.** Así mismo solicito que la Licda. Carmen Andrea Aguilar Flores sea quién me asesore en la elaboración del mismo.

Atentamente,



Losley Tánchez Yanelly Yohanna
17005339



Licda. Carmen Andrea Aguilar Flores
Asesora



Guatemala 18 de mayo de 2020

Señorita:
Losley Tánchez, Yanley Yohanna
Presente

Estimada Señorita Losley:

De acuerdo al proceso de titulación profesional de esta Facultad, se aprueba el proyecto titulado: **DISEÑO DE PIEZAS GRÁFICAS DIGITALES PARA DAR A CONOCER EN LA RED SOCIAL FACEBOOK LA LABOR QUE REALIZA LA ASOCIACIÓN NACIONAL DE BOCCIAS A PERSONAS COMPRENDIDAS ENTRE LOS 20 A 30 AÑOS DE EDAD. GUATEMALA, GUATEMALA 2021.** Así mismo, se aprueba a la Licda. Carmen Andrea Aguilar Flores, como asesora de su proyecto.

Sin otro particular, me suscribo de usted.

Atentamente,

Lic. Leizer Kachler
Decano
Facultad de Ciencias de la Comunicación



Galileo
UNIVERSIDAD
La Revolución en la Educación

FACOM | Facultad de Ciencias
de la Comunicación

Guatemala, 30 de diciembre de 2020

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 PIEZAS GRÁFICAS DIGITALES PARA DAR A CONOCER EN LA RED SOCIAL FACEBOOK LA LABOR QUE REALIZA LA ASOCIACIÓN NACIONAL DE BOCCIAS A PERSONAS COMPRENDIDAS ENTRE LOS 20 A 30 AÑOS DE EDAD. GUATEMALA, GUATEMALA 2021.** Presentado por la estudiante: Losley Tánchez, Yanelly Yohanna, con número de carné: *17005339*, está concluido a mi entera satisfacción, por lo que se extiende la presente aprobación para continuar así el proceso de titulación profesional.

Sin otro particular, me suscribo de usted.

Atentamente,

ANDREA GUILAR F.

Licda. Carmen Andrea Aguilar Flores
Asesora



Galileo
UNIVERSIDAD
La Revolución en la Educación

FACOM Facultad de Ciencias
de la Comunicación

Guatemala, 13 de mayo de 2021

**Señorita
Losley Tánchez, Yanelly Yohanna
Presente**

Estimada Señorita Losley:

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. Léizer Kachler
Decano**

Facultad de Ciencias de la Comunicación

Ciudad de Guatemala, 24 de junio de 2021.

Licenciado

Lelzer Kachler

Decano FACOM

Universidad Galileo

Presente.

Señor Decano:

Le informo que la tesis **DISEÑO DE PIEZAS GRÁFICAS DIGITALES PARA DAR A CONOCER EN LA RED SOCIAL FACEBOOK LA LABOR QUE REALIZA LA ASOCIACIÓN NACIONAL DE BOCCIAS A PERSONAS COMPRENDIDAS ENTRE LOS 20 A 30 AÑOS DE EDAD. GUATEMALA, GUATEMALA 2021**, de la estudiante Losley Tánchez Yanelly Yohanna, 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



Galileo
UNIVERSIDAD
La Revolución en la Educación

FACOM Facultad de Ciencias
de la Comunicación

Guatemala, 17 de julio de 2021

Señorita:
Losley Tánchez, Yanelly Yohanna
Presente

Estimada Señorita Losley:

De acuerdo al dictamen rendido por la terna examinadora del proyecto de graduación titulado: **DISEÑO DE PIEZAS GRÁFICAS DIGITALES PARA DAR A CONOCER EN LA RED SOCIAL FACEBOOK LA LABOR QUE REALIZA LA ASOCIACIÓN NACIONAL DE BOCCIAS A PERSONAS COMPRENDIDAS ENTRE LOS 20 A 30 AÑOS DE EDAD. GUATEMALA, GUATEMALA 2021.** Presentado por la estudiante: Losley Tánchez, Yanelly Yohanna, el Decano de la Facultad de Ciencias de la Comunicación autoriza la publicación del Proyecto de Graduación previo a optar al título de Licenciada en Comunicación y Diseño.

Sin otro particular, me suscribo de usted.

Atentamente,

Lic. Leizer Kachler
Decano

Facultad de Ciencias de la Comunicación

Dedicatoria

A Dios, por darme la fuerza necesaria para continuar y guiarme en mi camino.

A mis padres, por ser el pilar fundamental de mi vida, apoyarme en mi formación académica y brindarme todo lo que hoy soy.

A mi abuela, por darnos los valores, principios y perseverancia, todo ello lleno de amor.

A mis hermanas, por acompañarme en este viaje.

A mis tíos, por ser un ejemplo y enseñarme a luchar por mis metas.

A mis primas, que por medio de su alegría me motivan a seguir adelante día con día.

A Gustavo, por su apoyo y siempre motivarme a dar lo mejor.

A la Universidad Galileo y a los licenciados, por darme las herramientas necesarias para convertirme en una profesional en mi campo.

A la Asociación Nacional de Boccias de Guatemala, por confiar en mi, en mi trabajo y mi dedicación a su causa.

Resumen

A través del acercamiento con la Asociación Nacional de Boccias de Guatemala se identificó que carecen de piezas gráficas digitales que den a conocer la labor que realizan a través de su perfil en la red social Facebook.

Por lo que se planteó el siguiente objetivo: Diseñar piezas gráficas digitales para dar a conocer en la red social Facebook la labor que realiza la Asociación Nacional de Boccias a personas comprendidas entre los 20 a 30 años de edad.

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

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

El principal hallazgo, entre otros, es que se logró diseñar piezas gráficas digitales para dar a conocer en la red social Facebook la labor que realiza la Asociación Nacional de Boccias a personas comprendidas entre los 20 a 30 años de edad. Se recomendó respetar la línea gráfica en las demás publicaciones, porque es indispensable presentar de esta manera la información para que los usuarios puedan ver unidad y coherencia en el diseño.

Para efectos legales únicamente la autora, YANELY YOHANNA LOSLEY TÁNCHEZ, es responsable del contenido de este proyecto, ya que es una investigación científica y puede ser motivo de consulta por estudiantes y profesionales.

Índice

Capítulo I: Introducción

1.1 Introducción	1
------------------------	---

Capítulo II: Problemática

2.1 Contexto	2
2.2 Requerimiento de Comunicación y Diseño	3
2.3 Justificación	3
2.3.1 Magnitud	3
2.3.2 Vulnerabilidad.....	6
2.3.3 Trascendencia.....	6
2.3.4 Factibilidad.....	6

Capítulo III: Objetivos de diseño

3.1 Objetivo general.....	8
3.2 Objetivo específico	8

Capítulo IV: Marco de referencia

Capítulo V: Grupo objetivo

Capítulo VI: Marco teórico

6.1 Conceptos fundamentales relacionados con el producto o servicio.....	22
6.2 Conceptos fundamentales relacionados con la comunicación y el diseño.....	27

6.3 Ciencias auxiliares, artes, teorías y tendencias	36
Capítulo VII: Proceso de diseño y propuesta preliminar	
7.1 Aplicación de la información obtenida en el marco teórico	43
7.2 Conceptualización.....	45
7.2.2 Definición del concepto	49
7.3 Bocetaje	51
7.3.4 Digitalización	72
7.4 Propuesta preliminar	78
Capítulo VIII: Validación técnica	
8.1 Población y muestreo.....	92
8.2 Método e instrumento	94
8.3 Resultados e interpretación de resultados.....	95
8.4 Cambios en base a los resultados.....	109
Capítulo IX: Propuesta gráfica final	
9.1 Propuesta final de piezas gráficas digitales	112
Capítulo X: Producción, reproducción y distribución	
10.1 Plan de costos de elaboración	122
10.2 Plan de costos de producción.....	122
10.3 Plan de costos de reproducción.....	123
10.4 Plan de costos de distribución.....	123

10.5 Margen de utilidad	124
10.6 IVA	124
10.7 Cuadro con resumen general de costos	125
Capítulo XI: Conclusiones y recomendaciones	
11.1 Conclusiones	126
11.2 Recomendaciones	127
Capítulo XII: Conocimiento general	
12.1 Demostración de conocimientos	128
Capítulo XIII: Referencias	
13.1 Referencias de libros	129
13.2 Referencias de sitios web	130
Capítulo XIV: Anexos	133

Capítulo I: Introducción

Capítulo I: Introducción

1.1 Introducción

La Asociación Nacional de Boccias de Guatemala (ANBG) es una asociación sin fines de lucro, con el objetivo de regular la práctica del deporte de boccias para personas con discapacidad locomotriz severa y ha ofrecido sus servicios desde 2010. Sin embargo, en la actualidad no cuentan con presencia en medios digitales que les permita dar a conocer la labor que realizan e información acerca del deporte de boccias. En respuesta al problema comunicativo se presenta el siguiente proyecto: Diseño de piezas gráficas digitales para dar a conocer en la red social Facebook la labor que realiza la Asociación Nacional de Boccias a personas comprendidas entre los 20 a 30 años de edad.

Para diseñar las piezas graficas digitales se realiza una investigación acerca del cliente, su grupo objetivo, información relacionada con la comunicación y el diseño, ciencias, artes, teorías, tendencias y conceptos fundamentales relacionados a la elaboración de material gráfico para redes sociales.

A través de la validación técnica se quiere evaluar de forma cualitativa y cuantitativa la efectividad de las piezas gráficas digitales. Con este proyecto se busca ayudar a que más personas en Guatemala conozcan la Asociación y aprendan acerca del deporte de boccias.

Capítulo II: Problemática

Capítulo II: Problemática

La Asociación Nacional de Boccias de Guatemala ha detectado que los habitantes del área metropolitana de Guatemala con un familiar o persona conocida que tiene trastorno congénito parálisis cerebral, desconocen su labor y el deporte de boccias. Deporte diseñado con el objetivo de mejorar la autonomía y calidad de vida de las personas con parálisis cerebral, por lo que dicha asociación busca abarcar más territorio para regular la práctica del deporte.

En consecuencia, se determina implementar piezas gráficas digitales, que se adaptan a las necesidades de la asociación y a su grupo objetivo.

2.1 Contexto

La Asociación Nacional de Boccias de Guatemala (ANBG) es una asociación sin fines de lucro, con el objetivo de regular la práctica del deporte para personas con discapacidad locomotriz severa en la disciplina deportiva de Boccias, en el territorio de la República de Guatemala.

Actualmente, la Asociación esta ubicada en 16 calle 4-98 zona 2, Finca El Zapote. La presidenta de dicha asociación menciona que las personas asociadas a la fundación se han enterado del deporte por medio de amigos o familiares que la recomiendan. También comenta que tienen una cuenta privada en la red social Facebook, que carece de piezas graficas digitales que logren representar visualmente el mensaje que se desea transmitir.

En consecuencia, para brindar una solución a esta problemática es necesario abrir una fanpage para que tenga visibilidad y diseñar piezas gráficas digitales para publicarlas en la red social Facebook con el fin de lograr llegar a más personas y que la Asociación sea conocida.

2.2 Requerimiento de Comunicación y Diseño

La Asociación Nacional de Boccias de Guatemala carece de piezas gráficas digitales que den a conocer la labor que realizan a través de su perfil en la red social Facebook.

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:

2.3.1 Magnitud. Según el Instituto Nacional de Estadística Guatemala (INE) La República de Guatemala, donde se ubica la Asociación, tiene 14,90 millones de habitantes, y dentro del área metropolitana, 3 millones, de los cuales 7,223,096 son hombres y 7,678,190 mujeres. (Ver anexo A).

El censo realizado en 2005 por el INE informa que en Guatemala más de 401,971 persona sufren alguna discapacidad, de las cuales 205,930 son hombres y 196,041 son mujeres.

También se indican las causas de las discapacidades, de las que el 29% es por accidente, el 34% por enfermedad, el 4% por la edad, el 27% congénito y el 6% por otras razones (INE, 2015).

Según la Organización Mundial de la Salud (2011), en Guatemala más de 240 mil personas padecen el trastorno congénito y parálisis cerebral.

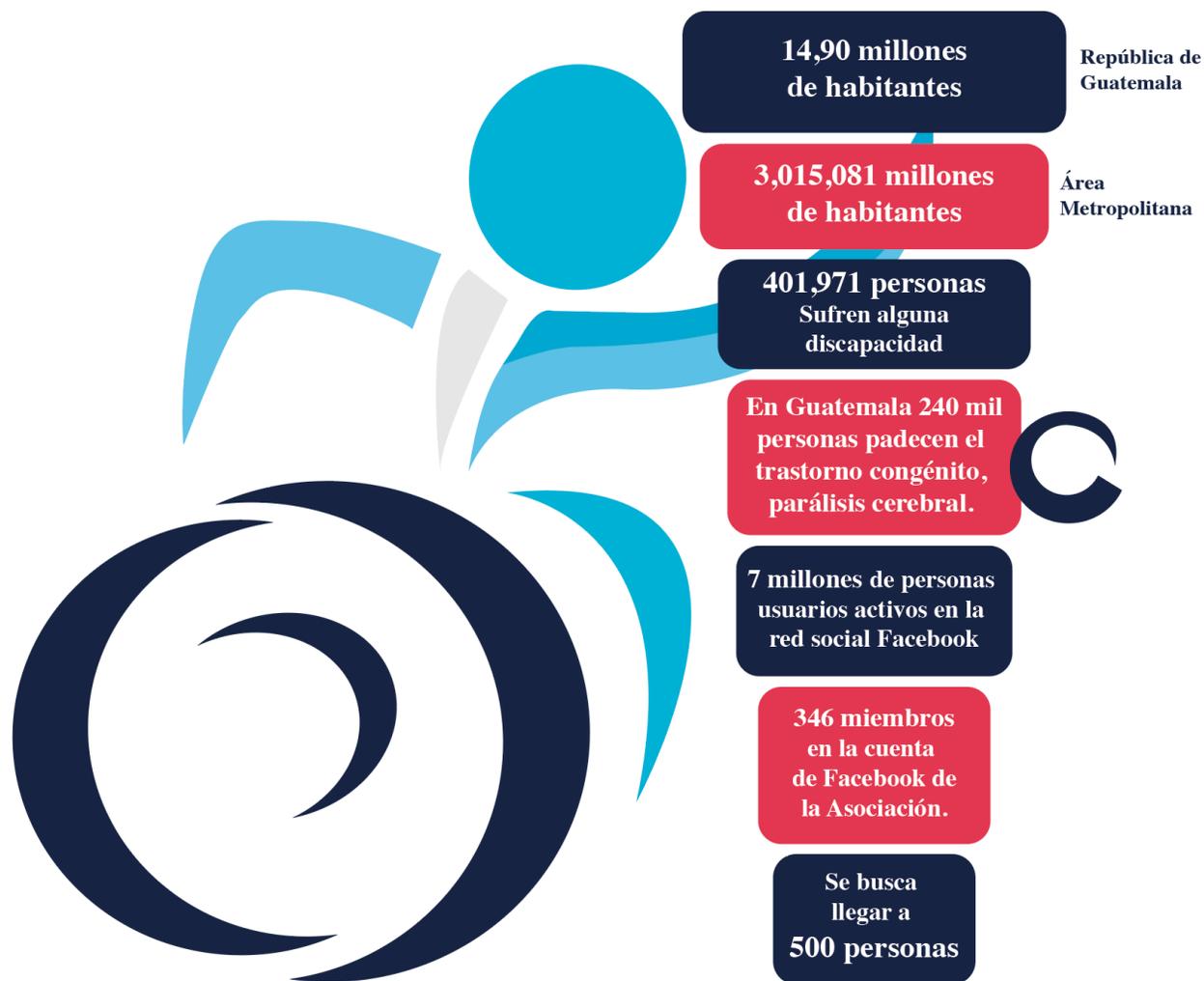
La Asociación de Boccias es la única asociación que promueve este deporte y tiene 7 voluntarios y 10 deportistas. Su página de Facebook tiene 346 miembros.

Acorde a un estudio realizado por la empresa especializada en redes sociales, Ilifebelt (2020) indica que 7.8 millones (47%) de la población son usuarios de internet y 7.0 (40.2%) millones son usuarios de Redes Sociales. También que 7 millones de personas en Guatemala son usuarios activos en la red social Facebook.

Al crear un perfil para la Asociación en la red social Facebook e implementar el uso de piezas graficas digitales se busca llegar a 600 personas (Centro de Cirugía Especial en México, 2017).

Figura 1

Gráfica de magnitud de la Asociación Nacional de Boccias de Guatemala



Nota: Gráfica de magnitud de la Asociación Nacional de Boccias de Guatemala, con datos obtenidos del Instituto Nacional de Estadística Guatemala (INE, 2015), por la autora del documento.

2.3.2 Vulnerabilidad. La falta de comunicación entre la Asociación y su grupo objetivo se debe a que no publican de forma constante piezas gráficas digitales en su cuenta de Facebook. Además, una de las principales desventajas es que la Asociación tiene una cuenta privada, esto ha evitado que los usuarios puedan acceder al contenido publicado y compartirlo, por lo que su contenido tiene poca visibilidad y limitado alcance.

2.3.3 Trascendencia. Al implementar las piezas gráficas digitales en la red social Facebook, va a ayudar a que la Asociación pueda llegar a más personas, y que los usuarios se interesen por el deporte, a través de información, ilustraciones y demás herramientas implementadas en las piezas gráficas digitales.

La red social Facebook permite a las personas consultar información acerca de las empresas, asociaciones y organizaciones, entre otras, que sean de su interés. Al igual brinda a las empresas un canal de comunicación directo con una inversión monetaria baja. Lo que permite que la fanpage de la Asociación pueda compartirse entre los usuarios de dicha red social al dar acceso a su contenido.

2.3.4 Factibilidad. Este proyecto se considera factible, ya que la Asociación cuenta con los recursos necesarios para el desarrollo de las piezas gráficas digitales.

2.3.4.1 Recursos Humanos. -ANBG- cuenta con una junta directiva de 7 colaboradores con la capacidad, el conocimiento, la experiencia y las habilidades para el manejo de las funciones que se desempeñan dentro de la asociación. También cuentan con una persona encargada del manejo de su perfil en la red social Facebook.

2.3.4.2 Recursos Organizacionales. Los ejecutivos de la Asociación autorizan al personal para que esté en disposición de brindar toda la información necesaria de la asociación para llevar a cabo este proyecto.

2.3.4.3 Recursos Económicos. La Asociación cuenta con un presupuesto que permite la elaboración, producción, reproducción y distribución de este proyecto con un monto de Q4,000.00.

2.3.4.4 Recursos Tecnológicos. El estudiante posee el equipo y las herramientas indispensables para elaborar y producir el resultado del proyecto de graduación.

Para el desarrollo de este proyecto se cuenta con el equipo:

MacBook Pro (13-inch, 2017, Two Thunderbolt 3 ports)

Procesador / 2,3 GHz Intel Core i5

Memoria/ 8 GB 2133 MHz LPDDR3

Gráficos/ Intel Iris Plus Graphics 640 1536 MB

Almacenamiento / 1tb SSD 1tb HDD

Software de diseño - Adobe CC 2019

Adobe ilustrador CC

Adobe Photoshop CC

Adobe InDesign CC

Además, la asociación ofrece un equipo de cómputo en sus instalaciones.

Capítulo III: Objetivos de diseño

Capítulo III: Objetivos de diseño

3.1 Objetivo general

Diseñar piezas gráficas digitales para dar a conocer en la red social Facebook la labor que realiza la Asociación Nacional de Boccias a personas comprendidas entre los 20 a 30 años de edad.

3.2 Objetivo específico

Recopilar información acerca de la labor que realiza la Asociación Nacional de Boccias para que sea integrada en el contenido de piezas gráficas digitales.

Investigar términos, conceptos y tendencias de diseño relacionados a la red social Facebook, a través de fuentes bibliográficas para respaldar científicamente las propuestas de diseño de las piezas gráficas digitales.

Establecer una línea gráfica en las piezas gráficas digitales para unificar la imagen y los mensajes que desea transmitir la Asociación.

Ilustrar los elementos básicos del deporte de boccias, para que los usuarios comprendan con facilidad todo lo relacionado a la práctica del deporte.

Capítulo IV: Marco de referencia

Capítulo IV: Marco de referencia

4.1 Información general del cliente

Nombre del cliente: Asociación Nacional de Boccias de Guatemala

Dirección: 16 calle 4-98 zona 2, Finca El Zapote

Redes sociales: Boccias Guate (Facebook)

Contacto: Mayari Guzman

Teléfono: 4684 3773

Email: mayaguzmanm@hotmail.com

Contacto: Alma Paredes

Teléfono: 5710 5310

4.2 Antecedentes

La Asociación Nacional de Boccias de Guatemala es una asociación sin fines de lucro, que busca promover la práctica del deporte de Boccias, que es específicamente para personas con Parálisis Cerebral, que afecta su movilidad locomotriz y otras discapacidades severas que condicionen a la persona a depender de una silla de rueda y que cumplan según su elegibilidad y clasificación funcional en las normas internacionales de este deporte.

Cuanta con la licencia BISFed (Federación Internacional Deportiva de Boccias) la que les da la potestad de ejercer, autorizar y organizar representaciones del deporte y celebraciones de competencias departamentales, regionales, nacionales e internacionales en el país y la participación fuera de él.

4.3 Objetivo

El objeto de la Asociación es regular la práctica del deporte para personas con discapacidad locomotriz severa en la disciplina deportiva de Boccias, en el territorio de la República de Guatemala y reunirlos bajo la direcciones técnicas y jerárquicamente ordenada. Es la entidad jerárquica superior del deporte de boccias, con personalidad jurídica, patrimonio propio y su funcionamiento se registrará por lo dispuesto en la Ley.

4.4 Naturaleza

La asociación es una organización de carácter privado, deportiva, no lucrativa, no religiosa, apolítica, social, cultural, educativa, humanitaria, de asistencia social y de desarrollo integral de sus asociados.

4.5 Fines

- a) Promover la práctica del deporte de Boccias, que es específicamente para personas con Parálisis Cerebral que afecte su movilidad locomotriz y otras discapacidades severas que condicionen a la persona a depender de una silla de ruedas y que cumplan según su elegibilidad y clasificación funcional en las normas internacionales de este deporte.
- b) Formación de Clubes deportivos departamentales, para contribuir en el deporte e incrementar la salud de las personas con Parálisis Cerebral
- c) Dar directrices uniformes con el fin de coordinar su acción.
- d) Cumplir y hacer que se cumplan todas las leyes y disposiciones vigentes en el país, así como las que sean emitidas en materia deportiva y administrativa por entes reconocidos internacionales, respetando el orden jerárquico establecido en la ley.

- e) Autorizar y organizar la celebración de competencias departamentales, regionales, nacionales e internacionales en el país y la participación fuera de él.
- f) Organizar y reglamentar el deporte de Boccias, con los criterios de clasificación funcional deportiva y sus modalidades según reglamento internacional.
- g) Ejercer la representación del deporte de Boccias tanto en el orden nacional como en el internacional, manteniendo relaciones con instituciones similares de otros países.
- h) Proteger a sus afiliados, respetándolos y haciendo que se respeten sus derechos.
- i) Llevar estadísticas y establecer registros de equipos, clubes deportivos y deportistas, que contengan y reflejen el historial completo del progreso y desenvolvimiento de cada uno, con el fin de valorar el potencial nacional, seleccionar a los mejores deportistas y promover el deporte de Boccias a nivel nacional.
- j) Fomentar la honestidad y el espíritu del juego limpio en la práctica de los deportes, estableciendo los mecanismos y controles necesarios para evitar el uso de sustancias prohibidas o dañinas a la salud (dopaje) de acuerdo con las leyes nacionales y los convenios internacionales suscritos por Guatemala. Todas las actividades que conlleven una prestación de servicios tanto en el objeto como en los fines se realizarán de manera gratuita, de acuerdo con la naturaleza jurídica de la entidad; previa autorización o licencia de la autoridad gubernamental correspondiente para la realización de dichas actividades.

4.6 Delimitación geográfica

Ciudad de Guatemala, Guatemala

4.7 Grupo objetivo

Persona que tengan un familiar o persona conocida con el trastorno congénito parálisis cerebral.

4.8 Principal beneficio al grupo objetivo

Mejora la autonomía y calidad de vida de las personas con parálisis cerebral.

4.9 Competencia directa

Fundabien

Boccias - Quetzaltenango

Boccias - Sololá

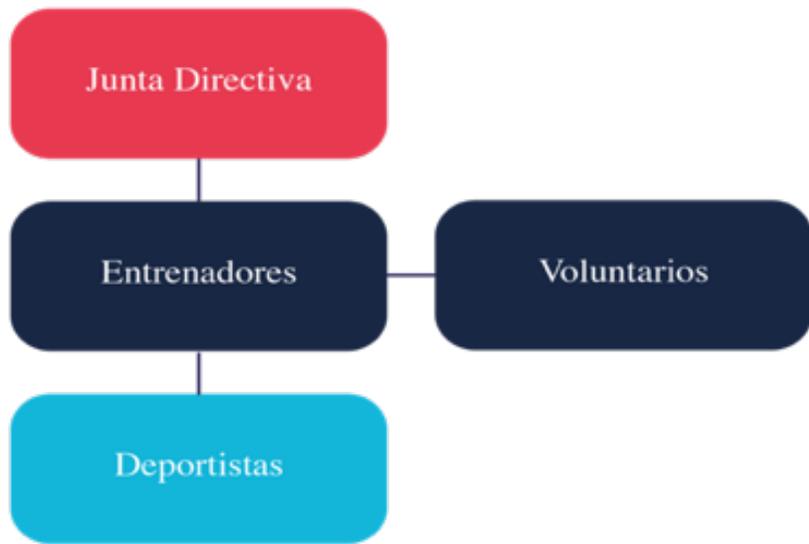
Boccias - Antigua Guatemala

4.10 Organigrama

Junta directiva



Organigrama Funcional



4.11 FODA

Fortalezas	Oportunidades
<ul style="list-style-type: none"> • Cuentan con licencia de la BISFed, la cual los acredita como único centro en el país capaz de participar en competencias internacionales. • Poseen la autorización para la formación de Clubes deportivos departamentales, para contribuir en el deporte e incrementar la salud de las personas con Parálisis Cerebral. • Autoriza y organiza la celebración de competencias departamentales, regionales, nacionales e internacionales en el país y la participación fuera de él. 	<ul style="list-style-type: none"> • Guatemala entra en la lista de países con autorización de representar el deporte de Boccias tanto en el orden nacional como en el internacional, manteniendo relaciones con instituciones similares de otros países. • Boccias es un deporte en crecimiento, fue admitido en los Juegos Parapanamericanos en 2003 y Guatemala tuvo su primera participación en 2019. • El deporte de boccias supone una motivación, un eje de superación personal y un motor de confianza.
Debilidades	Amenazas
<ul style="list-style-type: none"> • Cuentan con un perfil de Facebook, el cual no los permite llegar a más personas debido a la ausencia de publicidad en su red social. • Bajo presupuesto para publicidad. • Falta de equipo deportivo profesional. 	<ul style="list-style-type: none"> • Los insumos requeridos para la practica del deporte tienen un costo elevado. • Falta de conocimiento de los beneficios del deporte. • Falta de apoyo por parte de entidades gubernamentales.

4.12 Mensajes claves a comunicar

Dar a conocer la labor que realiza la Asociación Nacional de Boccias de Guatemala y los beneficios de practicar el deporte boccias.

4.13 Materiales a realizar

Diseño de piezas gráficas digitales para dar a conocer en Facebook la labor que realiza la Asociación Nacional de Boccias a personas comprendidas entre los 20 a 30 años de edad.

4.14 Presupuesto

La asociación cuenta con un presupuesto de Q4,000.00

4.15 Requisitos de ingreso

Para ingresar como asociado se establecen los siguientes requisitos:

- a) Solicitar por escrito su ingreso.
- b) Ser mayor de edad o encargado legal.
- c) Ser guatemalteco.
- d) Ser responsable, confiable, de reconocida honorabilidad y honradez.
- e) Cancelar la cuota o contribución que establezca la Asamblea General.
- f) Estar debidamente inscrito en el libro de asociados.
- g) Se considerarán asociados activos, aquellos que estén inscritos en el libro de ingresos y egresos de la asociación, que cuenten con la constancia que lo acredite como tal suscrita por el secretario y el presidente de la Junta Directiva, y estar al día en el pago de cuotas ordinarias y extraordinarias que se establezcan.

4.16 Logotipo de la empresa o entidad



4.16.1 Paleta de colores.



4.17 Antecedentes de diseño

La asociación carece de piezas gráficas digitales que reflejen su labor, cuentan con publicaciones de fotografías de diferentes eventos en los que ha participado y algunas publicaciones de invitación a dichas actividades.

Imagen 1

Publicación sobre el Festival de Boccias Sacatepequez, Antigua Guatemala



Nota: Publicación sobre el Festival de Boccias Sacatepéquez, Antigua Guatemala, obtenida de su perfil de la red social Facebook, 2019.

Imagen 2

Pieza gráfica digital, invitación para festival deportivo de Boccias



Nota: Pieza gráfica digital, invitación para festival deportivo de Boccias, obtenida de su perfil de la red social Facebook, 2019.

Imagen 3

Pieza gráfica digita, invitación a torneo de Boccias



Nota: Pieza gráfica digita, invitación a torneo de Boccias, obtenida de su perfil de la red social Facebook, 2019.

Capítulo V: Grupo objetivo

Capítulo V: Grupo objetivo

El grupo objetivo hacia el cual va dirigido el proyecto está conformado por personas entre 20 a 30 años de edad, habitantes del área metropolitana de Guatemala que dentro de los miembros de su familia o entorno social conozcan a alguien que padezca el trastorno congénito parálisis cerebral.

Con el fin de obtener más información, se realiza una encuesta a los familiares de los deportistas para conocer la relación que tienen con el deporte de Boccias y la Asociación Nacional de Boccias de Guatemala. (Ver anexo B)

5.1 Perfil geográfico

El proyecto se desarrolla en el área metropolitana de Guatemala, que está conformada por 3 millones de personas. Tiene una extensión territorial de 228 km² aproximadamente, está ubicada a unos 80 kilómetros del océano pacífico a 1500 metros de altura sobre el nivel del mar. Posee variedad de microclimas, debido a que su altitud supera los 1.400 metros y su temperatura promedio es de 20° C (Data, C. 2020).

La Asociación Nacional de Boccias de Guatemala está ubicada en 16 calle 4-98 zona 2, Finca El Zapote.

5.2 Perfil demográfico

Nivel socio económico: Según los datos obtenidos en la encuesta, dentro del registro socio económico se identifican 3 niveles. El 50% de las personas pertenece al nivel D2, 30% de las personas pertenece al nivel D1 y el 20% de las personas pertenece al nivel C3. (Ver anexo C)

Nivel educativo: Media completo y universitario.

Ocupación: Comerciantes, maestros y dependientes.

Género: hombres y mujeres.

Edad: 20 – 30 años.

Ciclo de vida: Solteros, Casados con hijos/ sin hijos

5.3 Perfil psicográfico

Según la información obtenida de la encuesta, se determina que los familiares de los deportistas disfrutan pasar su tiempo libre en sus redes sociales, ver televisión, ir a diferentes actividades deportivas con sus familiares, visitar centros de recreación al aire libre y escuchar música. También se identifica que el 80% utiliza la red social Facebook para compartir información de sus actividades con sus amigos. (Ver anexo D)

5.4 Perfil conductual

De la información obtenida de la encuesta se determina que el 90% considera tener una relación estrecha a la Asociación, y han observado que la práctica del deporte ha ayudado a los deportistas en su desarrollo personal y social. También indican que han participado en más de un evento deportivo organizado por la Asociación. (Ver anexo D)

Capítulo VI: Marco teórico

Capítulo VI: Marco teórico

6.1 Conceptos fundamentales relacionados con el producto o servicio

6.1.1 Discapacidad. Según la Organización Mundial de la Salud -OMS- Discapacidad es un término general que abarca las deficiencias, las limitaciones de la actividad y las restricciones de la participación. Las deficiencias son problemas que afectan a una estructura o función corporal; las limitaciones de la actividad son dificultades para ejecutar acciones o tareas, y las restricciones de la participación son problemas para participar en situaciones vitales. Por consiguiente, la discapacidad es un fenómeno complejo que refleja una interacción entre las características del organismo humano y las características de la sociedad en la que vive (OMS, 2011).

Una discapacidad se puede definir como la ausencia de alguna facultad física, mental, sensorial o intelectual. Estas afectan la manera en que las personas interactúan con su entorno.

6.1.2 Enfermedad congénita. El especialista en Medicina general, Dr. David Cañas Bustos comenta lo siguiente:

Una enfermedad congénita es aquella que está presente desde el nacimiento del bebé y puede ser transmitida por los progenitores o no. Muchas de estas enfermedades tienen una base genética, pero otras pueden ser debidas a factores ambientales, como la exposición de la madre a ciertos fármacos, sustancias tóxicas o infecciones durante el embarazo.

Se calcula que existen más de 4.000 enfermedades congénitas que puede ser desde procesos leves hasta afectaciones graves que pueden afectar a más de un órgano o sistemas. (Dr Cañas, 2019)

Una enfermedad congénita suele ser hereditaria, se manifiesta antes del nacimiento o durante el embarazo y se debe a un trastorno ocurrido durante el desarrollo del embrión.

6.1.3 Trastorno congénito. Se conoce como trastorno a cualquier tipo de alteración en el funcionamiento normal de una persona o situación. En el caso de trastorno congénito hace referencia a cualquier tipo de alteración en el embrión o en el feto.

6.1.4 Trastorno congénito Parálisis cerebral. Según el Instituto Nacional de Trastornos Neurológicos (NIH) La parálisis cerebral no es una enfermedad. No es contagiosa y no puede pasarse de una generación a la otra. No hay cura para la parálisis cerebral, pero el tratamiento de apoyo, los medicamentos y la cirugía pueden ayudar a muchos individuos a mejorar sus habilidades motoras y la capacidad de comunicarse con el mundo (2007).

El término parálisis hace referencia a la pérdida o deterioro de la función motora y cerebral se refiere a las dos mitades o hemisferios del cerebro, en este caso el área motora, la parte del cerebro que dirige el movimiento muscular.

El NIH también menciona que aun cuando la parálisis afecta el movimiento muscular, no está causada por problemas en los músculos o nervios, sino por anomalías dentro del cerebro que interrumpen la capacidad del cerebro de controlar el movimiento y la postura.

La parálisis cerebral es un trastorno que afecta la capacidad de moverse de una persona. No tiene cura, pero existen tratamientos que ayudan a mejorar la calidad de vida de las personas con el trastorno.

6.1.4.1 Causas del trastorno Parálisis cerebral. La mayoría de los niños con parálisis cerebral nace con ella, aunque existen casos donde no se detecta hasta meses o años después, a esto se le llama parálisis cerebral congénita. (Ver anexo E)

En el pasado, cuando los médicos no podían identificar otra causa, atribuían la mayoría de los casos de parálisis cerebral congénita a problemas o complicaciones durante el trabajo de parto que causaban asfixia (falta de oxígeno) durante el nacimiento. Sin embargo, extensa investigación realizada por los científicos del NINDS y otros ha demostrado que pocos bebés que tienen asfixia durante el nacimiento crecen y tienen parálisis cerebral o cualquier otro trastorno neurológico. Ahora se calcula que las complicaciones del nacimiento, incluida la asfixia, son responsables de sólo el 5 al 10 por ciento de los bebés nacidos con parálisis cerebral congénita (NINDS, 2007).

6.1.4.2 Síntomas del trastorno Parálisis cerebral. Las personas que padecen parálisis cerebral pueden presentar los siguientes síntomas:

Ataxia es la carencia de coordinación muscular al realizar movimientos voluntarios; Espasticidad es cuando los músculos están tensos y rígidos; reflejos exagerados; caminar con un pie o arrastrar una pierna; variaciones en el tono muscular, muy rígido o hipotónico; babeo excesivo o dificultad para tragar o hablar; temblor o movimientos involuntarios al azar y dificultad con los movimientos precisos (NINDS, 2007).

6.1.4.3 Tipos de Parálisis cerebral. Según el estudio realizado por la NIH, los tipos específicos de la parálisis cerebral se determinan por el alcance, el tipo, y la ubicación de las anomalías de la persona. (Ver anexo F)

6.1.4.4 Tratamiento del trastorno Parálisis cerebral. El trastorno congénito Parálisis cerebral no tiene cura, sin embargo, existen diferentes tratamientos o terapias que ayuda a mejorar las capacidades de las personas (NINDS, 2007). (Ver anexo G)

6.1.5 Deporte Boccias. Es un deporte diseñado para personas con el trastorno congénito parálisis cerebral, consiste en acercar lo máximo posible las bolas rojas o azules a la Diana, la bola blanca. Es un deporte que requiere de disciplina y concentración.

Según el Comité Paralímpico Español la Boccia, cuyos orígenes se remontan a la Grecia Clásica, es una compleja combinación de táctica y habilidad. Se practica de forma individual, por parejas o equipos, sobre una pista rectangular en la que los jugadores tratan de lanzar sus bolas lo más cerca posible de la pelota blanca que sirve de objetivo, a la vez que intentan alejar las de sus rivales, en un ejercicio continuo de tensión y precisión (2017).

6.1.5.1 Divisiones de juego. Según el CPE el deporte se estructura por clases de discapacidad:

En la categoría BC1 los jugadores lanzan la bola con la mano o con el pie, pueden necesitar la ayuda de un asistente, el cual debe de estar situado afuera de la zona del juego para esta estabilizar o ajustar la silla de ruedas o pasar la bola al deportista cuando sea preciso.

En la categoría BC2 los jugadores lanzan con la mano y no necesitan ninguna ayuda. En la categoría BC3 los deportistas poseen limitaciones de movimiento muy severas en las cuatro extremidades, requieren la ayuda de un asistente y una canaleta o rampa para lanzar la bola.

En la categoría BC4 los deportistas poseen limitaciones de movimiento muy severa en las cuatro extremidades y en el tronco, sin embargo, si pueden lanzar la bola sin ayuda de un asistente o canaleta (CPE, 2018).

6.1.5.2 Dispositivos auxiliares. Los dispositivos auxiliares son utilizados por los jugadores de la división BC3. Cada dispositivo debe de estos sujetos a la aprobación de material de cada evento y tener la aprobación de los clasificadores y ser llevados a clasificación de material (CPE,2017, p. 910).

6.1.5.3 Terreno de juego. El campo es de forma rectangular, con dimensiones de 12.5m x 6,00 m, con el área de lanzamiento dividida en seis cajas. La línea frontal de lanzamiento y la V se situar adentro de la zona no válida de la Bola Blanca.

Todas las líneas del terreno de juego tendrán entre 1.9cm y 7cm de ancho y deben ser fácilmente reconocibles. Deberá utilizar una cinta adhesiva para marcar las líneas. Cinta gruesa de 4 o 7cm serán usadas para las líneas exteriores: línea de lanzamiento, línea de V; y cinta fina de 1.9-2.6cm para las líneas internas: las líneas de separación de cajas, el cuadro diana y la cruz. La medida interna del cuadro diana es 25x25cm. Debe utilizarse cinta fina para marcar este cuadro diana (CPE, 2017, pp8).

6.1.5.4 Bolas de Boccias. Un juego de Bolas de Boccia está compuesto por seis bolas rojas, seis bolas azules y una Bola Blanca. Las Bolas de Boccia utilizadas en competiciones autorizadas deben cumplir los criterios establecidos por la BISFed (ref. 6.1.4.2.1.)

Cada jugador o competidor puede utilizar sus propias bolas de color. En la división individual cada jugador puede utilizar su propia Bola blanca; en las divisiones de Parejas y Equipos cada competidor debe utilizar únicamente una Bola blanca (CPE, 2017, p 9).

6.1.4.2.1. Criterios de las Bolas de Boccia. Las bolas deben tener un peso de 275 g. +/- 12g y una circunferencia de 270 mm +/- 8mm, un color definido de rojo, azul y blanco y estar en buenas condiciones sin ninguna marca visible de corte. (CPE, 2017, pp9).

6.1.6 Asociación. Se le determina asociación al conjunto personas con un objetivo específico. Por lo general, se utiliza el termino “asociación” al referirse a una entidad sin fines de lucro.

6.2 Conceptos fundamentales relacionados con la comunicación y el diseño

6.2.1 Conceptos fundamentales relacionados con la comunicación

6.2.1.1 Comunicación. Según el diccionario de la Real Academia Española, comunicación es la acción de comunicar, transmitir señales mediante un código común entre el emisor y el receptor (s.f., edición 23).

La comunicación consiste en el intercambio de información entre un emisor y un receptor, mediante un canal determinado en base al contexto en el que se encuentran.

6.2.1.2 Función de la comunicación.

6.2.1.2.1 Informar. Acción que consiste en transmitir un conjunto de datos que construyen un mensaje, el cual es de interés y relevancia para el receptor, causando en el un cambio en su estado de conocimiento.

6.2.1.2.2 Formar. Detecta y atiende las necesidades y expectativas de los receptores. Es la acción en la que el emisor busca, mediante la transmisión de información, educar o influir al receptor.

6.2.1.2.3 Función apelativa. También conocida como función conativa y es aquella que se basa en la reacción que el emisor espera generar en el receptor. Su propósito es llamar la atención del receptor con el objetivo de obtener una respuesta.

6.2.1.2.4 Función metalingüística. Explica el código de la lengua. En otras palabras, esta función se basa en el código, y busca que tanto el emisor como el receptor comprendan el mensaje.

6.2.1.3 Tipos de comunicación.

6.2.1.3.1 Comunicación verbal. También conocida como comunicación lingüística, es aquella que se caracteriza por utilizar signos lingüísticos. En otras palabras, requiere el uso de las palabras como signo lingüístico.

6.2.1.3.2 Comunicación no verbal. Es la comunicación que consiste en transmitir información a través de signos no lingüísticos. En algunas ocasiones se transmite de manera inconsciente o de forma involuntaria.

6.2.1.3.3 Comunicación escrita. Es la que se establece a través de palabras o códigos de forma escrita, en la cual, para lograr una comunicación efectiva, el emisor y el receptor deben conocer el código.

6.2.2 Tipos de comunicación según su finalidad.

6.2.2.1 Comunicación publicitaria. Comunicación cuyo objetivo es el de promover un servicio, un producto, una marca o una empresa. Busca transmitir información de una entidad u organización con un objetivo en específico.

6.2.3 Signos.

6.2.3.1 Símbolo. Símbolos creados por los seres humanos con el objetivo de representar la relación convencional con un objeto. Un ejemplo son las palabras.

6.2.4 Elementos básicos de la comunicación.

6.2.4.1 Emisor. Persona o grupo de personas encargadas de transferir un mensaje.

6.2.4.2 Receptor. Persona o grupo de personas que reciben el mensaje.

6.2.4.3 Canal. Es el elemento físico por el cual el emisor transfiere el mensaje y el receptor recibe dicho mensaje.

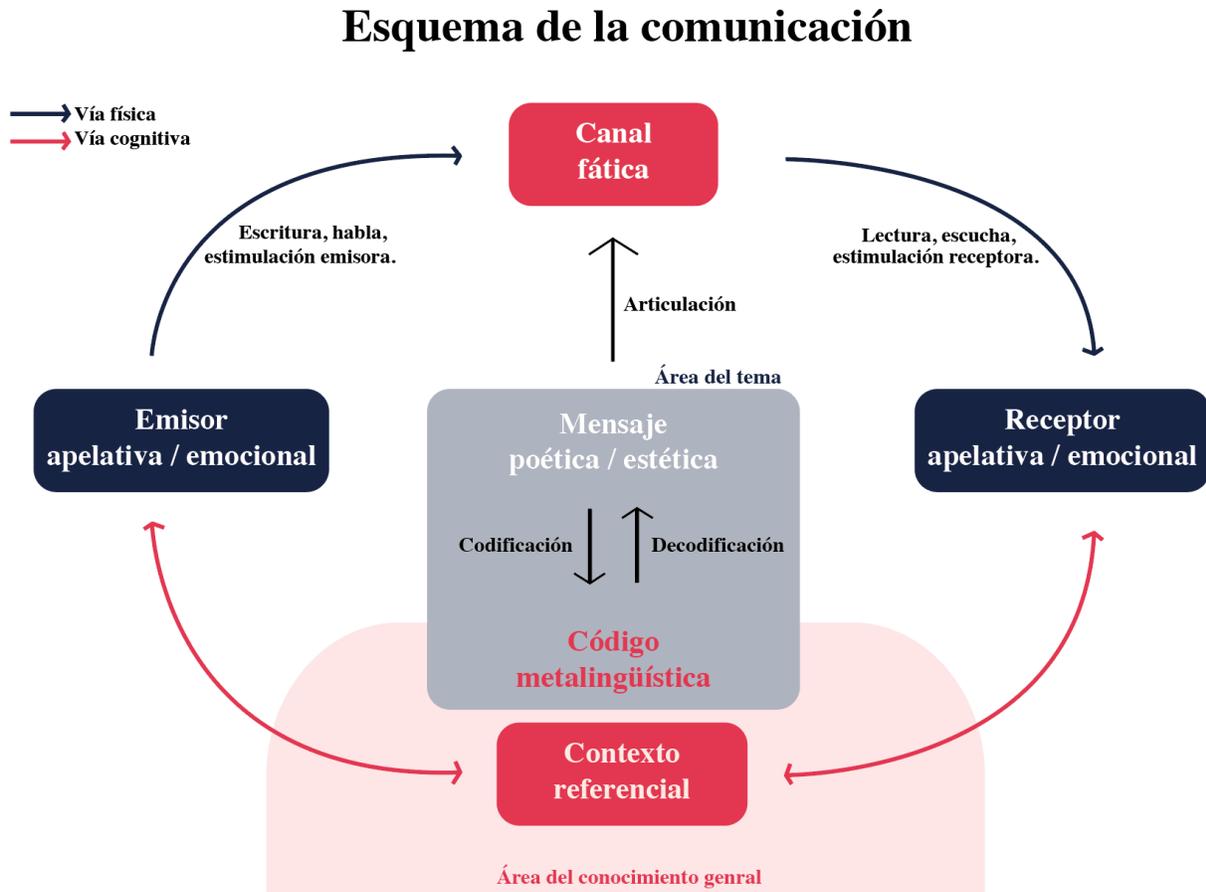
6.2.4.4 Código. Es el conjunto de signos utilizado por el emisor para codificar el mensaje. Con el objetivo de obtener una comunicación efectiva, las personas involucradas en el proceso de comunicación deben de conocer el conjunto de signos utilizado.

6.2.4.5 Mensaje. Información que se desea transmitir, para lograr una comunicación efectiva debe de ser claro y conciso.

6.2.4.6 Contexto. Es la situación en la que se encuentran el emisor y el receptor, esta puede ser circunstancias temporales, espaciales y socioculturales.

Figura 2

Esquema de la comunicación



Nota: Este esquema muestra los elementos básicos de la comunicación.

6.2.5 Redes Sociales. Las redes sociales son plataformas formadas por diferentes usuarios, las cuales además de permitir una comunicación inmediata, en la que una empresa puede realizar una publicación y obtener respuestas de los usuarios de la red, también permite mejorar la imagen de una marca u organización.

Existe variedad de redes sociales que pueden utilizarse como una estrategia de negocio o publicidad, la cual busca aumentar las interacciones de la marca con los usuarios.

6.2.5.1 Facebook. Es una plataforma creada en el año 2004 por los estadounidenses Mark Zuckerberg, Chris Hughes, Dustin Moskovitz y el brasilero Eduardo Saverin, estudiantes de la Universidad Harvard.

Según Werik Goncalves, mánager de Rock Content, Facebook es la principal red social que existe en el mundo. Una red de vínculos virtuales, cuyo principal objetivo es dar un soporte para producir y compartir contenidos. Actualmente, es una de las formas de conexión más usadas y también es utilizada para realizar búsquedas rápidas de información (2020).

6.2.2 Conceptos fundamentales relacionados con el diseño

6.2.2.1 Diseño gráfico. Ryan Hembree escribió en su libro *El diseñador grafico* (2008) que el diseño gráfico es capaz de persuadir e influenciar en la opinión pública, el diseñador consigue comunicar ideas complejas de una forma sencilla y atractiva. Es una forma de mejorar la sociedad a través de una comunicación efectiva que hace que resulte fácil entender y utilizar complicaciones.

El diseño gráfico consiste en crear, proyectar y desarrollar una idea de forma creativa, la cual debe de ser eficiente, coherente y útil.

6.2.2.2 Piezas gráficas digitales. Composición visual de diseño que sirve para promocionar o brindar información de un servicio o producto que ofrece una entidad. La información dentro de las piezas gráficas debe de ser innovador, creativo y coherente.

Se caracterizan por representar o transmitir el mensaje de una forma creativa y efectiva, buscando que los elementos como las tipografías, las ilustraciones y los colores creen un contraste con el concepto principal.

Figura 3

Elementos para el diseño de piezas graficas digitales



Nota: Este mapa mental muestra los elementos básicos para el diseño de piezas gráficas digitales.

6.2.2.3 Maquetación. La maquetación o diagramación consiste en distribuir los elementos dentro de un espacio buscando el equilibrio estético y la coherencia del diseño. Organiza los elementos básicos del diseño dentro del espacio o formato determinado.

6.2.2.4 Retícula. Según la diseñadora Ellen Lupton (2014) los diseñadores usan retículas para organizar la página impresa en columnas e hileras de “espacios en blancos”, pero una

pantalla consta de miles de píxeles cuadrados. Una retícula bien definida sirve para dotar de una estructura común a estos elementos diversos y, al mismo tiempo, ofrece la versatilidad necesaria para generar varias plantillas.

La retícula puede definirse como una estructura bidimensional o tridimensional que ayuda a organizar los elementos o el contenido dentro del espacio determinado. Debe de brindar coherencia y uniformidad. Los elementos que puede ordenar son el título, subtítulo, sumario, imágenes, citas o ideas destacadas, pie de página o foto, entre otros.

6.2.2.4.1 Tipos de la retícula. La retícula es una estructura conformadas por líneas verticales y horizontales, busca ordenar coherentemente los elementos de un diseño editorial y guiar al lector hacia donde dirigirse creando una lectura armoniosa y coherente. Existen diversos tipos de retícula, en las que se resalta la retícula de una columna, la cual como su nombre indica se rige a base de una hilera, busca dar una continuidad en la lectura.

La reticular de dos columnas organiza la información en dos columnas, su objetivo es presentar datos subsecuentes enfrentados o textos con la información separada. Otra retícula es la de múltiples columnas, busca generar flexibilidad y versatilidad amplia.

También existe la retícula modular, muestra módulos del mismo tamaño en todo el formato, permite la flexibilidad y movilidad de los contenidos. Por ultimo, el sistema basado en la jerarquía de la información tiene el objetivo de mostrar contenidos de acuerdo con su importancia y relevancia (García, M, 2019).

6.2.2.5 Jerarquía. Los cambios de tamaño, peso y color del texto o el empleo de tipos de complementarios permiten expresar la jerarquía de un texto (Lupton, E. 2014).

La jerarquía en las tipografías tiene como objetivo crear un contraste entre los elementos del diseño, también busca crear una maquetación de fácil lectura.

6.2.2.6 Formatos. Puede definirse como el tamaño del área para diseñar. En algunas situaciones del diseñador puede elegir el formato en el que trabajara, sin embargo, en la mayoría de los casos el espacio este predefinido.

6.2.2.6.1 Formatos en la red social Facebook. Según Amel Fernandez, escritor del portal Social Media (2020) las medidas de fotos de Facebook resultan vitales para optimizar la imagen de la marca y transmitir nitidez y calidad en las publicaciones e imágenes. Las medidas de fotos de Facebook en publicaciones que no contienen un enlace pueden ser de 1200 x 1200 px y 1200 x 900 px.

6.2.2.6.2 Post en la red social Facebook. Se le conoce como Post a las publicaciones que se realizan en la red social Facebook, con la cual se busca transmitir información a los usuarios de dicha red. Estas publicaciones pueden contener videos, imágenes o enlaces y son consideradas como una herramienta de negocios ya que ofrecen una interacción directa con el publico.

6.2.2.7 Ilustrador. Antonio Carretero en el blog Creativos Online define Adobe Illustrator como una aplicación informática dedicada al dibujo vectorial y al diseño de elementos gráficos casi para cualquier tipo de soporte y dispositivo, pudiendo ser usado tanto en diseño editorial, dibujo profesional, maquetación web, gráficos para móviles, interfaces web, o diseños cinematográficos.

6.2.2.8 Photoshop. Es un programa de edición de imágenes comercial y multiplataforma desarrollado por Adobe, sirve para editar y retocar imágenes de todo tipo.

Es una de las mejores y más completas herramientas en su categoría, siendo utilizada por profesionales dentro del ámbito de la imagen como fotógrafos, diseñadores web o diseñadores gráficos, entre otros (Guzman, E. sf).

Figura 4

Diferencias entre un perfil personal y una fanpage en la red social Facebook.

Facebook	Perfil Personal	Fanpage
Tipo de uso	Uso personal	Uso profesional
Usuarios	Son amigos	Son seguidores
Cantidad de amigos	Limitada	Ilimitada
¿Quién puede administrar?	Único usuario	Múltiples usuarios
Opciones de personalización	Básica (avatar y capa)	Avanzada (avatar, capa, CTA's y plug-ins)
Mensajes	Permite el envío de mensaje individual	Permite el envío de mensajes en masa.
Estadísticas	No ofrece ninguna.	Ofrece estadísticas en Facebook Insights. Posee pestañas especiales y permite realizar anuncios por medio del Facebook Ads.

Nota: Este cuadro comparativo muestra las diferencias principales entre las dos opciones que permite la red social Facebook, el perfil personal y la fanpage. Werik Goncalve, 2020.

6.3 Ciencias auxiliares, artes, teorías y tendencias

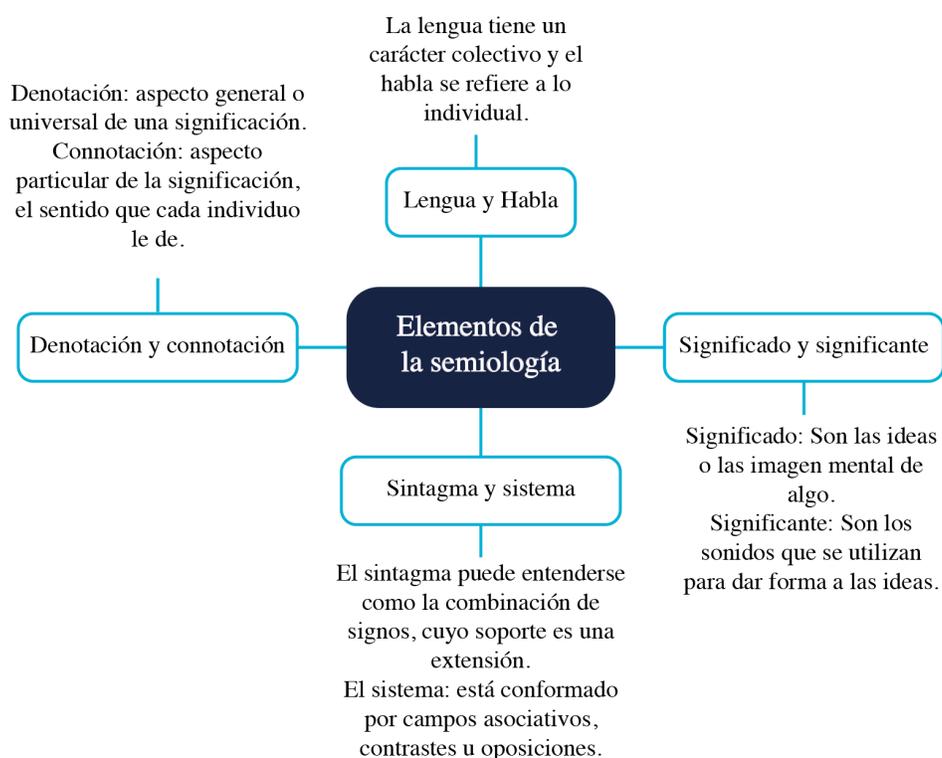
6.3.1 Ciencias auxiliares

6.3.1.1 Semiología. El teórico suizo Ferdinand de Saussure definió a la semiología como una ciencia que estudia la vida de los signos en el seno de la familia. La semiología es la ciencia que estudia los sistemas de signos, como las lenguas, los códigos, etc.

Según el filósofo y semiólogo francés Roland Barthes el termino semiología proviene de los vocablos griegos semeion (signo) y logos (estudio), definiendo así la semiología como el estudio de los signos (1965).

Figura 5

Elementos de la semiología.



Nota: Este mapa mental muestra los elementos de la semiología que divide el autor del libro Elementos de semiología, Roland Barthe.

6.3.1.2. Psicología. Según Sigmund Freud, el padre del psicoanálisis, la psicología es una disciplina que investiga y analiza los procesos mentales de las personas y los animales.

6.3.1.2.1 Psicología del color. Es un campo de estudio que comprende y analiza las percepciones y los comportamientos que se tienen ante los colores. Eva Heller en su estudio *Psicología del color*, demuestra que los colores y los sentimientos no se combinan de manera accidental, que sus asociaciones no son cuestiones de gusto (2004).

En el estudio también se menciona que los efectos de los colores no son innatos, pero como se conocen en la infancia a la vez que el lenguaje, los significados quedan interiorizados en la edad adulta y parecen innatos. (Ver anexo H)

6.3.1.3. Sociología. Se le conoce como sociología a la ciencia que observa, analiza, comprende e interpreta la realidad humana, en relación con sus estructuras y las relaciones que existen dentro de ella. El sociólogo Anthony Giddens define la sociología como:

La sociología es el estudio de la vida social humana, de sus grupos y sociedades. Es una empresa cautivadora y atrayente, al tener como objeto nuestro propio comportamiento como seres sociales. El ámbito de la sociología es extremadamente amplio, y va desde el análisis de los encuentros efímeros entre individuos en la calle hasta la investigación de procesos sociales globales como el aumento del fundamentalismo islámico. (2006)

6.3.1.4. Antropología. En la actualidad existen diferentes campos de investigación para los antropólogos, relacionados a los procesos económicos, tecnológicos, políticos, religiosos, entre otros. Los cuales buscan ampliar el conocimiento de como los seres humanos producen sociedad y cultura.

Florencia Ucuva menciona:

La antropología es la encargada del estudio de la realidad del ser humano, el origen del ser humano, su desarrollo como especie social y los cambios en sus conductas según pasa el tiempo, analiza al hombre en el contexto cultural y social del que forma parte. El objetivo de estudio de la antropología años atrás se creía que su enfoque únicamente era conocer las costumbres, la moral, el derecho y las creencias, adquiridas y adoptadas por el hombre una vez convertido en miembro de esa sociedad. (2009)

6.3.2 Artes

6.3.2.1 Arte digital. La tecnología ha hecho que el arte se adapte y se vaya desarrollando en diferentes medios, por lo que el termino arte digital hace referencia a la disciplina creativa que utiliza elementos digitales en el proceso de creación, producción o exhibición de las obras.

Donald Kuspit (2006) en su libro *Arte digital y videoarte*, menciona lo siguiente:

Con el arte digital postmoderno la imagen pasa a ser una manifestación secundaria -un epifenómeno material, por así decirlo- del código abstracto que, de este modo, se convierte en el vehículo principal de la creatividad. Hasta hace poco, el objetivo primordial de las artes plásticas era la producción de imágenes materiales, y el código inmaterial que guiaba el proceso creativo desempeñaba un papel secundario y a menudo inconsciente. (p. 11-12)

6.3.2.1.1. Arte vectorial. Es un tipo de arte digital y es utilizado para referirse a las representaciones visuales de un objeto hecho a base de objetos geométricos independientes, los cuales se les conocen como vectores.

6.3.2.2 Dibujo técnico. Es una rama del dibujo y se caracteriza por ser un sistema de representar gráficamente distintos objetos. Estos dibujos pueden desarrollarse en programas de diseño, los cuales permiten que los trazos sean mas exactos a la realidad.

Otra característica del dibujo técnico es que se utilizan diagramas, planos, puntos de fuga, esquemas o algunos elementos geográficos para la creación de la obra.

6.3.3 Teorías

6.3.3.1. Teoría del color. El color es la percepción que tiene el cerebro al recibir las señales que le envían los ojos, ya que en los ojos hay unas células receptoras conocidas como conos y bastones, las cuales al recibir la luz se estimulan y envían las señales. Dicha luz esta formada por distintas longitudes de onda, las cuales dan el aspecto cromático descubierto por Isaac Newton en 1655.

Según el escritor e intelectual Johann Wolfgang von Goethe en su obra sobre la teoría de color, menciona que si la luz desaparece los colores desaparecen, pero si la oscuridad desaparece, los colores desaparecen. El conjunto de la luz y la oscuridad lo que crea los colores y lo que hace que el mundo sea reconocible para nosotros (1810).

6.3.3.1.1 Los colores Luz. Colores que se consiguen con la mezcla aditiva de los colores y están conformados por tres colores primarios, el rojo, el verde y el azul, conocidos con las siglas RGB. Colores primarios empleados para pintar en pantalla digitales. La suma de sus colores da como resultado el color blanco y al eliminarlos da el negro, la ausencia de luz.

6.3.3.1.2 Elementos básicos del color. La tonalidad se conoce como un sinónimo de color, la gama se refiere a la cantidad de blanco o de negro que tiene el color. La saturación

significa la intensidad cromática o pureza del color y el brillo o luminosidad hace referencia a la cantidad de luz que posee el color, el cual indica si el color es oscuro o claro.

6.3.3.1.3 Los colores monocromáticos. Es cuando se utiliza un color y se juega con la saturación y la luminosidad para crear variaciones en el tono.

6.3.3.1.4 Los colores complementarios. Se forman por la mezcla de colores opuestos dentro del círculo cromático, se pueden mezclar diferentes tonalidades.

6.3.3.1.5 Los colores análogos. Se eligen los colores que están juntos en el círculo cromático.

6.3.3.2. Teoría del recorrido visual. Se le conoce como el trayecto que sigue la vista al momento de ver o leer alguna pieza, es un sinónimo del orden de prioridad, jerarquía o peso visual que posee un elemento dentro de dicha pieza. Busca generar facilidad al momento de entender el mensaje.

El autor del libro *Introducción a la teoría de la imagen*, Villafañe Justo menciona que el peso visual de los elementos plásticos y las direcciones de la imagen, parecen ser los dos factores generales de los que depende el equilibrio de una composición o, al menos, aquellos que son formalizables (2006).

En dicho libro se mencionan que existen diversos factores que pueden hacer variar el peso visual por lo tanto generar una alteración en el recorrido visual, como la ubicación de los elementos, el tamaño, la profundidad de campo, el aislamiento y la jerarquía de los elementos.

6.3.4. Tendencias.

6.3.4.1. Degradado de color. Es una tendencia que sigue marcando pauta desde el 2018 y se caracteriza por diluir el color creando en la audiencia una sensación serena, la cual ayuda a que el mensaje sea comprendido con mayor facilidad.

Un degradado también puede definirse como la mezcla gradual entre dos o mas colores, los cuales pueden dividirse en dos, el degradado axial y el degradado radial.

6.3.4.1.1. Degradado axial. Se les conoce con el nombre degradado lineal y son aquellos que van expandiéndose por una línea, esta puede ser horizontal, vertical o con alguna inclinación.

6.3.4.1.2. Degradado radial. Es el que va en forma de circulo, se caracteriza por tener el borde de un color y el centro de otro.

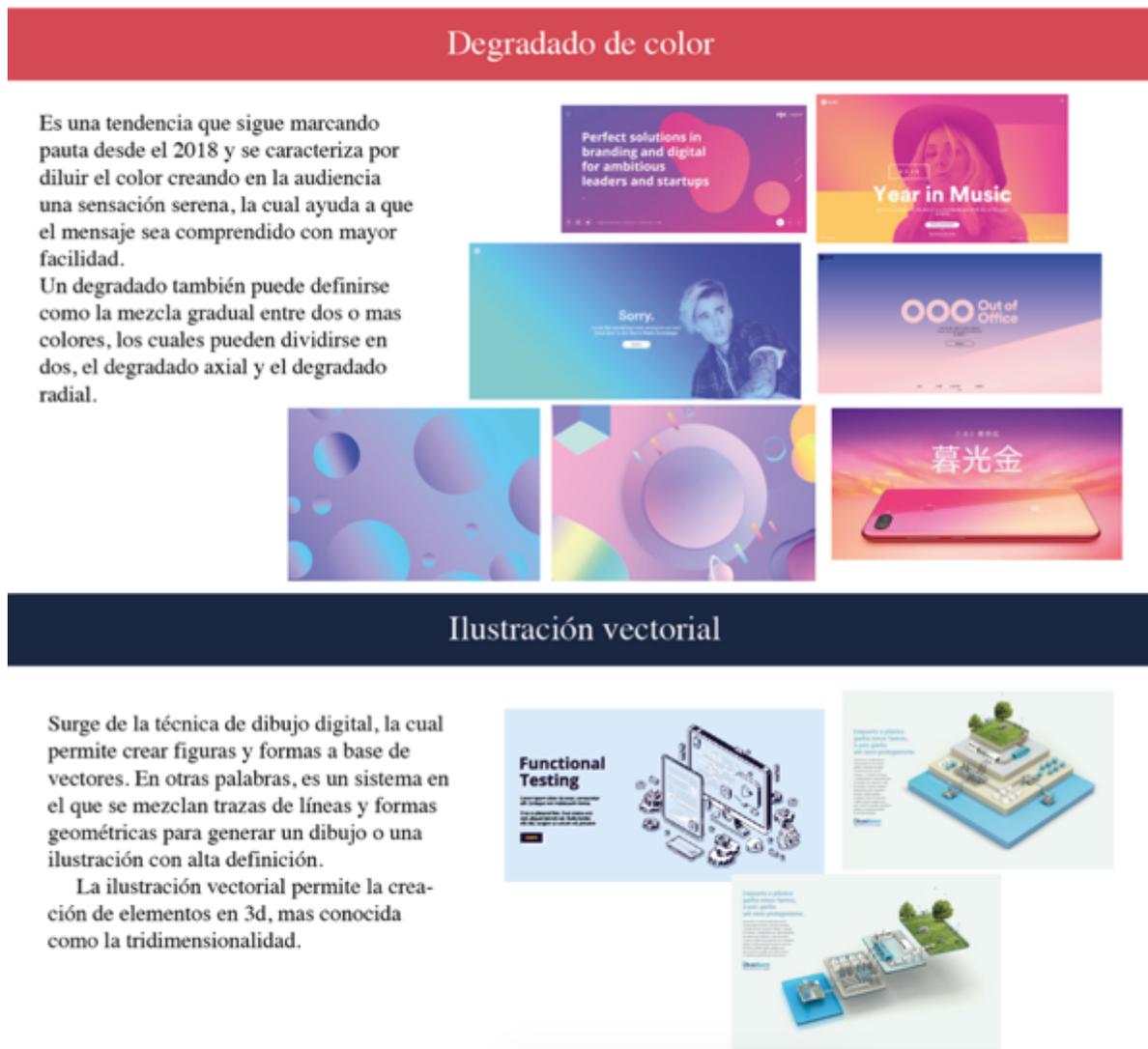
6.3.4.2. Ilustración vectorial. Surge de la técnica de dibujo digital, la cual permite crear figuras y formas a base de vectores. En otras palabras, es un sistema en el que se mezclan trazas de líneas y formas geométricas para generar un dibujo o una ilustración con alta definición.

La ilustración vectorial permite la creación de elementos en 3d, mas conocida como la tridimensionalidad, lo que significa que el elemento tiene anchura, altura y profundidad. Puede ser acompañado de texturas he iluminación.

Se realiza un cuadro de tendencias en el que se demuestra la aplicación de las tendencias en el diseño gráfico y publicidad. (Ver anexo I)

Imagen 4

Cuadro de tendencias



Nota: Cuadro donde se visualizan las tendencias seleccionadas para la realización del proyecto.

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 Ciencias auxiliares.

7.1.1.1 Semiología. Esta ciencia estudia los símbolos y signos que utilizan los individuos para comunicarse. En el proyecto se debe aplicar la Semiología para realizar las ilustraciones, las cuales representan los elementos básicos del deporte de Boccias. Al igual en la elección de las tipografías, con la finalidad de garantizar que el grupo objetivo lo comprenda con facilidad la información.

7.1.1.2 Psicología del color. Comprende y analiza las percepciones y los comportamientos que provocan los colores en las personas. En el proyecto se aplica la psicología de color al implementar los colores en el fondo, en las tipografías y en las ilustraciones con el objetivo de mantener la línea gráfica de diseño que posee la Asociación, para que las personas identifiquen y asocien el material con ella.

7.1.1.3 Sociología. Estudia y analiza el comportamiento de la sociedad en relación con las estructuras o relaciones. Con este proyecto se busca generar una relación entre la Asociación de Boccias de Guatemala y las personas, en la cual, a base de las piezas gráficas digitales que se van a publicar en la red social Facebook, para observar los beneficios que tiene la práctica del deporte en las personas con el trastorno congénito parálisis cerebral.

7.1.1.4 Antropología. Busca ampliar conocimiento de como los seres humanos producen una sociedad y una cultura. La Asociación Nacional de Boccias busca que las personas con el trastorno congénito parálisis cerebral sean incluidas dentro de la sociedad guatemalteca, abrir un campo deportivo, donde puedan desarrollarse y reforzar sus habilidades. El

proyecto busca representar los objetivos de la asociación y crear conciencia de los beneficios que tiene el deporte en las personas con este transtorno.

7.1.2 Artes.

7.1.2.1 Arte digital. Se le conoce como disciplina creativa que utiliza elementos gráficos en el proceso de creación, producción o publicación. Los materiales van a ser publicados en la red social Facebook, dentro de las piezas gráficas los elementos básicos del deporte de Boccias deben de estar hechos a base de objetos geométricos, conocidos como vectores ya que de esta manera van a ser representados de una forma clara y al momento de publicarlos no perderán su calidad.

7.1.2.2 Dibujo técnico. Para realizar las ilustraciones se aplica la rama del diseño conocida como dibujo técnico, la cual se caracteriza por el uso de planos, puntos de fuga y elementos geométricos para la creación de la obra. El objetivo es darle una perspectiva correcta a las ilustraciones y una profundidad a los elementos básicos del deporte de Boccias.

7.1.3 Teorías.

7.1.3.1 Teoría del color. El proyecto tiene como finalidad diseñar piezas gráficas digitales por lo que se implementa la teoría de los colores luz, más conocidos con las siglas RGB, debido a que son los colores empleados para pintar en pantalla digital. Se utilizan diferentes tonalidades de los colores que la Asociación Nacional de Boccias de Guatemala tiene establecidos en su línea gráfica de diseño.

7.1.3.1 Teorías del recorrido visual. Es conocido como el trayecto que sigue la vista al momento de leer una pieza, en el proyecto se implementa esta teoría con el objetivo de jerarquizar los temas relacionados con el deporte. Los factores de la teoría del recorrido

visual que se emplean son las ubicaciones y los tamaños de las tipografías y los elementos gráficos para que la información se comprenda con facilidad.

7.1.4 Tendencias.

7.1.4.1 Degradado de color. Hace referencia a diluir el color y así generar en la audiencia una sensación serena. Los degradados son utilizados en el fondo y en las ilustraciones de los elementos básicos del deporte de Boccias con el objetivo de dar profundidad.

7.1.4.2 Ilustración vectorial. Es una tendencia que permite crear figuras y formas a base de vectores. En el proyecto se aplica en las ilustraciones, las cuales representan a los elementos básicos del deporte de Boccias, se realizan a base de esta técnica, con el objetivo de darle tridimensionalidad a dichos elementos. Ya que cuentan con una anchura, una altura y profundidad.

7.2 Conceptualización

7.2.1 Método.

7.2.1.1 Lista de atributos. Técnica creativa creada por R.P. Crawford, la cual consiste en realizar un listado de características o atributos que tiene el producto o servicio que se desea mejorar, luego buscar soluciones o generar nuevas ideas que ayuden a cambiar o mejorar los atributos. Su objetivo es generar una mejora en los productos o servicios.

7.2.1.1.1 Procedimiento. Esta técnica creativa consta de tres pasos. En el primer paso se genera una lista de atributos o características del servicio o producto. Como segundo paso, se analiza cada característica planteada en el paso uno y se plantean preguntas acerca de la forma en la que se puede mejorar. Como ultimo paso, se seleccionan las mejores propuestas y se evalúan.

7.2.1.1.2 *Aplicación de la técnica creativa Lista de atributos.* La técnica creativa Lista de atributos es utilizada como el punto de partida para la otra técnica creativa utilizada en este proyecto, conocida como la Lluvia de ideas. Al aplicar la técnica lista de atributos se busca modificar y mejorar el manejo de información que transmite la Asociación, para hacer referencia a las piezas gráficas digitales que publican en su red social Facebook.

Figura 6

Elaboración de técnica creativa “Lista de atributos” creada por R.P. Crawford.

Piezas gráficas digitales que den a conocer la labor que realiza la Asociación Nacional de Boccias en la red social Facebook.

Paso 1. Características o atributos

Las piezas gráficas publicadas en el perfil de la asociación no siguen una línea gráfica de diseño.

No es atractivo.

No publican con frecuencia.

Uso solo para invitaciones, existe la ausencia de información acerca de los elementos básicos del deporte.



Paso 2. Preguntas sobre la forma en que se podrían mejorar

Las piezas gráficas
¿Podrían seguir la línea gráfica de diseño de la asociación?

Las piezas gráficas
¿Podrían ser más atractivas?

Las piezas gráficas
¿Podrían ser publicadas con más frecuencia?

¿Podrían publicar información que dé a conocer el deporte de boccias?

Paso 3. Las mejores ideas que hayan surgido en el paso 2 se seleccionan para su evaluación posterior.

Constancia, Frecuencia, Informar

7.2.1.2 Brainstorming o Lluvia de ideas. Técnica creativa desarrollada por Alex Osborn en los años 30 y publicada en 1963 en el libro “Applied Imagination”. La cual tiene como objetivo generar ideas creativas.

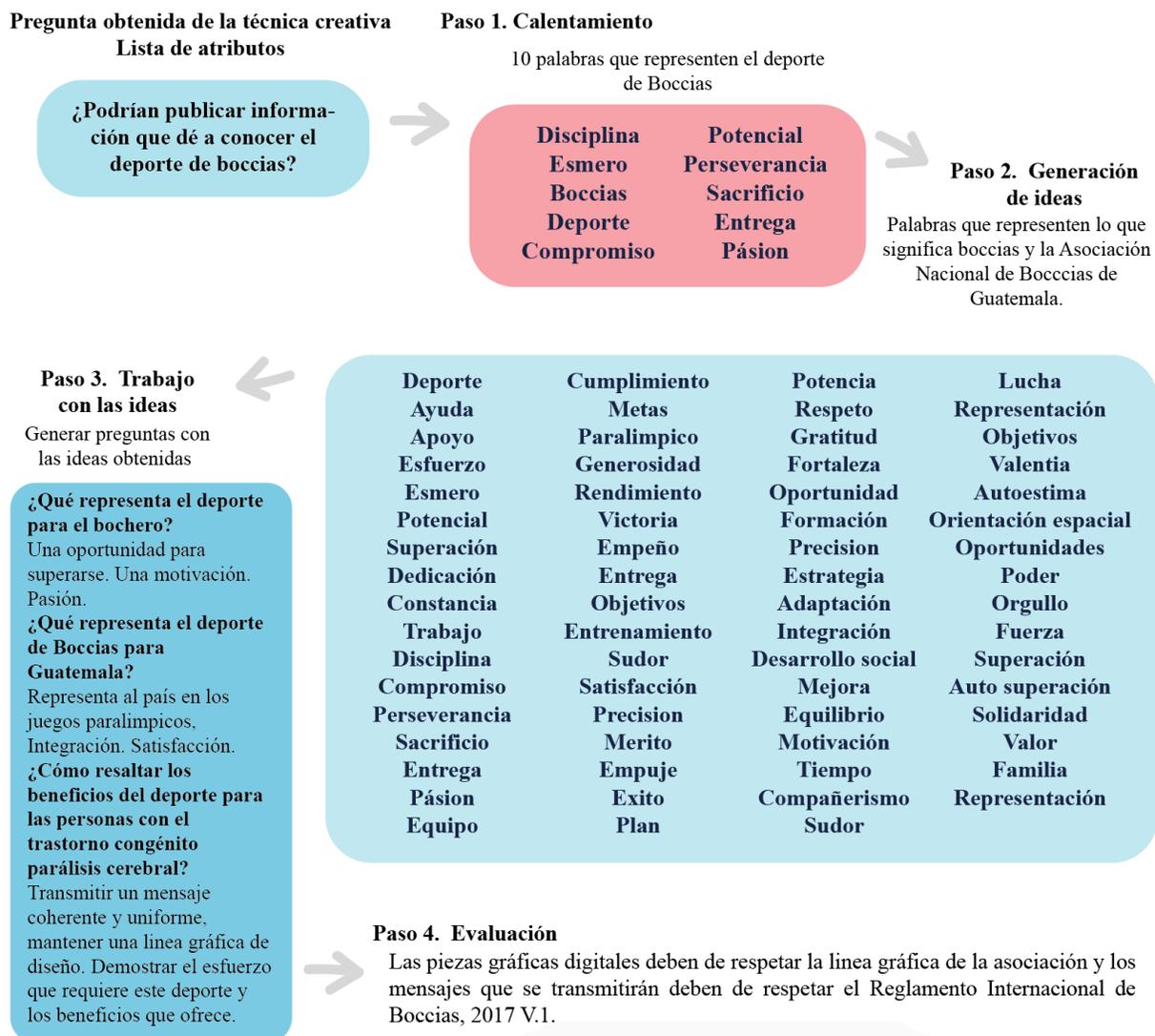
7.2.1.2.1 Procedimiento. Esta técnica creativa consta de cuatro pasos. En el primer paso se busca ejercitar la mente, nombrar ideas relacionadas al tema. En el segundo paso, se establece el número de ideas que se desea generar y se determina un tiempo para trabajar. Es importante recordar que cualquier idea es bienvenida, las críticas no son válidas y buscar la cantidad más grande de ideas. Como tercer paso se tiene el trabajo con las ideas, consiste en mejorar las ideas existentes. Y como último paso se tiene la evaluación, establecer los criterios para determinar la factibilidad de las ideas planteadas.

7.2.1.2.2 Aplicación de la técnica creativa Brainstorming o Lluvia de ideas. De la técnica creativa Lista de atributos se realizan preguntas, las cuales buscan modificar y mejorar el manejo de información que transmite la asociación. Para la lluvia de ideas se toma de guía la pregunta ¿Podrían publicar información que de a conocer el deporte de boccias?.

Por lo que, con ayuda de esta técnica se busca generar nuevas ideas acerca de lo que significa el deporte de boccias y la Asociación Nacional de Boccias de Guatemala para las personas que forman parte de dicha asociación, con el propósito de poder plasmar el mensaje en las piezas gráficas digitales y que el proyecto pueda cumplir con su objetivo.

Figura 7

Elaboración de técnica creativa “Brainstorming o Lluvia de ideas” desarrollada por Alex Osborn.



7.2.2 Definición del concepto. Luego de aplicar las técnicas creativas lista de atributos y lluvia de ideas se generan los siguientes conceptos:

Compromiso y disciplina por Guatemala.

Boccias, esfuerzo y pasión.

Boccias, representación del compromiso y disciplina de los guatemaltecos.

Boccias, entrega y pasión por Guatemala.

Boccias, orgullo a base de compromiso y esfuerzo.

Boccias, trabajámanos por amor a Guatemala.

Boccias, superación a base de esfuerzo y pasión.

Esfuerzo, compromiso y pasión por Guate.

Empeño por Guatemala.

Representación del esfuerzo.

Se elige el siguiente concepto: “Esfuerzo, compromiso y pasión por Guate”, ya que forma parte de la CDAG, que tiene por slogan “Pasión por Guate”. Por lo que, para continuar con la unión se opta por dicha idea conceptual, ya que el deporte de boccias brinda la oportunidad de superación a las personas que tiene el trastorno congénito parálisis cerebral en base al compromiso que demuestran los deportistas.

La Asociación busca promover la práctica del deporte y un estilo de vida saludable, al igual que mejorar las relaciones sociales y la integración a la sociedad. También ayuda

al desarrollo de las habilidades motrices y potencia los pensamientos positivos. Los deportistas se superen a base de esfuerzo, compromiso y pasión por el deporte.

Se realiza un tablero de inspiración basado en las ciencias, artes, teorías y tendencias aplicadas, con el objetivo de tener una idea clara de lo que se quiere conseguir gráficamente con el concepto y definir una línea gráfica de diseño, para realizar las piezas gráficas digitales. (Ver anexo J)

7.3 Bocetaje

7.3.1 Proceso de bocetaje.

Figura 8

Esquema de proceso creativo, elaborado por la comunicadora y diseñadora Yanely Losley, 2020.



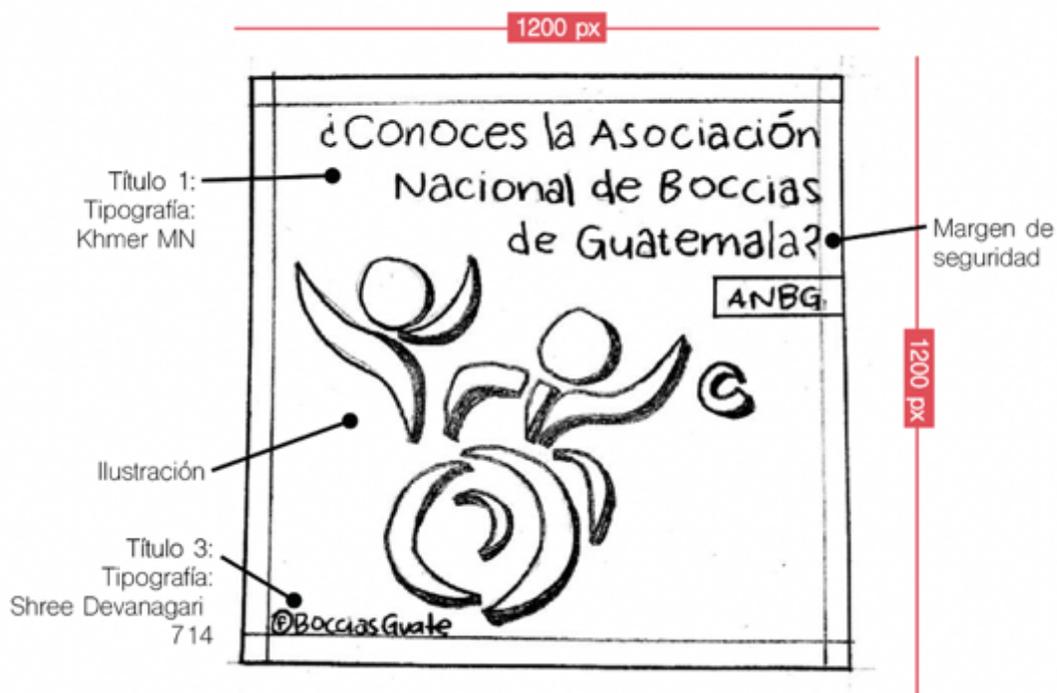
El proceso de bocetaje se realiza en 3 etapas, bocetos naturales, bocetos formales y digitalización, con el fin de asignar los espacios y elementos visuales que conforman las piezas gráficas digitales que se van a postear en la red social Facebook.

7.3.2 Bocetos naturales.

Los bocetos naturales tienen como objetivo definir la diagramación de los elementos visuales que conforman las piezas gráficas digitales, las cuales van a ser posteadas en la red social Facebook.

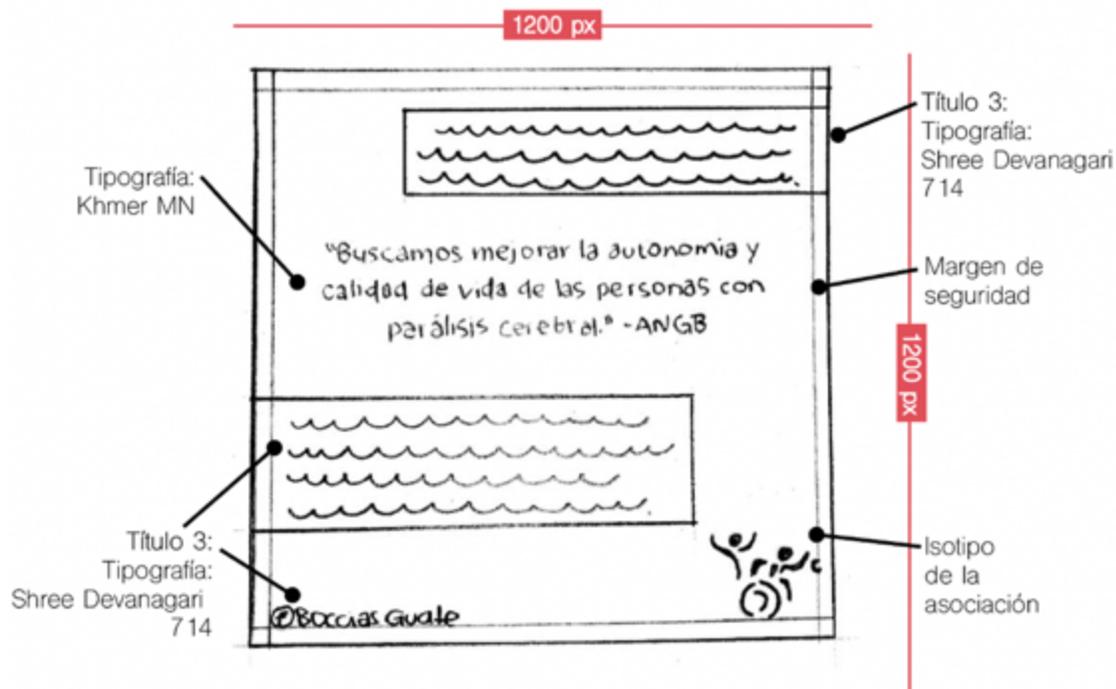
7.3.2.1 Primera publicación

Primera pieza gráfica



Justificación: En la parte superior derecha se coloca la pregunta ¿Conoces la Asociación Nacional de Boccias de Guatemala? con la que se quiere generar interacción con el grupo objetivo. De acuerdo con la jerarquía visual, en esta pieza el isotipo, por su tamaño, quiere llamar la atención de las personas. Por último, se establecieron las redes sociales de la Asociación en la parte inferior izquierda.

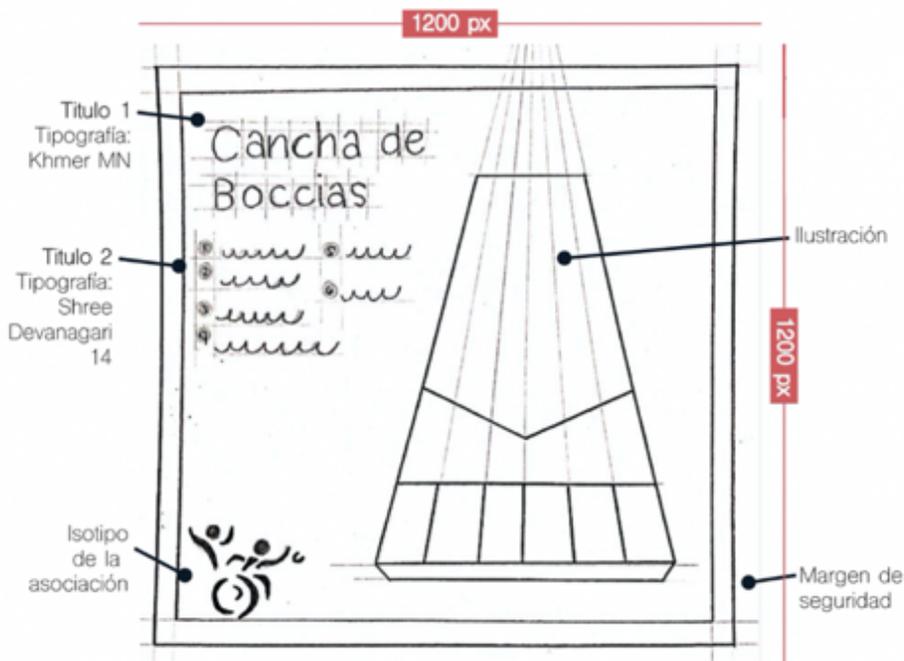
Segunda pieza gráfica



Justificación: En la parte superior derecha se coloca un cuadro de texto con información de la Asociación. En el centro se añade una frase de la ANGB, que ayuda a llamar la atención del grupo objetivo. Se incluye un cuadro de texto en la parte inferior izquierda con información adicional de la Asociación. Por último, se ubican las redes sociales de la Asociación en la parte inferior izquierda.

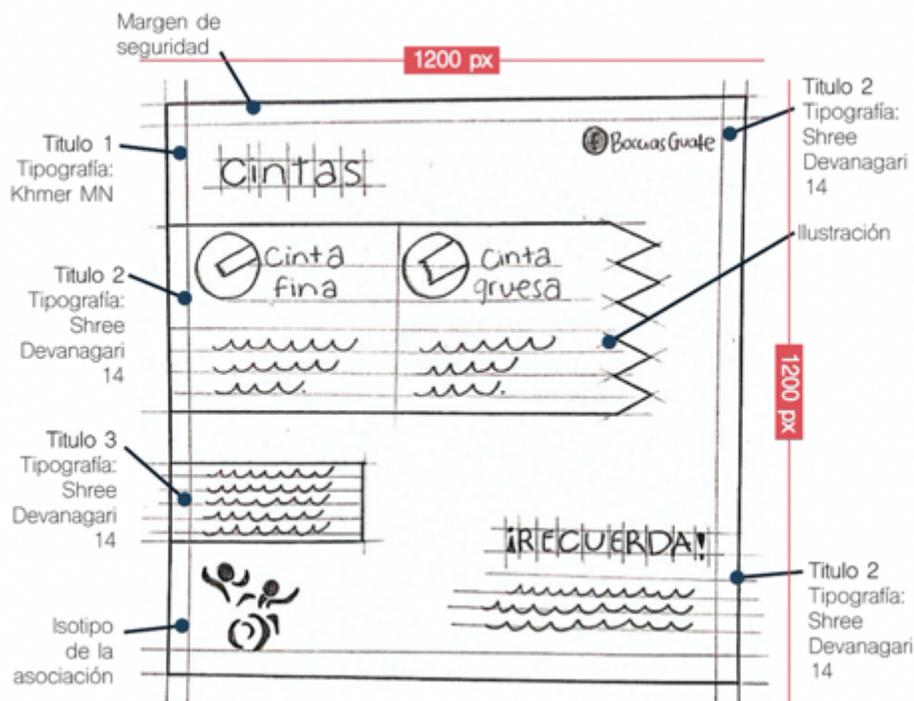
7.3.2.2 Segunda publicación

Primera pieza gráfica



Justificación: En la parte superior izquierda se coloca el título y el texto. La ilustración de la cancha, en relación con la jerarquía visual, quiere resaltar el tema central de la publicación. Por último, se establecieron las redes sociales de la Asociación en la parte superior izquierda y el isotipo de la ANGB en la esquina inferior izquierda.

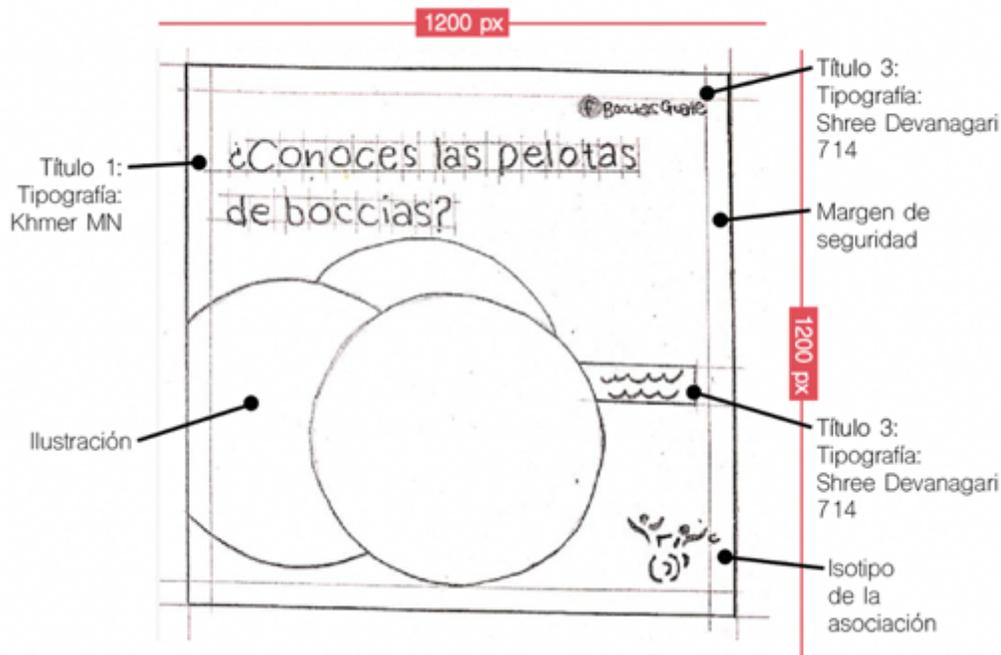
Segunda pieza gráfica



Justificación: En la parte superior izquierda se coloca el título. En el centro de lado derecho se añade un cuadro de texto con diseño de cinta y un cuadro con información de la cancha. Con esta publicación se busca brindar aspectos claves acerca de las cintas que se utilizan para crear la cancha de bocce. Por último, se establecieron las redes sociales de la Asociación en la parte superior izquierda y el isotipo de la ANGB en la esquina inferior izquierda.

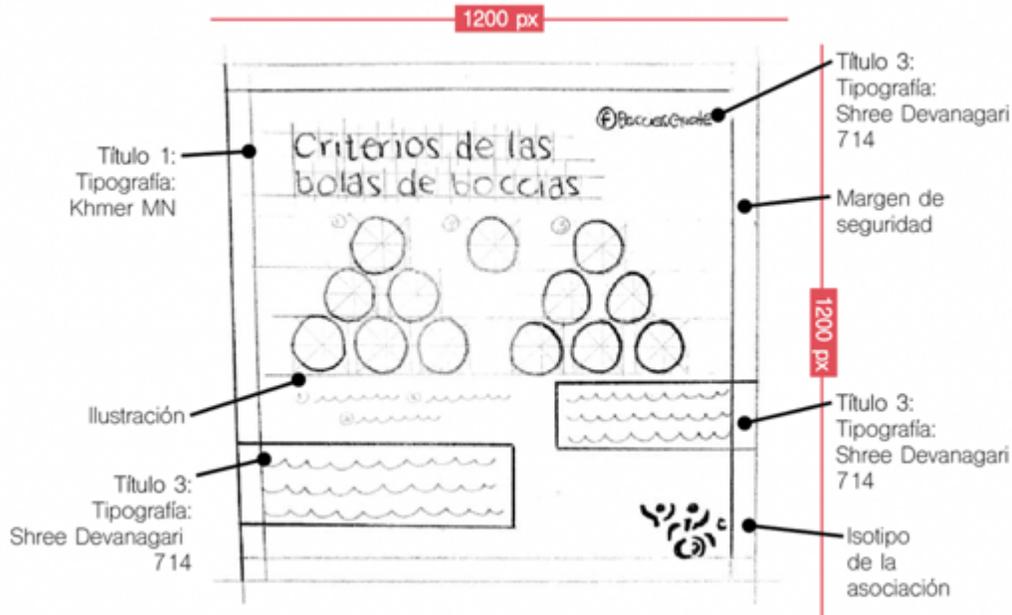
7.3.2.3 Tercera publicación

Primera pieza gráfica



Justificación: En la parte superior izquierda se coloca la pregunta ¿Conoces las pelotas de bocchas? con la que se quiere generar interacción con el grupo objetivo. Se agrega una ilustración de las pelotas de bocchas, la cual busca llamar la atención de las personas. Por último, se establecieron las redes sociales de la Asociación en la parte superior izquierda y el isotipo de la ANGB en la esquina inferior izquierda.

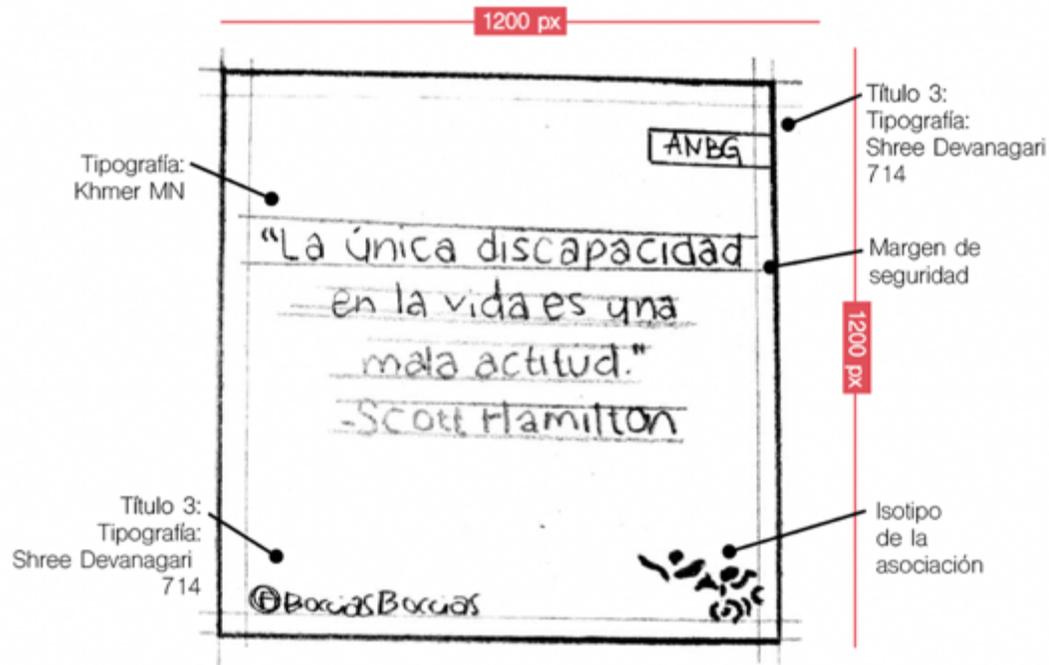
Segunda pieza gráfica



Justificación: Se coloca el título Criterios de las bolas de boccia en la esquina superior izquierda. Se agrega una ilustración de las pelotas de boccias, en el centro de la pieza, la cual quiere llamar la atención de las personas. Se añade dos cuadros de textos, uno alineado a la derecha y el otro alineado a la izquierda. Por último, se establecieron las redes sociales de la Asociación en la parte superior izquierda y el isotipo de la ANGB en la esquina inferior derecha. Con esta publicación se busca dar a conocer los aspectos importantes de las pelotas de boccias.

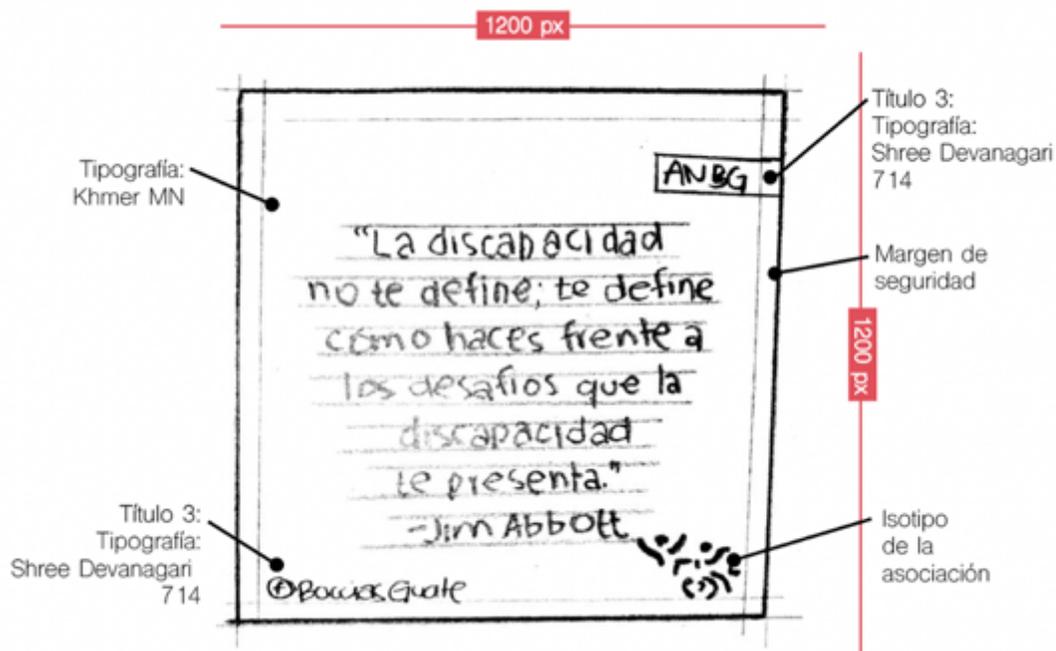
7.3.2.4 Cuarta publicación

Primera pieza gráfica



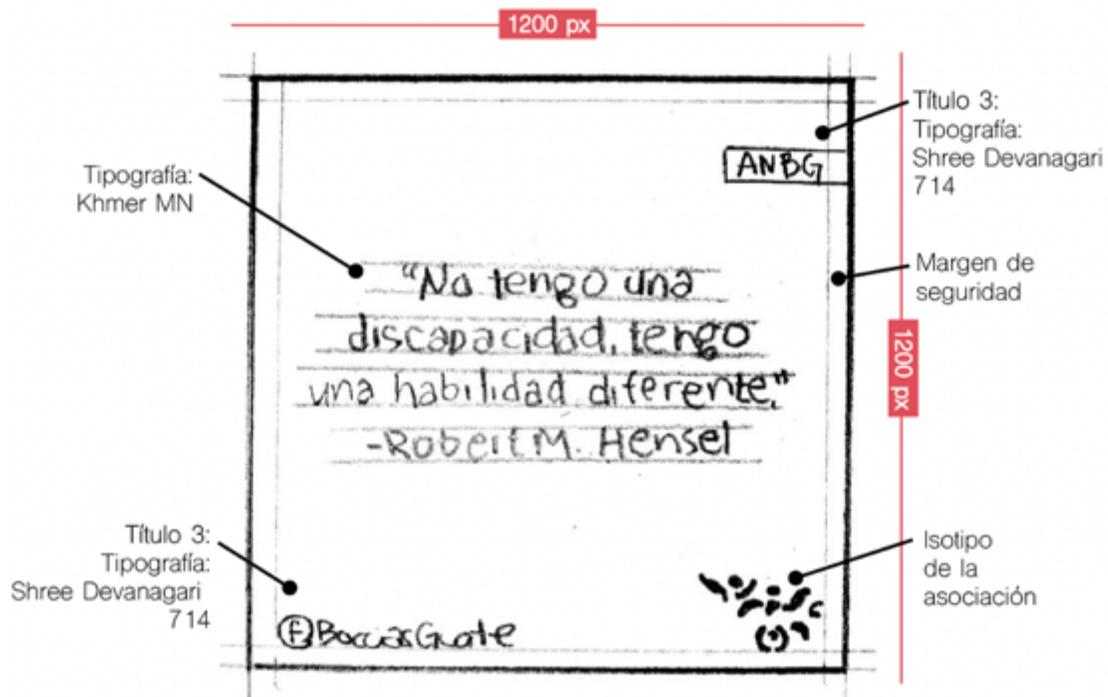
Justificación: En el centro de la pieza se añade una frase, que busca llamar la atención del grupo objetivo. Por último, se establecieron las redes sociales de la Asociación en la parte inferior izquierda y el isotipo de la ANGB en la esquina inferior derecha. Con esta publicación se busca transmitir un sentimiento de inclusión de parte de la asociación hacia el grupo objetivo.

Segunda pieza gráfica



Justificación: En el centro de la pieza se coloca una frase, con la que se busca llamar la atención del grupo objetivo. Por último, se ubican las redes sociales de la Asociación en la parte inferior izquierda y el isotipo de la ANGB en la esquina inferior derecha. Con dicha publicación se busca transmitir un sentimiento de inclusión de parte de la asociación hacia el grupo objetivo.

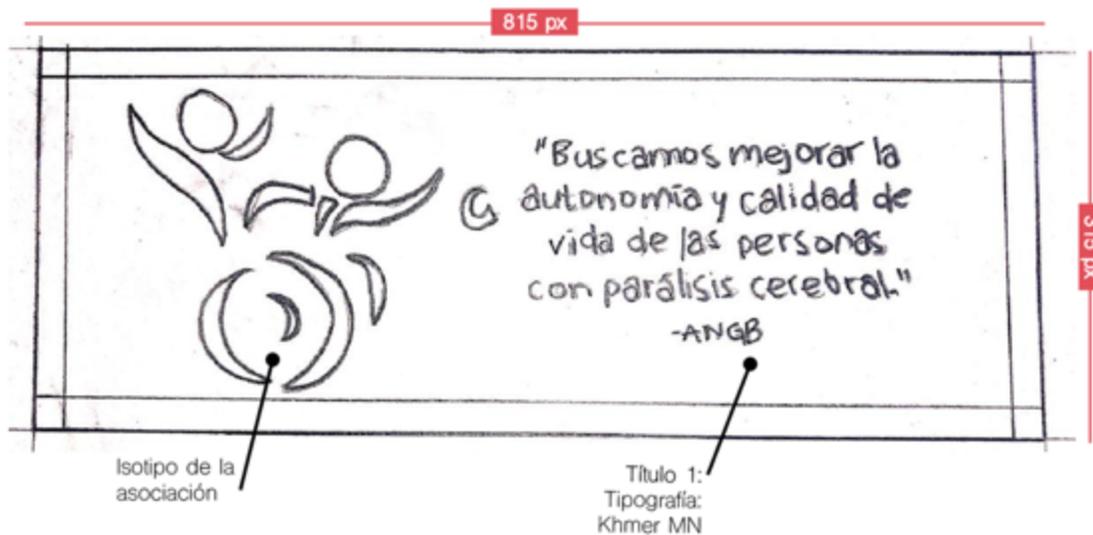
Tercera pieza gráfica



Justificación: En el centro de la pieza se agrega una frase, con la que se quiere llamar la atención del grupo objetivo. Por último, se establecieron las redes sociales de la Asociación en la parte inferior izquierda y el isotipo de la ANGB en la esquina inferior derecha. Con esta publicación se busca transmitir un sentimiento de inclusión de parte de la asociación hacia el grupo objetivo.

7.3.2.5 Quinta publicación

Primera pieza gráfica



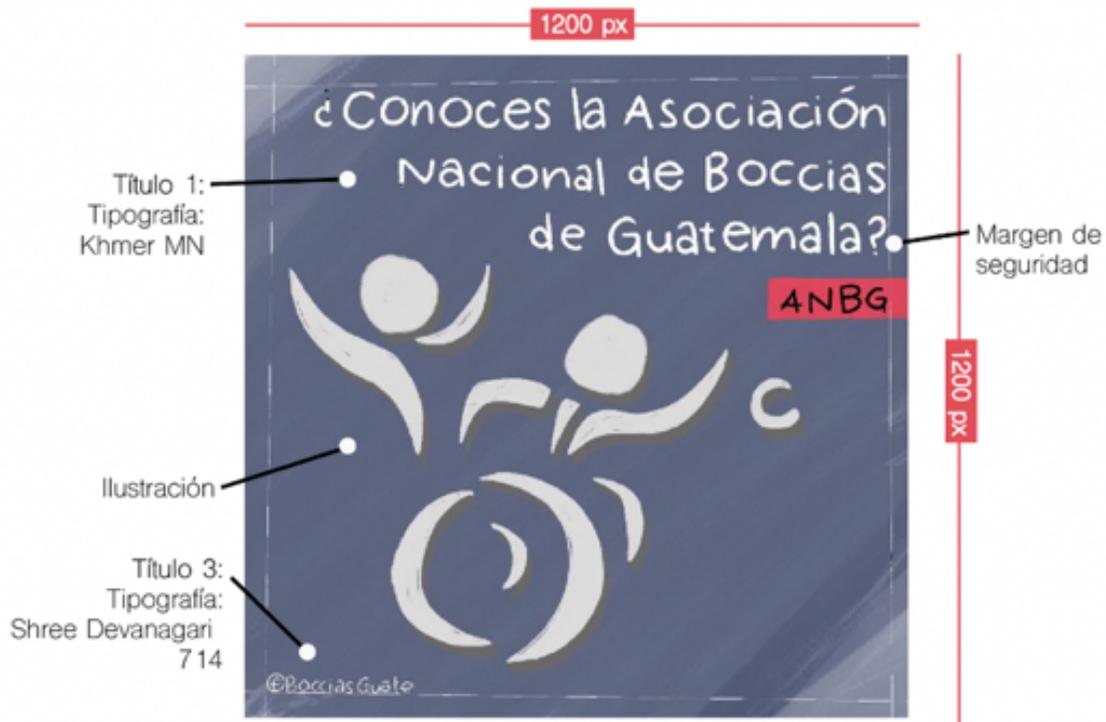
Justificación: En el lado derecho se agrega una frase de la ANGB. Por último, se añade el isotipo de la ANGB en el lado izquierdo de la pieza gráfica. Con dicha publicación se busca crear un acercamiento entre la Asociación y el grupo objetivo, por lo que se colocó una frase de dicha asociación.

7.3.3 Bocetos formales.

Primera publicación. En esta publicación se quiere presentar información acerca de la Asociación Nacional de Boccias de Guatemala y consta de 2 piezas gráficas.

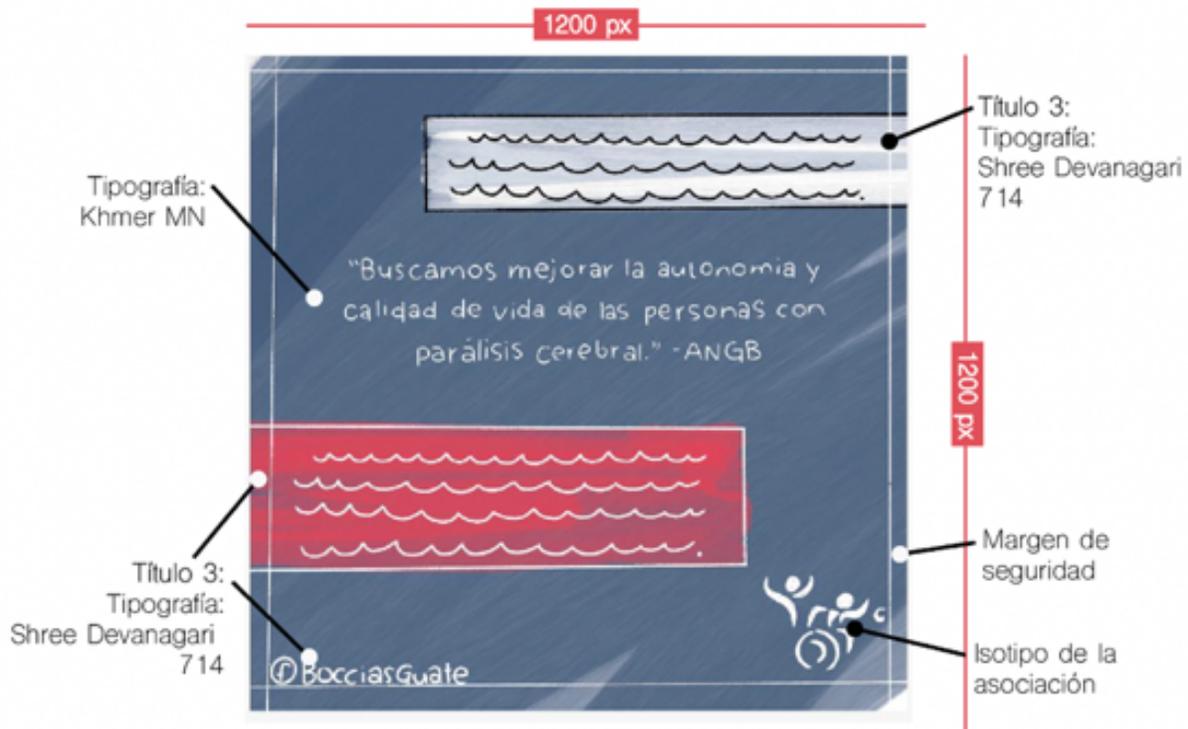
7.3.3.1 Primera publicación

Primera pieza gráfica



Justificación: Se utiliza un degradado de diferentes tonalidades de azul en el fondo de la pieza. Se añade el título de color blanco para generar un contraste con el fondo. La ilustración tiene un degradado de color blanco y se le añade una sombra para darle profundidad.

Segunda pieza gráfica



Justificación: Se agrega un degradado de diferentes tonalidades de azul en el fondo de la pieza. Los cuadros de texto se colocan de color blanco y rojo para generar un contraste y resaltar la información más importante. El texto en los cuadros se aplica de color negro y blanco respectivamente. Se coloca el texto central de color blanco para generar un contraste con el fondo. El isologo tiene un degradado de color blanco y se le añade una sombra para darle profundidad.

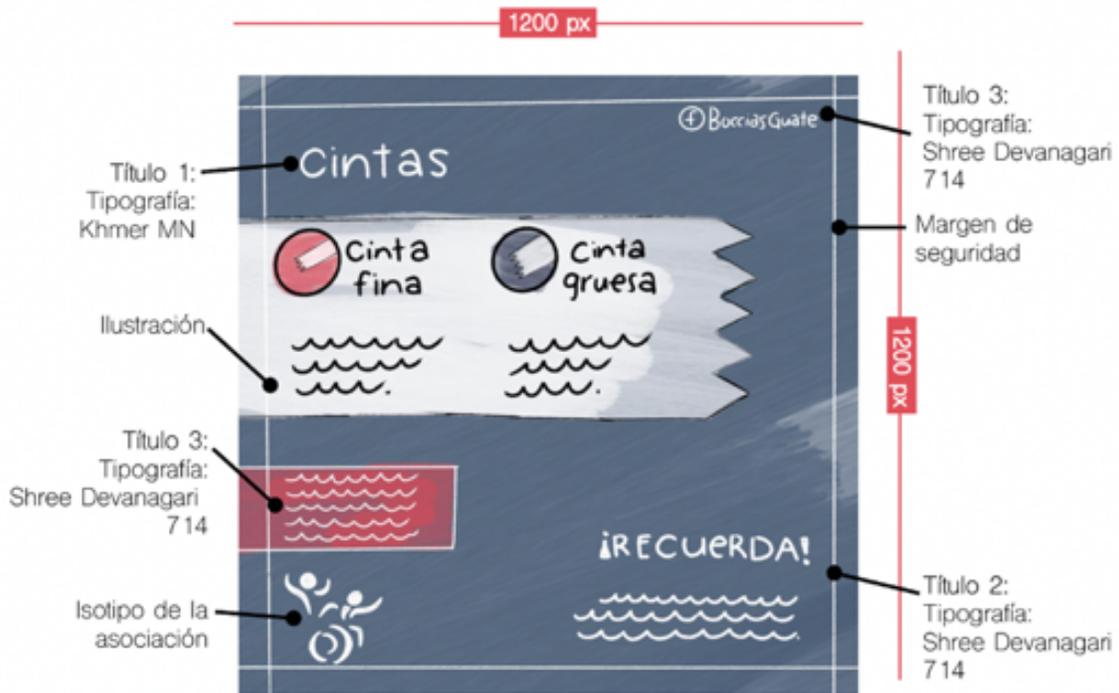
7.3.3.2 Segunda publicación

Primera pieza gráfica



Justificación: Se utiliza un degradado de diferentes tonalidades de azul en el fondo de la pieza. El título se aplica de color blanco para generar un contraste con el fondo. Se aplica degradado de color y una sombra a la ilustración y al isotipo, para darle profundidad.

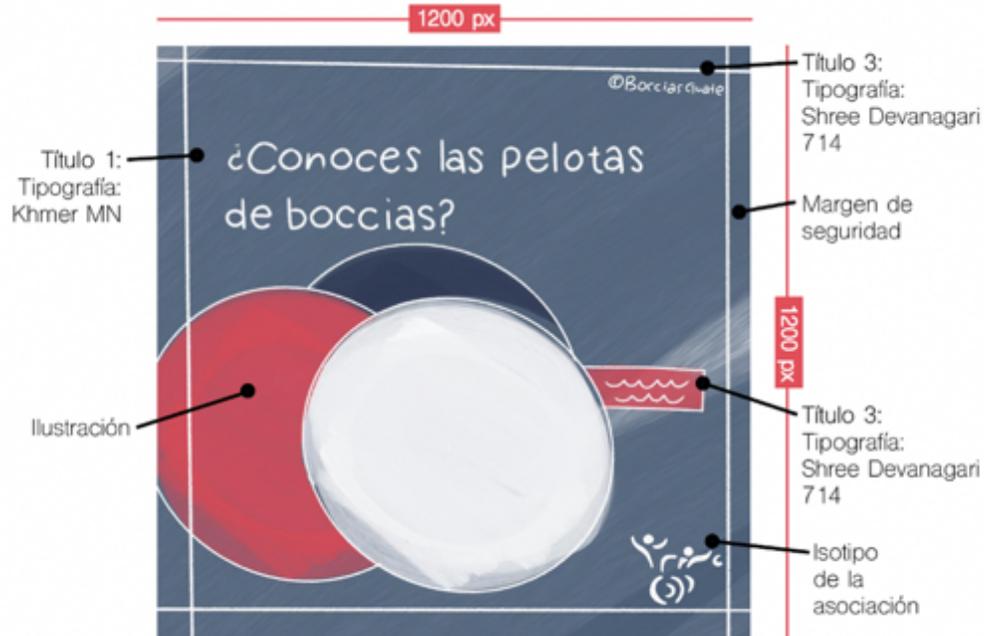
Tercera pieza gráfica



Justificación: Se aplica un degradado de diferentes tonalidades de azul en el fondo de la pieza. El título se aplica de color blanco para generar un contraste con el fondo. Se añade degradado de color y una sombra a la ilustración de cinta y al isotipo de la ANBG, para darle profundidad.

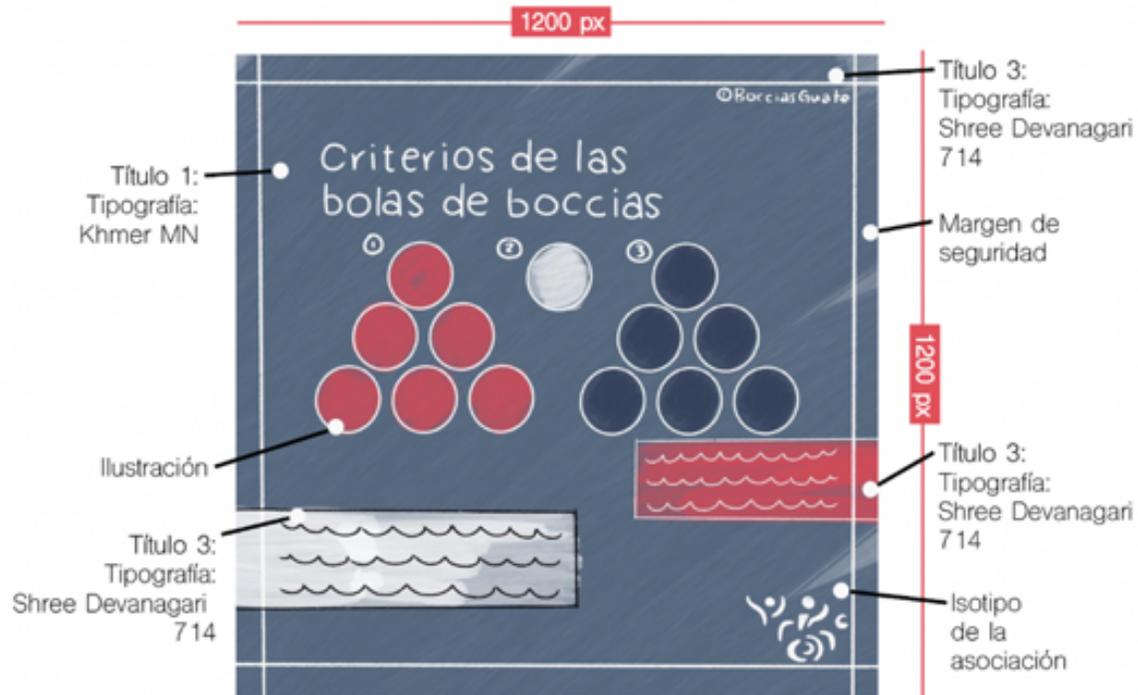
7.3.3.3 Tercera publicación

Primera pieza gráfica



Justificación: Se añade un degradado de diferentes tonalidades de azul en el fondo de la pieza. El título se coloca de color blanco para generar un contraste con el fondo. Se aplica un degradado de color blanco, azul y rojo, por último, se le agrega una sombra a la ilustración de las pelotas y al isotipo de la ANBG, para darle profundidad.

Segunda pieza gráfica



Justificación: Se coloca un degradado de diferentes tonalidades de azul en el fondo de la pieza. El título se añade de color blanco para generar un contraste con el fondo. Se agrega un degradado de color blanco, azul y rojo y una sombra a la ilustración de las pelotas, al igual que el isologo de la ANBG, para darle profundidad. Se le aplica un color rojo al cuadro de texto alineado a la derecha y color blanco al cuadro alineado a la izquierda.

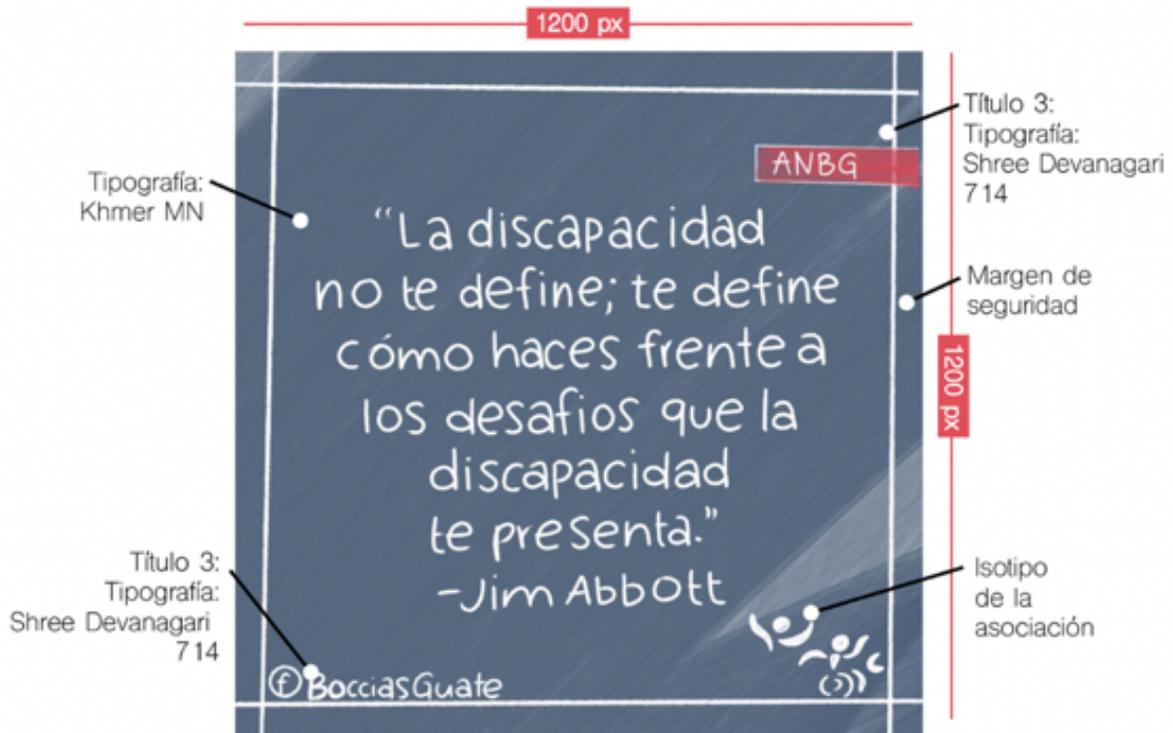
7.3.3.4 Cuarta publicación

Primera pieza gráfica



Justificación: Se añade un degradado de diferentes tonalidades de azul en el fondo de la pieza. El texto central de la pieza se añade de color blanco para generar un contraste con el fondo. Se agrega un degradado de color blanco y una sombra al isologo de la ANBG, para darle profundidad.

Segunda pieza gráfica



Justificación: Se aplica un degradado de diferentes tonalidades de azul en el fondo de la pieza y el texto central se agrega de color blanco para generar un contraste con el fondo. Se añade un degradado de color blanco y una sombra a al isotipo de la ANBG, para darle profundidad.

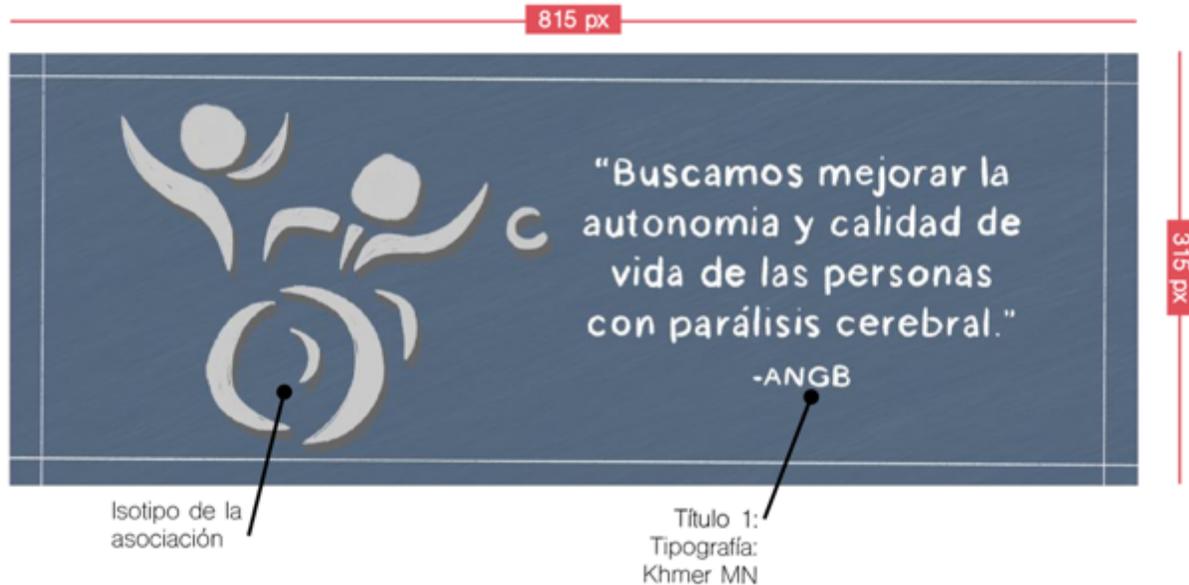
Tercera pieza gráfica



Justificación: Se coloca un degradado de diferentes tonalidades de azul en el fondo de la pieza y el texto central se añade de color blanco para generar un contraste con el fondo. Se coloca un degradado de color blanco y una sombra a al isotipo de la ANBG, para darle profundidad.

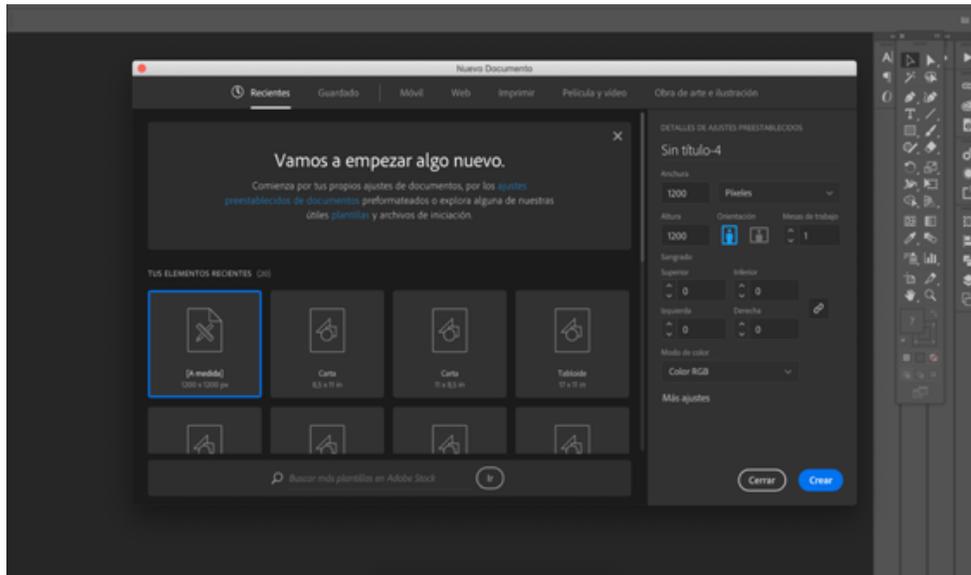
7.3.3.5 Quinta publicación

Primera pieza gráfica

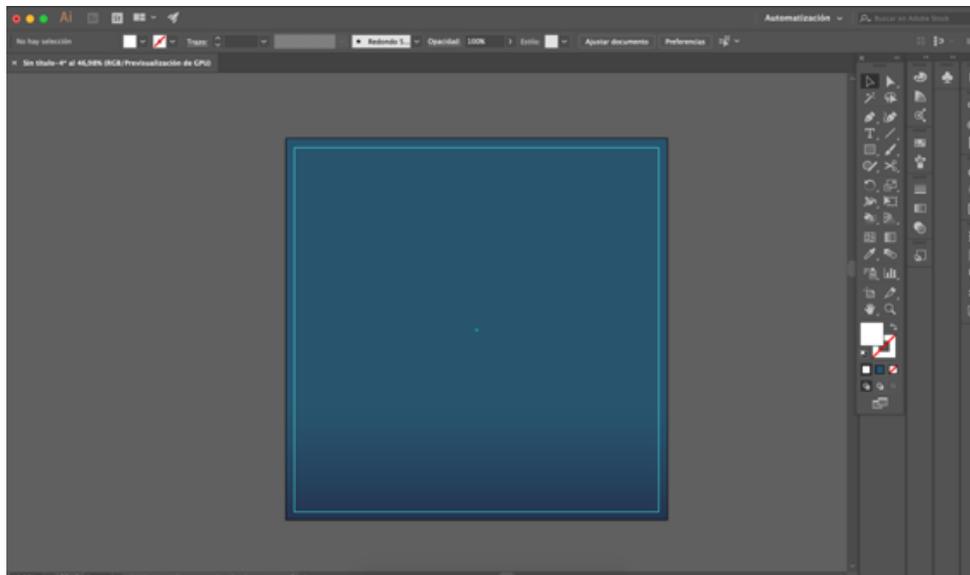


Justificación: Se coloca un degradado de diferentes tonalidades de azul en el fondo de la pieza y el texto central se agrega de color blanco para crear un contraste con el fondo. Se aplica un degradado de color blanco y una sombra a al isotipo de la ANBG, para darle profundidad.

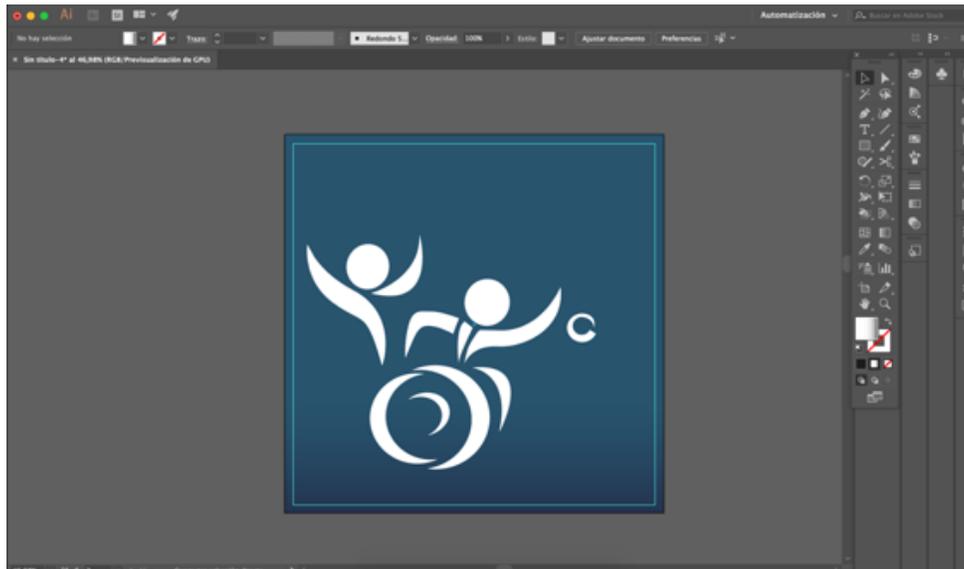
7.3.4 Digitalización



Paso 1: En el software de diseño Adobe Illustrator, se crea un documento en blanco con las dimensiones de 1,200 x 1,200 píxeles, modo de color RGB.



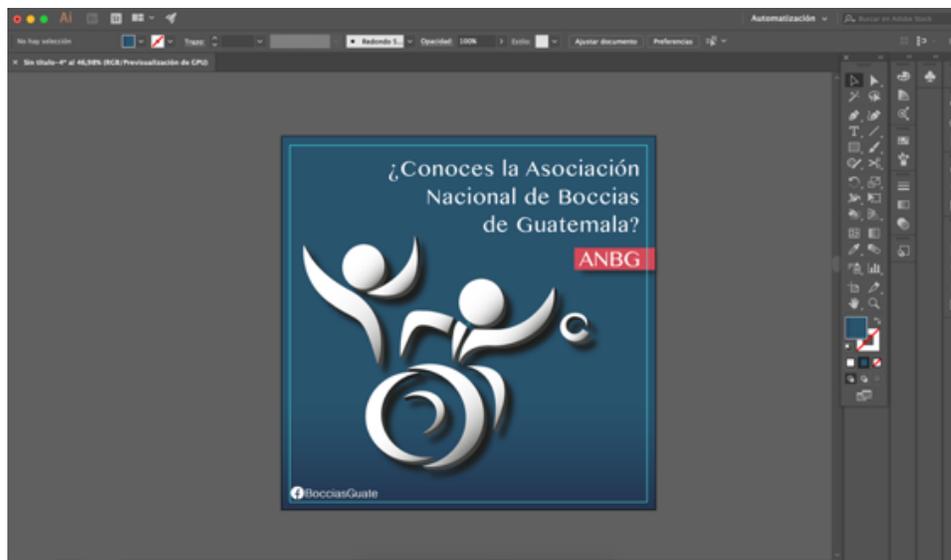
Paso 2: Se crean líneas guías en el documento para crear un margen de seguridad de 30 px por cada lado. Adicional se crea un cuadrado del tamaño del documento, se cambia el color mediante la opción de degradado, en base a los colores de la asociación.



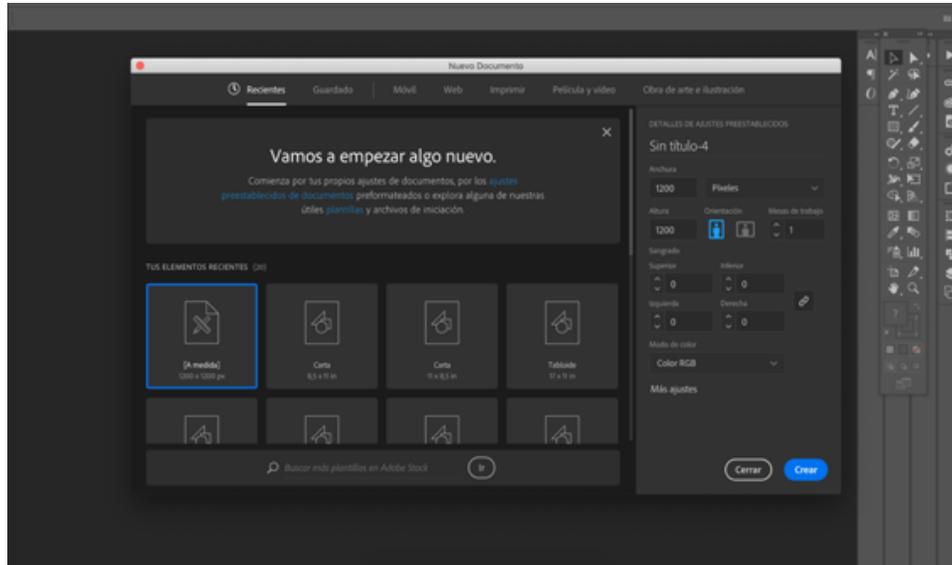
Paso 3: Se vectoriza el isologo de la asociación.



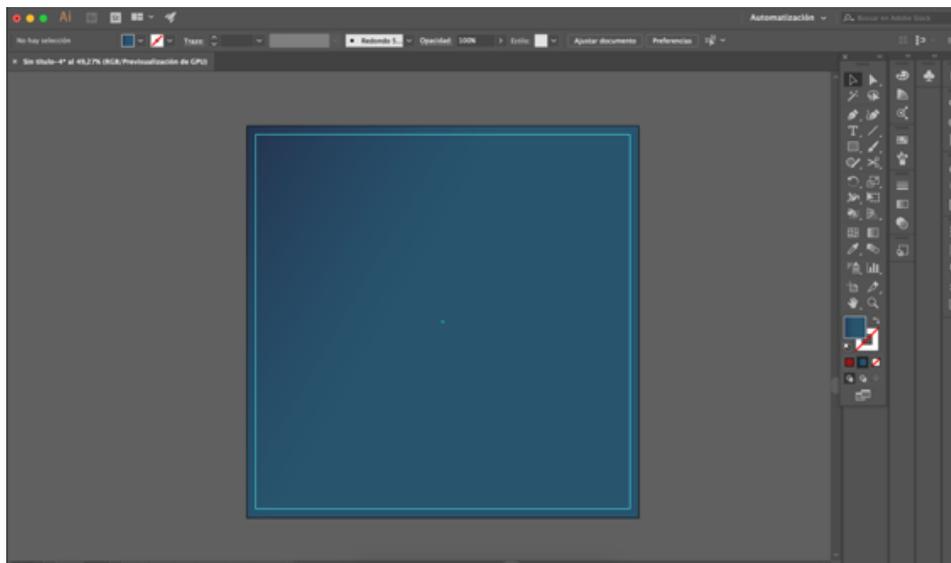
Paso 4: Se agrega color a las figuras que se crearon. Mediante el desenfoque gaussiano, se agregan a la ilustración sombras y luces que permite que la ilustración se vea dinámica y resalte del fondo.



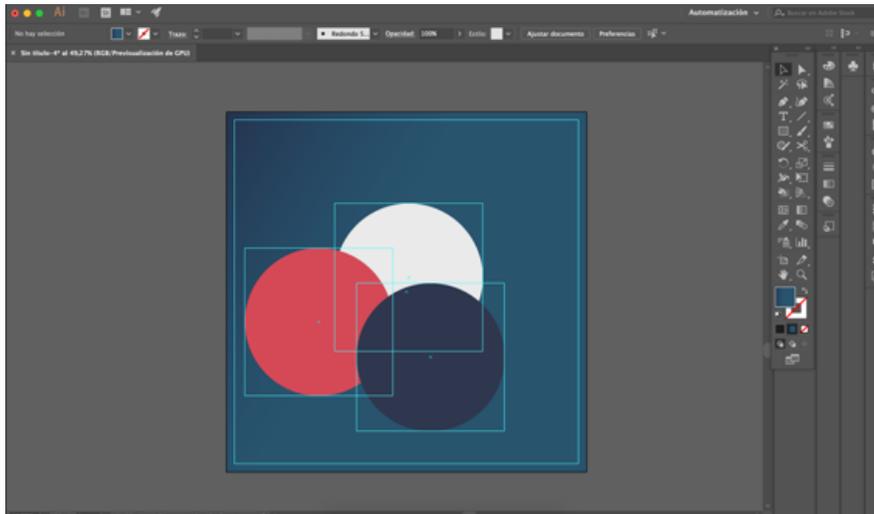
Paso 5: Se agrega texto con la tipografía “Khmer MN” con un tamaño de 80 pts. Se coloco la red social facebook en color blanco, con la tipografía “Shree Devanagari 714” con un tamaño de 35 pts. Por último, agrega un cuadro con texto, se utiliza la tipografía “Shree Devanagari 714” con un tamaño de 30 pts.



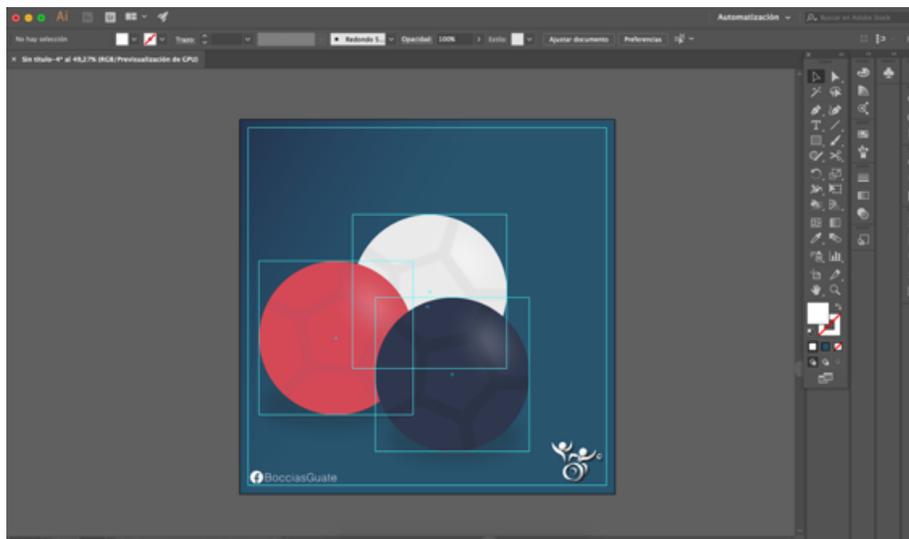
Paso 1: En el software de diseño Adobe Illustrator, se crea un documento en blanco con las dimensiones de 1,200 x 1,200 pixeles, modo de color RGB.



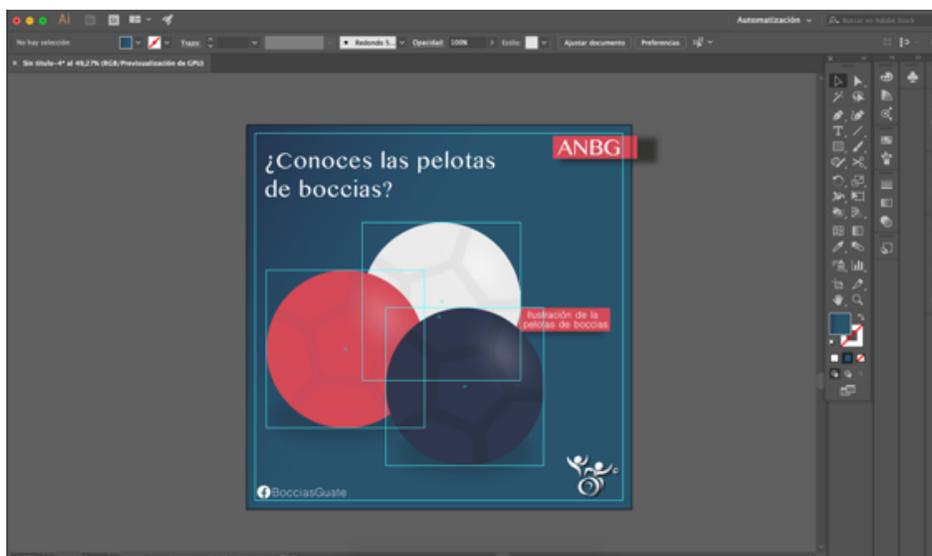
Paso 2: Se crean líneas guías en el documento con un margen de seguridad de 30 px por cada lado. Posterior, se crea un cuadrado y con la opción de degradado, se utilizan los colores de la asociación para así crear una armonía.



Paso 3: Se crean líneas guías que ayudan a realizar los círculos para hacer las ilustraciones de las pelotas de boccias. Se agrega color a las figuras creadas.



Paso 4: Mediante el desenfoque gaussiano, se agregan a ilustración sombras y luces que permite que la ilustración se vea dinámica y resalte del fondo. Posteriormente, se agrega el isotipo en formato PNG de la Asociación Nacional de Boccias de Guatemala con un tamaño de 240 x 210 px, en la esquina inferior derecha. También se agrega la red social facebook en color blanco, con la tipografía “Shree Devanagari 714” con un tamaño de 35 pts.



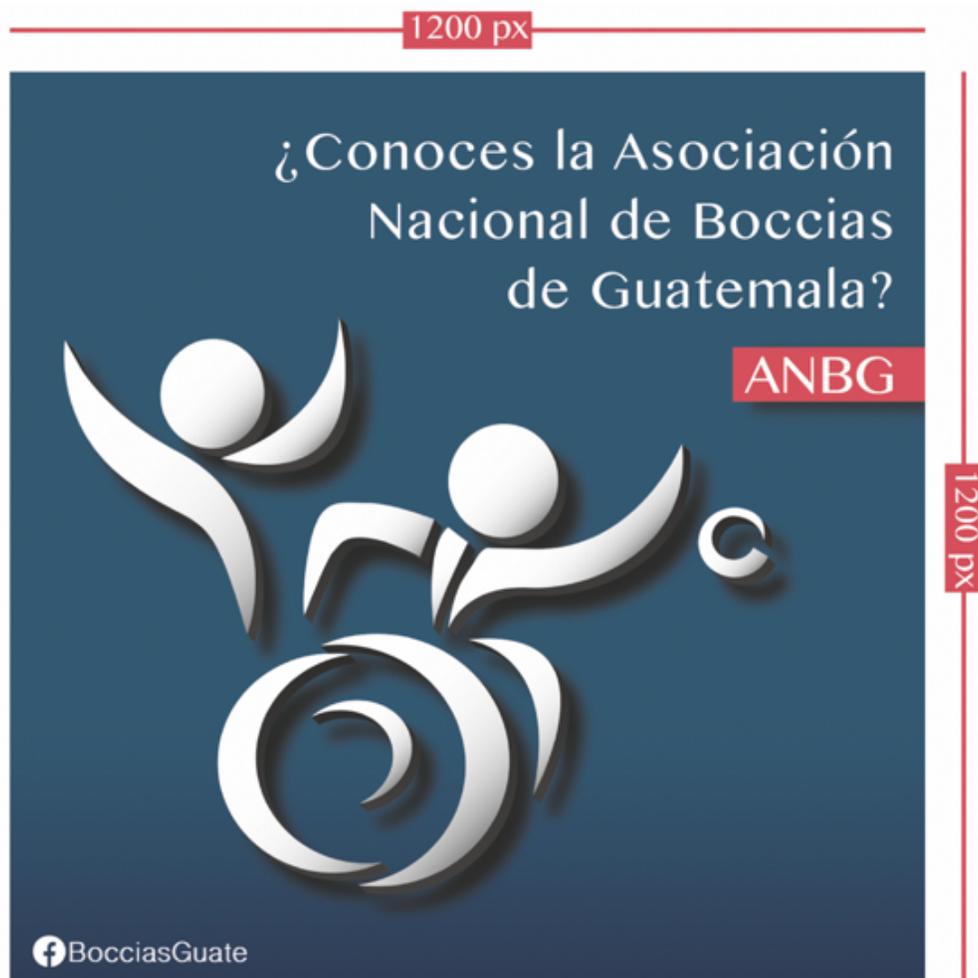
Paso 5: Se coloca el texto y se utiliza la tipografía “Khmer MN” con un tamaño de 80 pts. Por último, se agrega un cuadro con texto y se utiliza la tipografía “Shree Devanagari 714” con un tamaño de 30 pts.

7.4 Propuesta preliminar

7.4.1 Primera publicación

Primera pieza gráfica

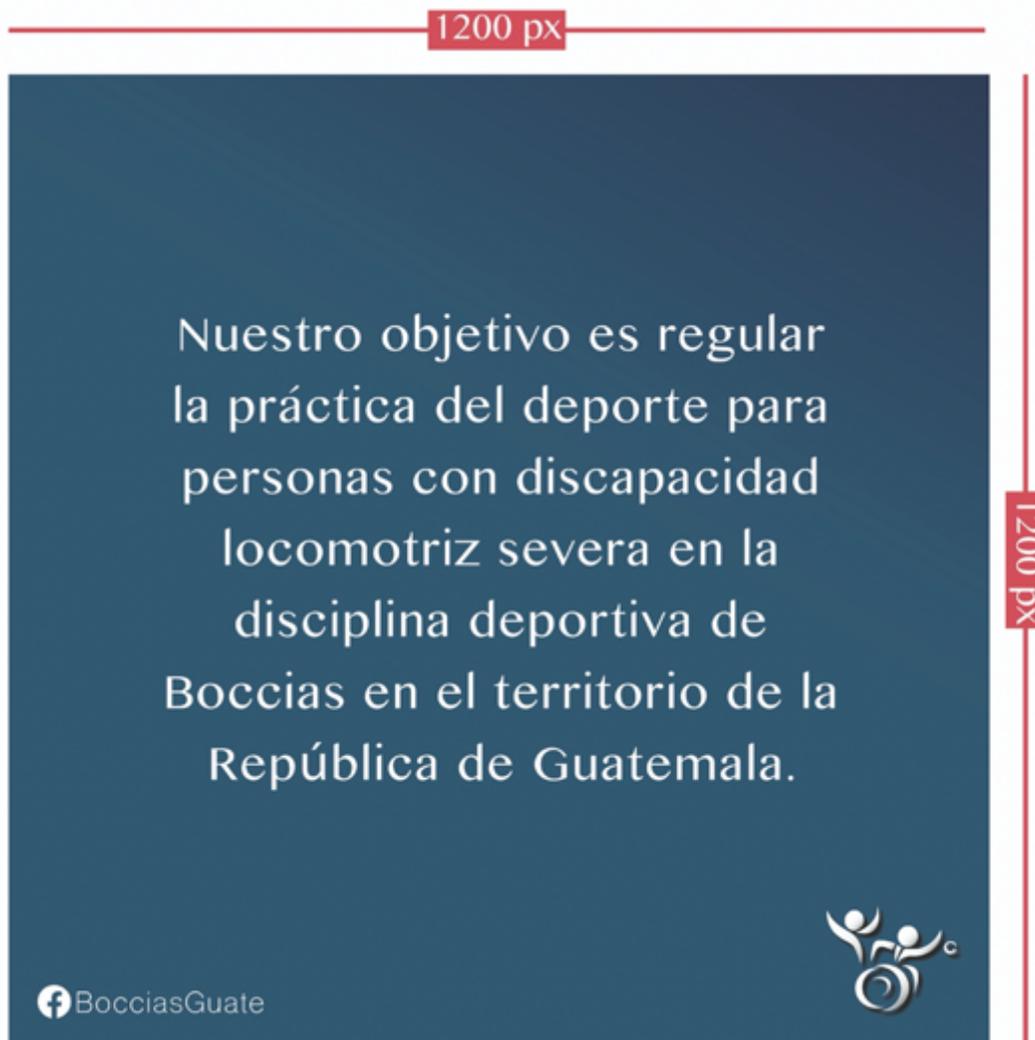
Pieza gráfica digital para Facebook, 1200 x 1200 píxeles.



Propuesta preliminar con tamaño 1200 x 1200 píxeles. En esta propuesta se agrega la pregunta ¿Conoces la Asociación Nacional de Boccias de Guatemala? con tipografía Khmer Mn, de color blanco para generar un contraste con el fondo. El objetivo de esta publicación es dar a conocer la labor de la asociación e iniciar con un posicionamiento de marca al emplear el isotipo.

Segunda pieza gráfica

Pieza gráfica digital para Facebook, 1200 x 1200 píxeles.



Propuesta preliminar con tamaño 1200 x 1200 píxeles. En esta propuesta se desea dar a conocer el objetivo de la ANBG.

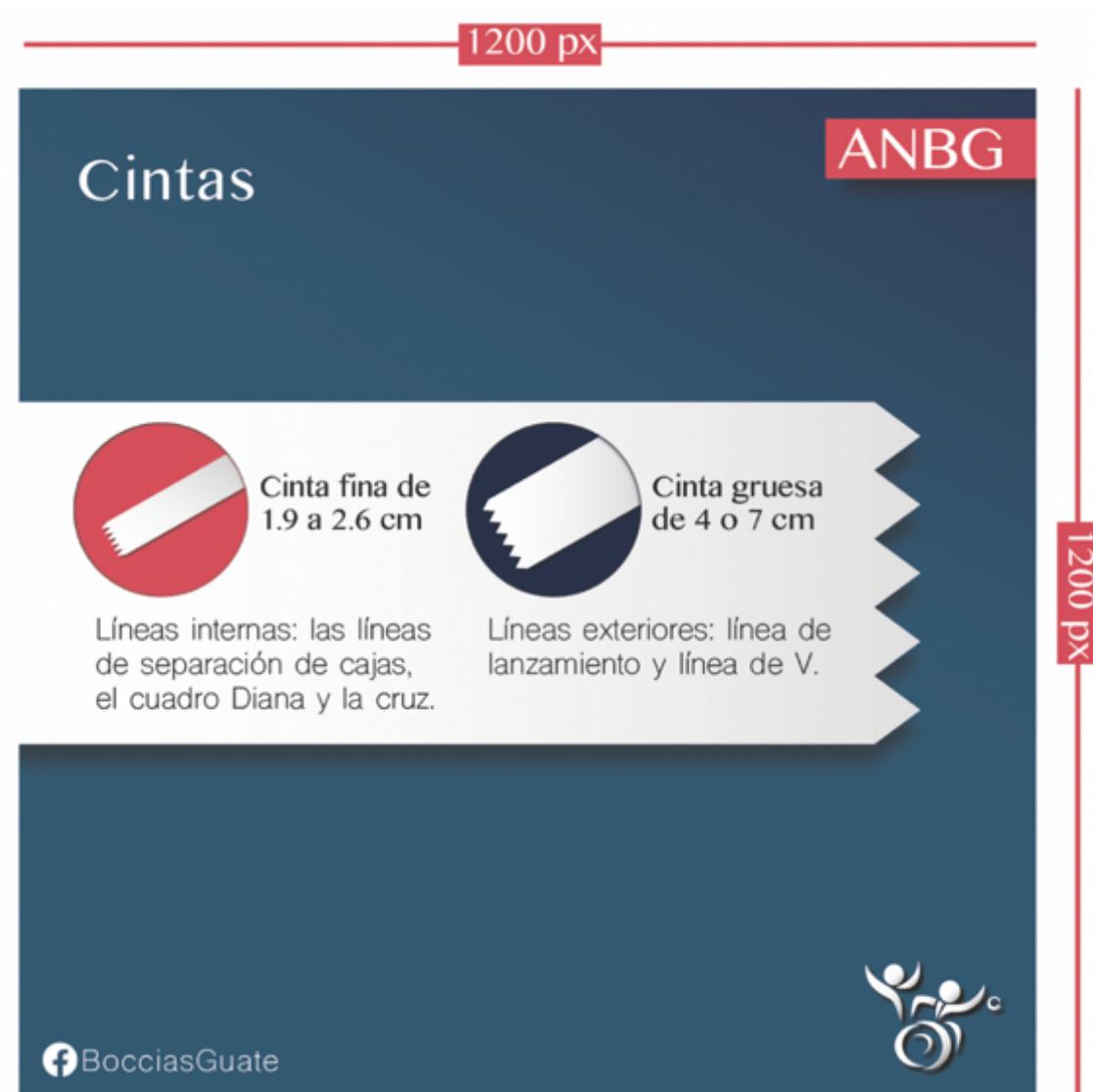
7.4.1.1 Primera publicación, Mockup.



Las piezas gráficas digitales irán acompañadas de la siguiente descripción: Te invitamos a conocer la Asociación Nacional de Boccias de Guatemala. Contamos con la licencia BISFed (Federación Internacional Deportiva de Boccias), la cual nos da la potestad de ejercer, autorizar y organizar representaciones del deporte y celebraciones de competencias departamentales, regionales, nacionales e internacionales en el paso y la participación de él.

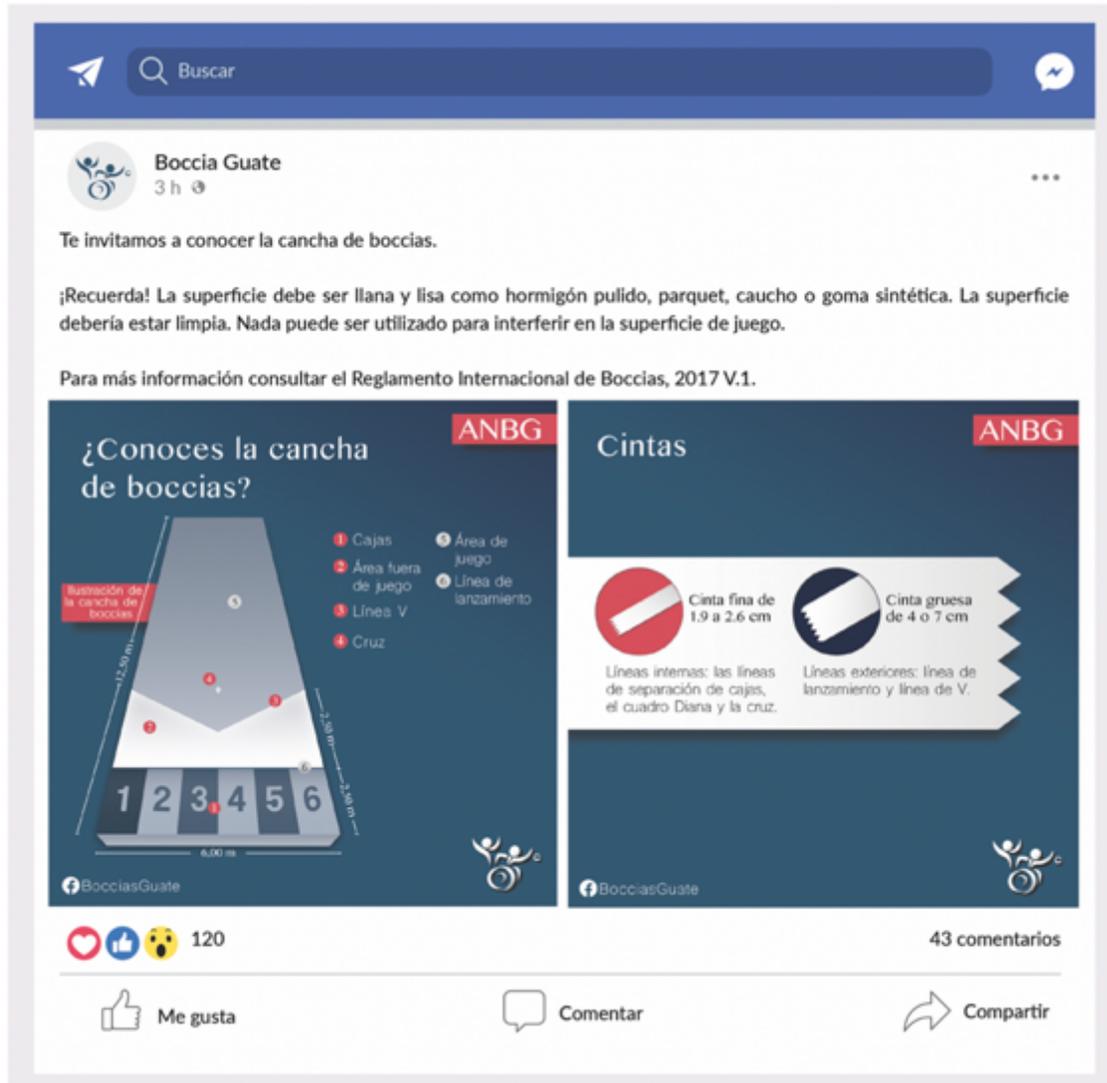
Segunda pieza gráfica

Pieza gráfica digital para Facebook, 1200 x 1200 píxeles.



Propuesta preliminar con tamaño 1200 x 1200 píxeles. El objetivo de esta publicación es dar a conocer información de las cintas que lleva la cancha de boccias.

7.4.2.1 Segunda publicación, Mockup.

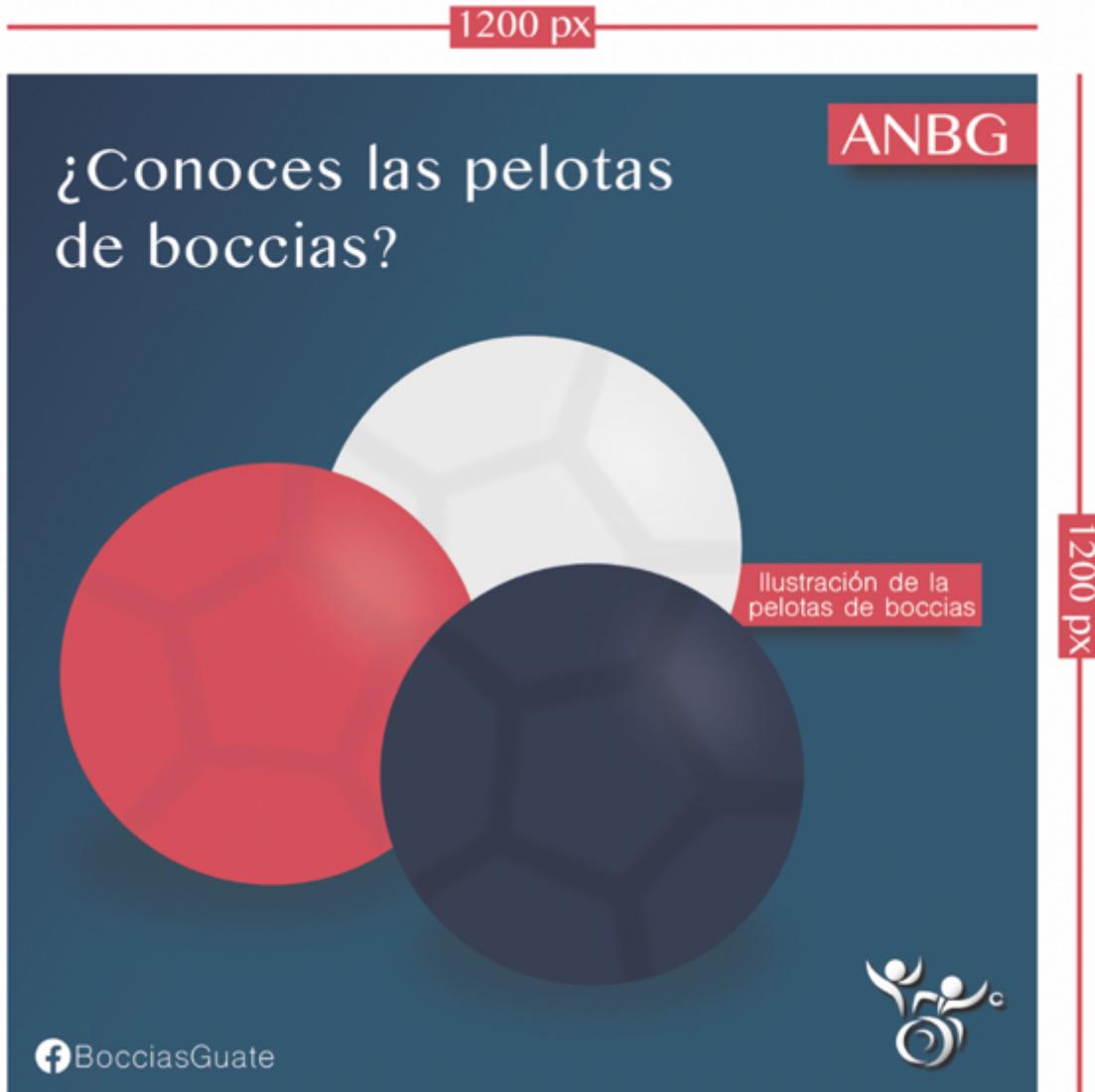


Las piezas gráficas digitales irán acompañadas de la siguiente descripción: Te invitamos a conocer la cancha de la boccias. ¡Recuerda! La superficie debe de ser llana y lisa como hormigón pulido, parquet, caucho o goma sintética. La superficie debería estar limpia. Nada puede ser utilizado para interferir en la superficie del juego. Para más información consultar el Reglamento Internacional de Boccias, 2017 V.1.

7.4.3 Tercera publicación

Primera pieza gráfica

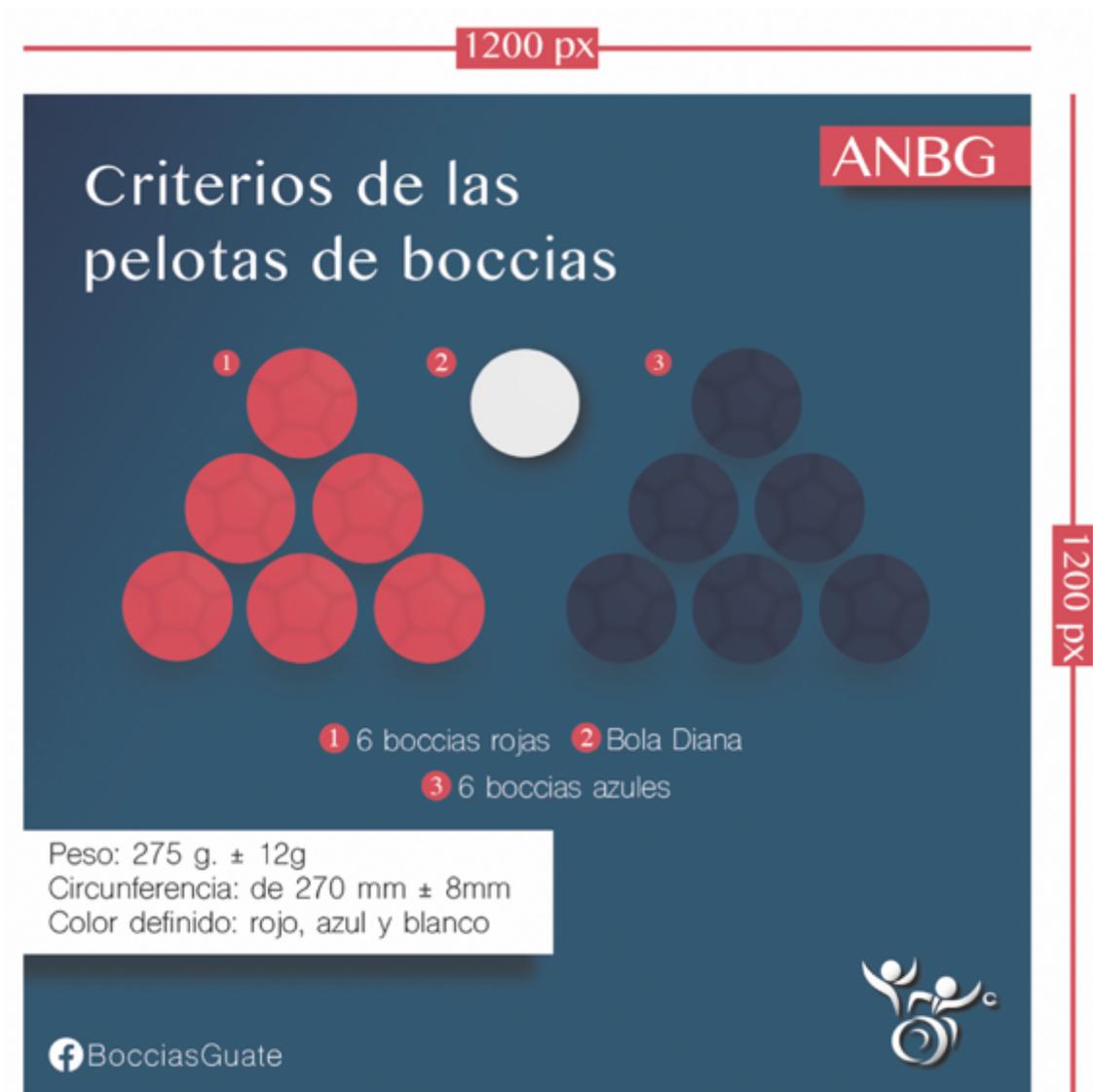
Pieza gráfica digital para Facebook, 1200 x 1200 píxeles.



Propuesta preliminar con tamaño 1200 x 1200 píxeles. En esta propuesta se agrega la pregunta ¿Conoces las pelotas de boccias? con tipografía Khmer Mn, de color blanco para generar un contraste con el fondo. El objetivo de esta publicación es llamar la atención del grupo objetivo y dar a conocer información acerca de las pelotas de boccias.

Segunda pieza gráfica

Pieza gráfica digital para Facebook, 1200 x 1200 píxeles.



Propuesta preliminar con tamaño 1200 x 1200 píxeles. El objetivo de esta publicación es dar a conocer información técnica acerca de las pelotas de boccias.

7.4.3.1 Tercera publicación, Mockup.



Las piezas gráficas digitales irán acompañadas de la siguiente descripción: Te invitamos a conocer las 13 pelotas de boccias, 6 de color rojo para el primer jugador y 6 de color azul para el segundo deportista, la pelota Diana la lanza en el primer set por el jugador que posee las pelotas rojas. Para más información consultar el Reglamento Internacional de Boccias, 2017 V.1.

7.4.4 Cuarta publicación

Primera pieza gráfica

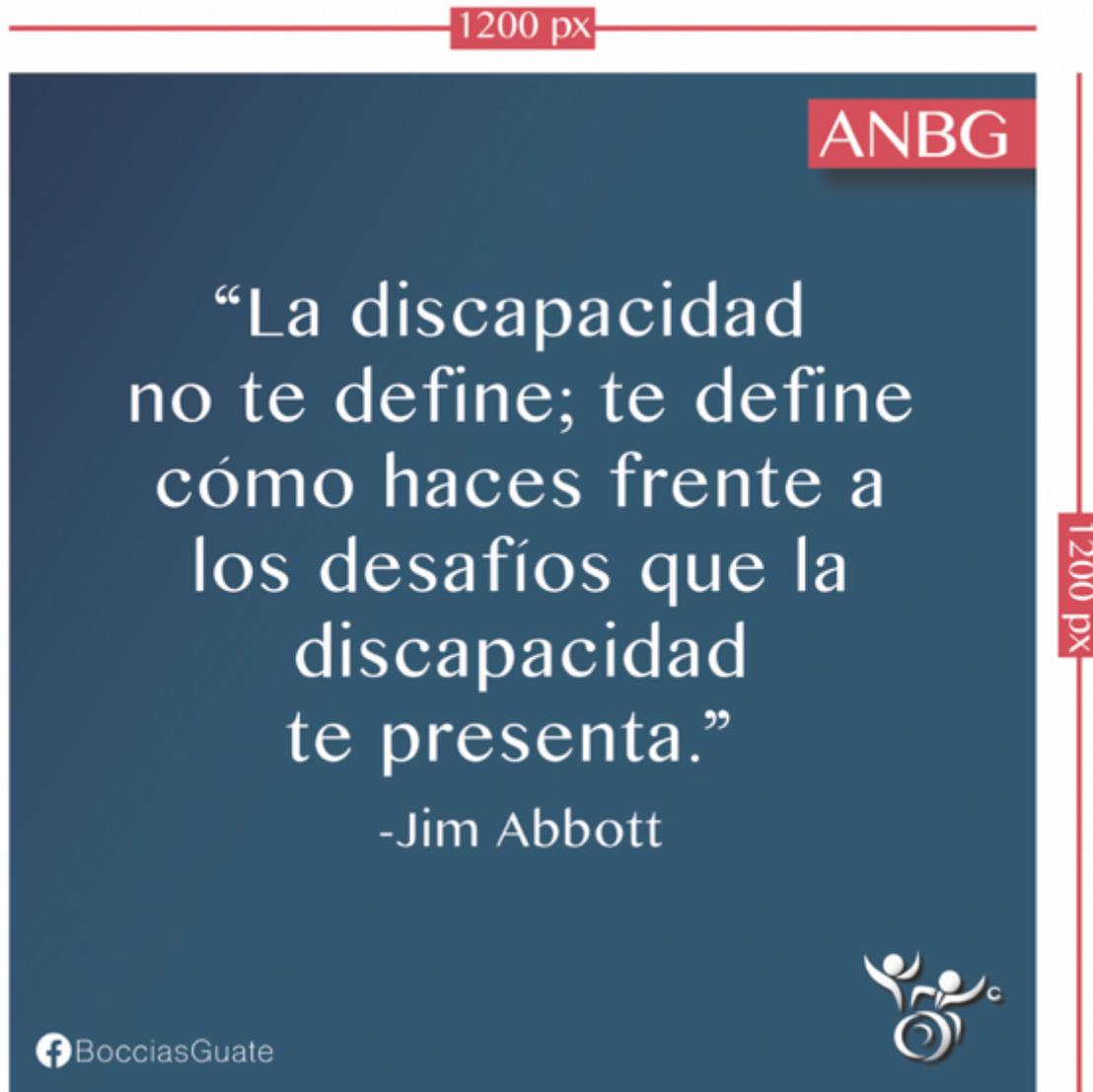
Pieza gráfica digital para Facebook, 1200 x 1200 píxeles.



Propuesta preliminar con tamaño 1200 x 1200 píxeles. En esta propuesta se desea dar a conocer una frase del músico Scott Hamilton.

Segunda pieza gráfica

Pieza gráfica digital para Facebook, 1200 x 1200 píxeles.



Propuesta preliminar con tamaño 1200 x 1200 píxeles. En esta propuesta se desea dar a conocer una frase del deportista Jim Abbott.

Tercera pieza grafica

Pieza gráfica digital para Facebook, 1200 x 1200 píxeles.



Propuesta preliminar con tamaño 1200 x 1200 píxeles. En esta propuesta se desea dar a conocer una frase del atleta Robert M. Hensel.

7.4.4.1 Cuarta publicación, Mockup.



Las piezas gráficas serán publicadas de forma individual y cada una va acompañada con la siguiente descripción: Hoy les compartimos una frase, y el nombre del autor de cada frase.

7.4.5 Quinta publicación

Primera pieza gráfica

Pieza gráfica digital para Facebook, 851 x 315 píxeles.



Propuesta preliminar con tamaño 851 x 315 píxeles. En esta propuesta se desea compartir una frase de la ANGB.

7.4.5.1 Quinta publicación, Mockup.



La pieza gráfica se debe colocar en la portada de la página de Facebook de la Asociación.

Capítulo VIII: Validación técnica

Capítulo VIII: Validación técnica

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

La herramienta por utilizar es una encuesta de respuesta múltiple que se aplicará al cliente, a las personas, hombres y mujeres del grupo objetivo y a cinco expertos en el área de comunicación y diseño.

8.1 Población y muestreo

Para concluir con la propuesta preliminar de las piezas gráficas digitales de la Asociación Nacional de Boccias de Guatemala, se procede a evaluar la eficacia de la propuesta preliminar.

Al ser una validación técnica se deben tomar en cuenta tres grupos: los especialistas en comunicación y diseño, los cuales evaluaron aspectos técnicos de diseño y comunicación. También con el cliente, quien observó los aspectos relacionados al deporte y a la Asociación. Y por último, con el grupo objetivo del proyecto, con los que se verificó el cumplimiento de los objetivos de diseño al momento de realizar las piezas gráficas digitales.

8.1.1 Muestra. 6 expertos en comunicación y diseño, 1 cliente y 20 personas del grupo objetivo. Realizando así una validación con 27 personas.

8.1.2 Especialistas en comunicación y diseño.

8.1.2.1 Licenciada Ingrid Ordóñez

Profesión: Mercadóloga

Puesto: directora

Años de experiencia: 20

8.1.2.2 Licenciada Karla López

Profesión: Diseñadora Gráfica

Puesto: Catedrática

Años de experiencia: 10

8.1.2.3 Licenciado Fernando Orellana

Profesión: Docente Universitario

Puesto: docente universitario

Años de experiencia: 15

8.1.2.4 Licenciado Alex Villagrán

Profesión: Ingeniero Industrial

Puesto: docente universitario

Años de experiencia: 20

8.1.2.5 Licenciado Guillermo García Letona

Profesión: Licenciado en Publicidad

Puesto: docente universitario

Años de experiencia: 15

8.1.2.6 Licenciada Wendy Franco

Profesión: Licenciada en Comunicación y Diseño

Puesto: docente universitario

Años de experiencia: 30

8.1.3 Cliente.

Contacto: Alma Paredes

Profesión: Psicóloga

Puesto: presidenta de la Asociación Nacional de Boccias de Guatemala

Años de experiencia: 20

8.1.4 Grupo objetivo. Se validó con un grupo objetivo de 27 personas, comprendido por mujeres y hombres, de 20 a 30 años de edad, con un nivel socio económico D2, D2 Y C3.

8.2 Método e instrumento

Se realizó una encuesta con la herramienta formularios de Google, que consistía en tres partes, la parte semiológica la cual buscaba evaluar los aspectos relacionados a los objetivos del proyecto. La segunda parte se la semiológica, en la que se evaluaron los elementos básicos del diseño y por último, la parte operativa buscaba evaluar la funcionalidad de las propuestas planteadas. (Ver anexo K)

Como parte de la evaluación se realizó una presentación en PowerPoint, con el fin de brindar los antecedentes y el contexto de la problemática que presentaba la Asociación. Se envió un correo solicitando la colaboración a 6 expertos en el área de comunicación y diseño, al cliente y a las 20 personas del grupo objetivo. Al momento de recibir una respuesta se envió otro correo

con un agradecimiento por el apoyo y el link de la presentación. Para evidenciar el proceso de validación se tomaron fotografías. (Ver anexo L)

8.3 Resultados e interpretación de resultados

8.3.1 Parte Objetiva

1. ¿Considera necesario diseñar piezas gráficas digitales para dar a conocer en la red social Facebook la labor que realiza la Asociación Nacional de Boccias a personas comprendidas entre los 20 a 30 años?



El 100 % de las personas encuestadas considera necesario diseñar piezas gráficas digitales que den a conocer en la red social Facebook la labor que realiza la Asociación Nacional de Boccias a personas comprendidas entre los 20 a 30 años.

2. ¿Considera que es indispensable recopilar información acerca de la labor que realiza la Asociación Nacional de Boccias para que sea integrada en el contenido de piezas gráficas digitales?



El 100 % de las personas encuestadas considera que es indispensable recopilar información acerca de la labor que realiza la Asociación Nacional de Boccias para que sea integrada en el contenido de piezas gráficas digitales.

3. ¿Cree que es importante investigar términos, conceptos y tendencias de diseño relacionados a la red social Facebook, a través de fuentes bibliográficas para respaldar científicamente las propuestas de diseño de las piezas gráficas digitales?



El 100 % de las personas encuestadas considera que es importante investigar términos, conceptos y tendencias de diseño relacionadas a la red social Facebook, a través de fuentes bibliográficas para respaldar científicamente las propuestas de diseño de las piezas gráficas digitales.

4. ¿Considera usted que es necesario establecer una línea gráfica en las piezas gráficas digitales para unificar la imagen y los mensajes que desea transmitir la Asociación?



El 100 % de las personas encuestadas considera que es necesario establecer una línea gráfica en las piezas para unificar la imagen y los mensajes que desea transmitir la Asociación.

5. ¿Cree que es importante ilustrar los elementos básicos del deporte de boccias, para que los usuarios comprendan con facilidad todo lo relacionado a la práctica del deporte?



El 100 % de las personas encuestadas cree que es importante ilustrar los elementos básicos del deporte de boccias, para que los usuarios comprendan con facilidad todo lo relacionado a la práctica del deporte.

8.3.2 Parte Semiológica

6. ¿Considera que la paleta de colores empleada en las publicaciones representa la imagen corporativa de la Asociación?



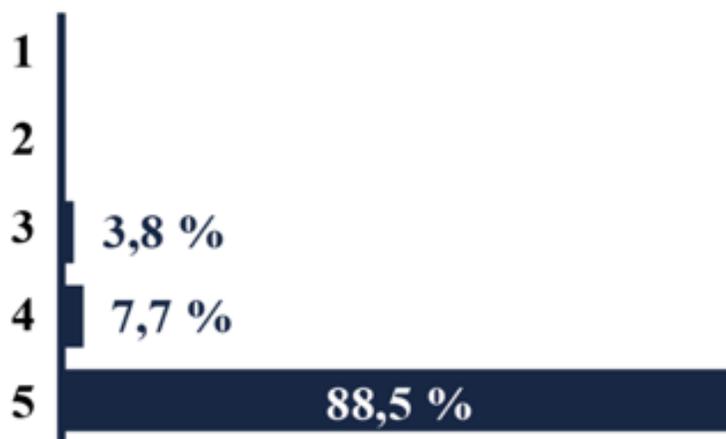
El 100 % de las personas encuestadas consideran que la paleta de colores empleadas en las publicaciones representa la imagen corporativa de la Asociación.

7. ¿Cree que las tipografías utilizadas son?



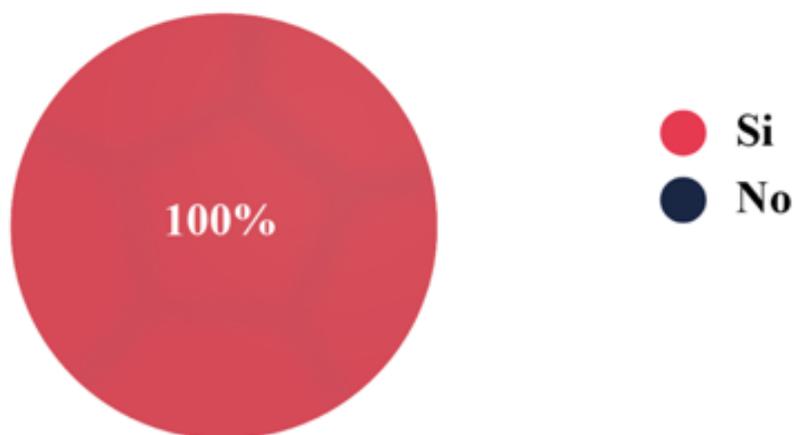
Con las piezas gráficas se buscaba que las tipografías utilizadas transmitiesen formalidad por lo que el resultado obtenido en las encuestas era el deseado, ya que el 100 % de las personas encuestadas cree que las tipografías utilizadas son muy formales.

8. ¿Considera que la información de la cancha y de las pelotas se comprende de manera?



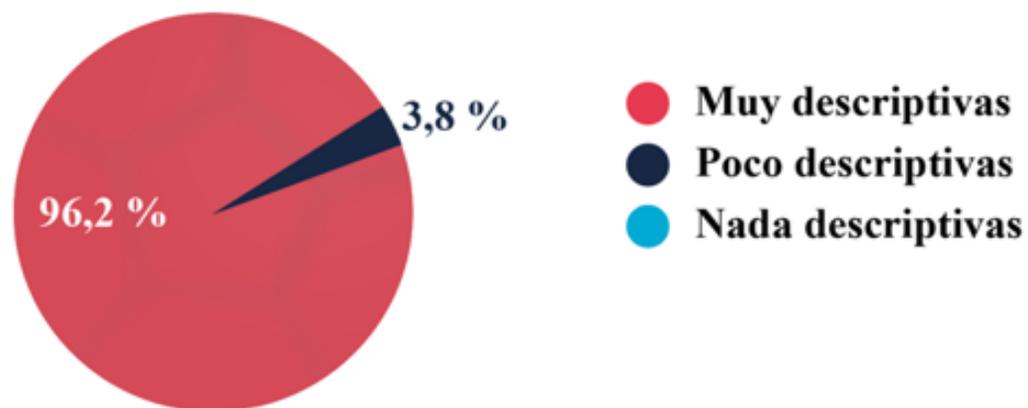
El 88,5 % de las personas encuestadas considera que la información de la cancha y de las pelotas se comprende de manera fácil señalando el valor 5 de 5, mientras que el 7,7 % señaló la puntuación 4 de 5 y el 3,8 % marcaron la casilla de 3 de 5.

9. ¿Considera que los posts de las frases transmiten inclusión?



El 100 % de las personas encuestadas cree que los posts de las frases transmiten inclusión.

10. ¿Considera que las ilustraciones de los elementos del deporte son?



El 96,2 % de las personas encuestadas considera que las ilustraciones de los elementos son muy descriptivas, mientras que el 3,8 % señaló que son poco descriptivas.

11. ¿Considera que las piezas gráficas se ven saturadas?



El 100 % de las personas encuestadas piensa que las piezas graficas no se ven saturadas.

8.3.3 Parte Operativa

12. ¿El tipo de letra utilizado en los textos informativos lo puede leer con facilidad?



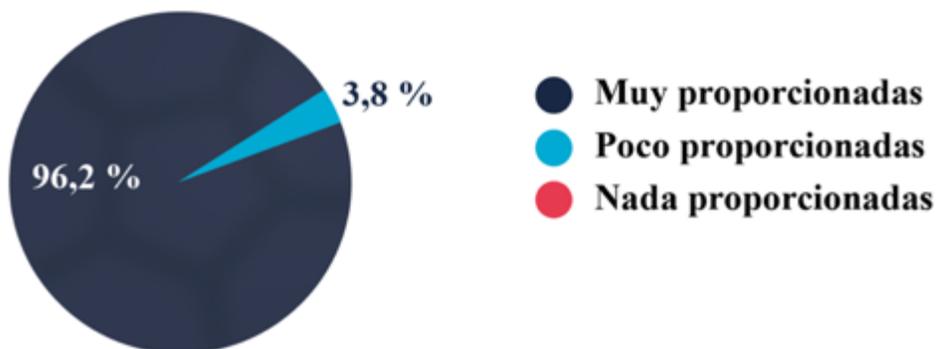
El 100 % de las personas encuestadas considera que el tipo de letra utilizado en los textos informativos lo puede leer con mucha facilidad.

13. ¿Cree que el tamaño de la tipografía es?



El 100 % de las personas encuestadas cree que el tamaño de la tipografía es muy visible.

14. ¿Considera que el tamaño de las ilustraciones es?



El 92,2 % de las personas encuestadas considera que los tamaños de las ilustraciones son muy proporcionados, mientras que el 3,8 % considera que son poco proporcionadas.

8.3.4 Hallazgos importantes

Agregar fotografías de los deportistas en las publicaciones de las frases.

8.4 Cambios en base a los resultados

En las publicaciones de frases se decidió agregar en el fondo una imagen de los deportistas, ya que, con frecuencia al utilizar imágenes de personas en las publicaciones de empresas u organizaciones no lucrativas, transmite más confiabilidad e interés.

8.4.1 Cuarta publicación, primera pieza gráfica.

Antes

Después



8.4.2.1 Justificación. Después de la validación, se determinó agregar una imagen de una deportista de boccias en el fondo con el objetivo de transmitir más confiabilidad y llamar la atención del grupo objetivo.

8.4.2 Cuarta publicación, segunda pieza gráfica.

Antes

Después



8.4.2.1 Justificación. En base a los resultados de la validación, se decidió colocar una imagen de una deportista de boccias en el fondo, con el propósito de generar inquietud en el grupo objetivo.

8.4.3 Cuarta publicación, tercera pieza gráfica.

Antes

Después



8.4.3.1 Justificación. Después de la validación, se optó por añadir una imagen de dos deportista de boccias en el fondo, con el fin de atraer al grupo objetivo.

Capítulo IX: Propuesta gráfica final

Capítulo IX: Propuesta gráfica final

9.1 Propuesta final de piezas gráficas digitales - primera publicación

Primera pieza gráfica digital para Facebook

Medidas: 1200 x 1200 píxeles

Orientación: horizontal

Modo de color: RGB

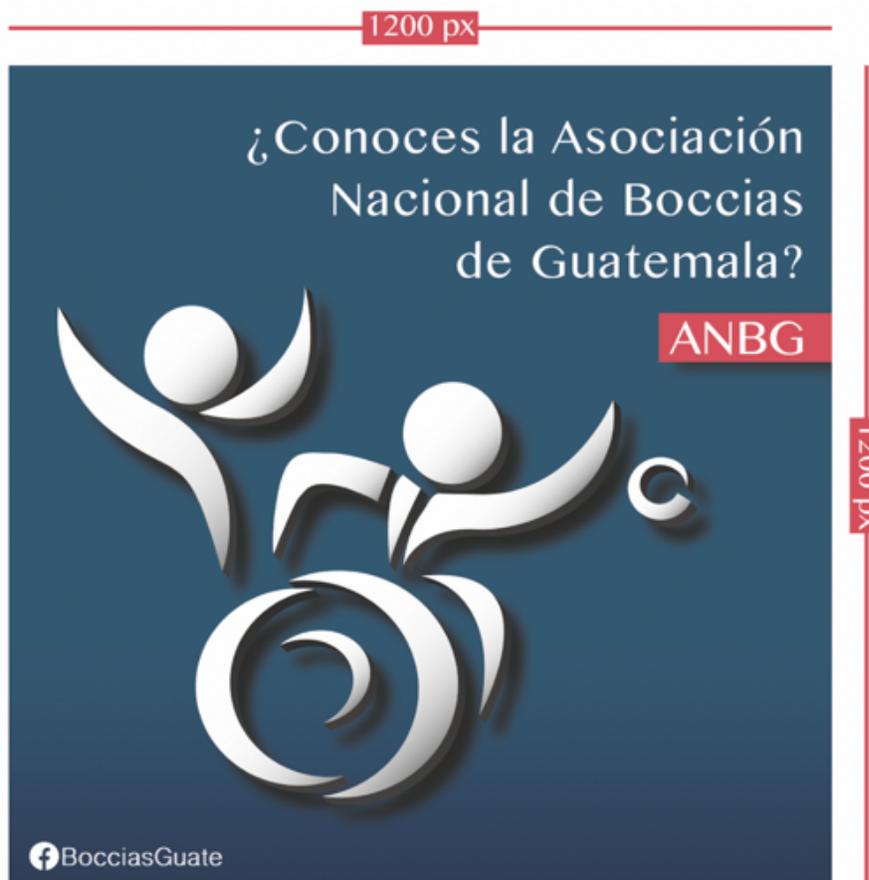
Resolución digital: 300pp (puntos por píxeles)

Previsualización: píxel

Formato: PNG

Peso de almacenamiento: 1.5 MB

Tipografías: Khmer MN - Shree Devanagari 714



Segunda pieza gráfica digital para Facebook

Medidas: 1200 x 1200 píxeles

Orientación: horizontal

Modo de color: RGB

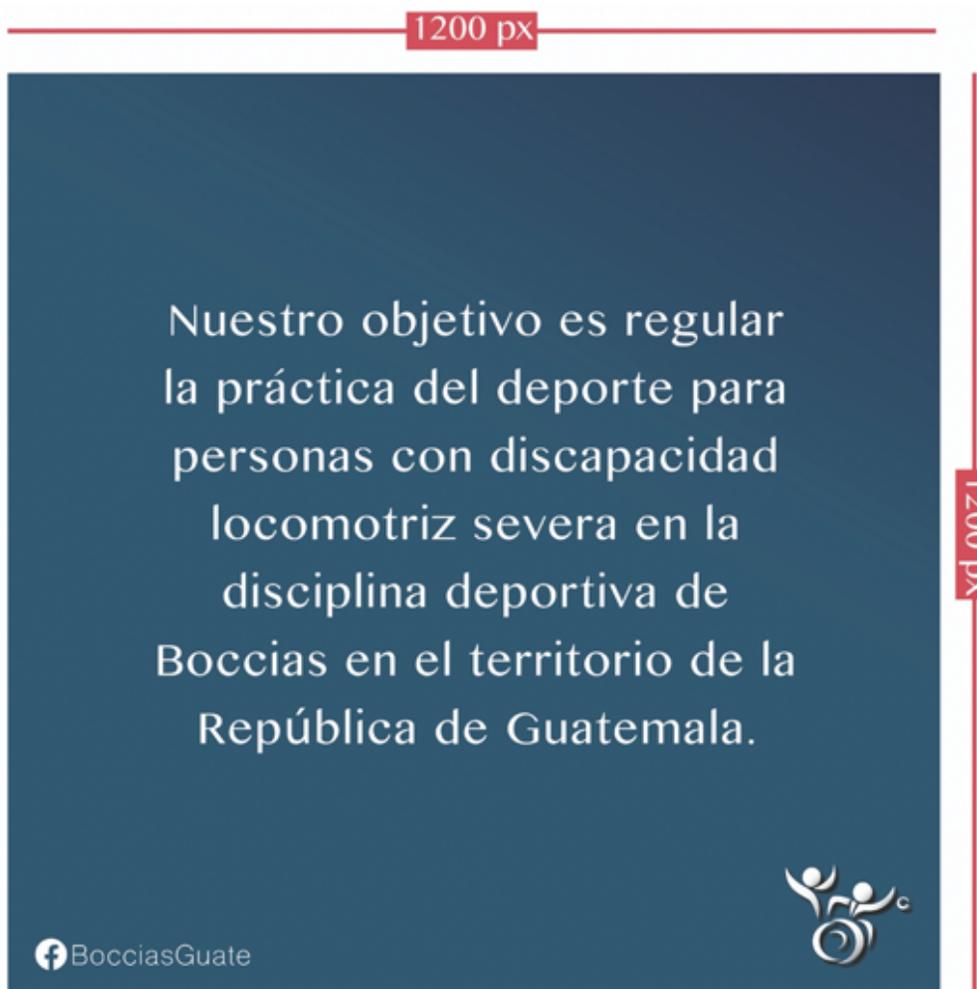
Resolución digital: 300pp (puntos por píxeles)

Previsualización: píxel

Formato: PNG

Peso de almacenamiento: 1.5 MB

Tipografías: Khmer MN - Shree Devanagari 714



9.1 Propuesta final de piezas gráficas digitales - segunda publicación

Primera pieza gráfica digital para Facebook

Medidas: 1200 x 1200 píxeles

Orientación: horizontal

Modo de color: RGB

Resolución digital: 300pp (puntos por píxeles)

Previsualización: píxel

Formato: PNG

Peso de almacenamiento: 2.8 MB

Tipografías: Khmer MN - Shree Devanagari 714



Segunda pieza gráfica digital para Facebook

Medidas: 1200 x 1200 píxeles

Orientación: horizontal

Modo de color: RGB

Resolución digital: 300pp (puntos por píxeles)

Previsualización: píxel

Formato: PNG

Peso de almacenamiento: 2.8 MB

Tipografías: Khmer MN - Shree Devanagari 714



9.1 Propuesta final de piezas gráficas digitales - tercera publicación

Primera pieza gráfica digital para Facebook

Medidas: 1200 x 1200 píxeles

Orientación: horizontal

Modo de color: RGB

Resolución digital: 300pp (puntos por píxeles)

Previsualización: píxel

Formato: PNG

Peso de almacenamiento: 3 MB

Tipografías: Khmer MN - Shree Devanagari 714



Segunda pieza gráfica digital para Facebook

Medidas: 1200 x 1200 píxeles

Orientación: horizontal

Modo de color: RGB

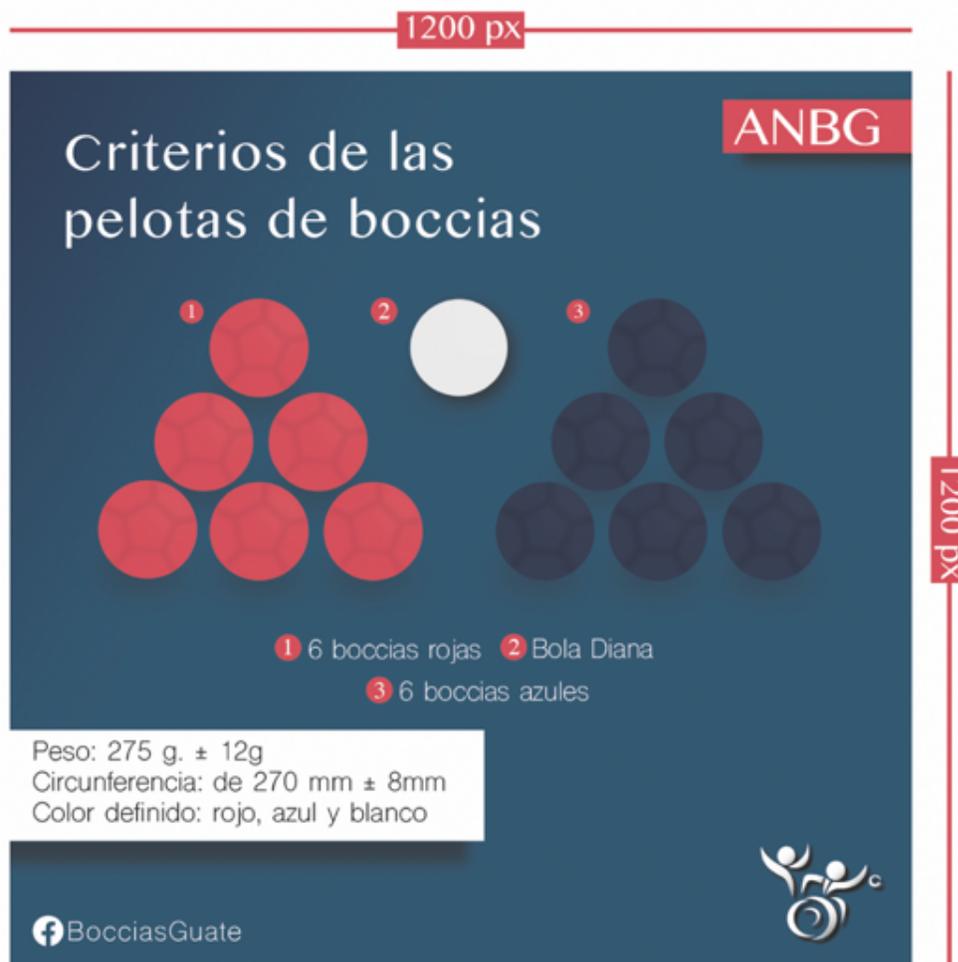
Resolución digital: 300pp (puntos por píxeles)

Previsualización: píxel

Formato: PNG

Peso de almacenamiento: 3 MB

Tipografías: Khmer MN - Shree Devanagari 714



9.1 Propuesta final de piezas gráficas digitales - cuarta publicación

Primera pieza gráfica digital para Facebook

Medidas: 1200 x 1200 píxeles

Orientación: horizontal

Modo de color: RGB

Resolución digital: 300pp (puntos por píxeles)

Previsualización: píxel

Formato: PNG

Peso de almacenamiento: 3 MB

Tipografías: Khmer MN - Shree Devanagari 714



Segunda pieza gráfica digital para Facebook

Medidas: 1200 x 1200 píxeles

Orientación: horizontal

Modo de color: RGB

Resolución digital: 300pp (puntos por píxeles)

Previsualización: píxel

Formato: PNG

Peso de almacenamiento: 3 MB

Tipografías: Khmer MN - Shree Devanagari 714



Tercera pieza gráfica digital para Facebook

Medidas: 1200 x 1200 píxeles

Orientación: horizontal

Modo de color: RGB

Resolución digital: 300pp (puntos por píxeles)

Previsualización: píxel

Formato: PNG

Peso de almacenamiento: 3 MB

Tipografías: Khmer MN - Shree Devanagari 714



9.1 Propuesta final de piezas gráficas digitales - quinta publicación

Primera pieza gráfica digital para Facebook

Medidas: 851 x 315 píxeles

Orientación: horizontal

Modo de color: RGB

Resolución digital: 300pp (puntos por píxeles)

Previsualización: píxel

Formato: PNG

Peso de almacenamiento: 3 MB

Tipografía: Khmer MN



Capítulo X: Producción, reproducción y distribución

Capítulo X: Producción, reproducción y distribución

Se efectúa un presupuesto en el que se establecen los recursos económicos y tecnológicos necesarios para respaldar económicamente el proyecto.

10.1 Plan de costos de elaboración

Corresponde a la elaboración de la propuesta preliminar, en la cual se incluye el proceso creativo para definir un concepto, una línea gráfica, bocetaje, diagramación, digitalización y propuesta preliminar. El costo por hora es de Q 25.00.

Costo de elaboración

Descripción	Cantidad
Semanas laboradas	4 semanas (1 meses)
Días laborados	16 días (4 días por semana)
Horas laboradas	48 horas (3 horas por día)
Costo total	48 horas x Q25. ⁰⁰ cada hora
	Q1,200.⁰⁰

10.2 Plan de costos de producción

Consiste en el tiempo de producción que conlleva los artes finales y digitalización.

Costo de producción

Descripción	Cantidad
Semanas laboradas	8 semanas (2 meses)
Días laborados	24 días (3 días por semana)
Horas laboradas	72 horas (3 horas por día)
Costo total	72 horas x Q25. ⁰⁰ cada hora
	Q1,800.⁰⁰

10.3 Plan de costos de reproducción

La reproducción de piezas gráficas digitales para dar a conocer la labor que realiza la Asociación Nacional de Boccias de Guatemala, no representa costo alguno, ya que la digitalización de las piezas gráficas se realiza en Adobe Ilustrador y no requiere ningún costo adicional para reproducirlo.

Costo de reproducción

Costo total

Q0.00

10.4 Plan de costos de distribución

La distribución de las piezas gráficas digitales no tiene ningún costo, la Asociación cuenta con una laptop, y un perfil en la red social facebook, el cual no implica algún costo y justificaron que no invertirán en promocionar dicho perfil.

Costo de distribución

Costo total

Q0.00

10.5 Margen de utilidad

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

Margen de utilidad

Descripción	Cantidad
Costo de elaboración	Q1,200.00
Costo de producción	Q1,800.00
Costo de reproducción	Q0.00
Costo de distribución	Q0.00
Subtotal	Q3,000.00
Total del 20% de margen de utilidad	Q600.00

10.6 IVA

El Impuesto al Valor Agregado a la sumatoria de los incisos 10.1 a 10.4, multiplicados por el 0.12.

IVA

Descripción	Cantidad
Costo de elaboración	Q2,700.00
Costo de producción	Q300.00
Costo de reproducción	Q0.00
Costo de distribución	Q0.00
Subtotal	Q3,000.00
Margen de utilidad	Q600.00
Subtotal	Q3,600.00
Total del 12% de IVA	Q432.00

10.7 Cuadro con resumen general de costos

La siguiente tabla presenta un resumen general de costos, en la que se incluyen los costos por la elaboración, producción, reproducción, distribución, margen de utilidad y el IVA.

Resumen general

Descripción	Cantidad
Costo de elaboración	Q1,200.00
Costo de producción	Q1,800.00
Costo de reproducción	Q0.00
Costo de distribución	Q0.00
Subtotal	Q3,000.00
Margen de utilidad	Q600.00
Subtotal	Q3,600.00
IVA	Q432.00
Gran total	Q4,032. ⁰⁰



Capítulo XI: Conclusiones y recomendaciones

Capítulo XI: Conclusiones y recomendaciones

11.1 Conclusiones

Se logró diseñar piezas gráficas digitales para dar a conocer en la red social Facebook la labor que realiza la Asociación Nacional de Boccias a personas comprendidas entre los 20 a 30 años de edad. En este sentido, se considera que toda la información recopilada acerca de la labor que realiza la Asociación Nacional de Boccias fue de mucha utilidad para que fuera integrada en el contenido de piezas gráficas digitales.

En cuanto a lo abordado con anterioridad, se puede concluir también que la investigación de términos, conceptos y tendencias de diseño relacionados a la red social Facebook, a través de fuentes bibliográficas, permitió respaldar científicamente las propuestas de diseño de las piezas gráficas digitales.

En conclusión, se puede afirmar que establecer una línea gráfica en las piezas permitió unificar la imagen y los mensajes que deseaba transmitir la Asociación.

Adicionalmente se puede observar que todas las ilustraciones de los elementos básicos del deporte de Boccias, ayudaron a que los usuarios comprendieran con facilidad todo lo relacionado a la práctica del deporte.

11.2 Recomendaciones

Ya que el contenido visual de las piezas gráficas digitales es ilustrado, se recomendó respetar la línea gráfica en las demás publicaciones, porque es indispensable presentar de esta manera la información para que los usuarios puedan ver unidad y coherencia en el diseño.

Se sugiere publicar las piezas gráficas con diferencia de una semana, con el objetivo de que la información brindada logre llegar a más personas y se mantenga una comunicación constante con la audiencia.

Por último, que el cliente contrate a un Community Manager para que responda comentarios y mensajes que las personas envíen a la página, con el fin de tener mejor relación con la audiencia y que la espera de las respuestas no sea tan extensa.

Capítulo XII: Conocimiento general

Capítulo XII: Conocimiento general

12.1 Demostración de conocimientos

Conocimiento general

El curso brinda herramientas para identificar el problema, se desarrolla desde su origen para posteriormente encontrar la mejor solución.

El curso de diseño gráfico permite desarrollar una solución gráfica funcional para el proyecto. Ayuda a generar material que sea fácil y atractivo para el receptor.



Herramientas que ayudan a proyectar la idea final del proyecto. Facilitan la producción del material gráfico.

Creatividad

El curso ayuda en el proyecto a desarrollar la capacidad de inventar o crear algo nuevo, o generar nuevas ideas de algo que ya existe. Considerada como una parte necesaria para el proceso de Diseño.

Es un paso que ayuda en este proyecto en la conceptualización de la idea central, facilita generar una guía que permite visualizar de forma gráfica una solución para el problema planteado.

Capítulo XIII: Referencias

Capítulo XIII: Referencias

13.1 Referencias de libros

Barthes, R. (16. ed.). (1965). *Elementos de semiología*. Editora Cultrix.

Caplin, S. (2003). *Guía completa de ilustración*. Watson Guptill Pubn.

Draplin, A. J. (2012). *DRAPLIN DESIGN Co.: Prácticamente todo*.

Giddens, A., & Muñoz de Bustillo Llorente, F. (2006). *Sociología*. Alianza Editorial, S.A.

Hembree, Ryan. (2008). *El diseñador gráfico: entender el diseño gráfico y la comunicación audiovisual*, Blume, Barcelona.

Heller, E. (2004). *Psicología de color*. Gustavo Gill.

Heller, E. (2004). *Cómo actúan los colores sobre los sentimientos y la razón*. Gustavo Gili.

Kuspit, D. (2006). *Arte digital y videoarte*. Ediciones Pensamientos.

Lupton, Ellen. (2014). *Tipografía en la pantalla*. Reticula. (pp.52 – 53). Editorial Gustavo Gili, Sl, Barcelona.

Lupton, Ellen. (2014). *Tipografía en la pantalla*. Jerarquía. (pp.68 – 69). Editorial Gustavo Gili, Sl, Barcelona.

Villafañe, J. (2006). *Introducción a la teoría de la imagen*. Piramide.

Wolfgang von Goethe, J. (1810). *Teoría de los colores*.

13.2 Referencias de sitios web

Blanco, A. (16 de abril de 2019). Diario de Centro América.

https://www.google.com/search?client=safari&rls=en&sxsrf=ALeKk012Xe_FlOsqomnnITU6lur6G5re7A%3A1588958175421&ei=35O1XoSdGeaD_Qb3i57YAQ&q=personas+con+paralisis+cerebral+en+guatemala&oq=Personas+&gs_lcp=CgZwc3ktYWIQARgAMgQIIxAnMgQIIxAnMgQIIxAnMgIIADICCAyAggAMgcIABAUEIcCMgIIADIHC AAQFBCHAjICCAA6BAgAEEM6BQgAEIMBOgoIABCDARAUEIcCUKZEWMtPYL9caABwAHgAgAGEAYgB2QiSAQMwLjmYAQCgAQGqAQdnd3Mtd2l6&sclient=psy-ab

Clima Data. (2020) Clima de Ciudad de Guatemala.

<https://es.climate-data.org/america-del-norte/guatemala/guatemala/ciudad-de-guatemala-4692/>

CPE. (6 de febrero de 2017). *BISFed Regramento Internacional de Boccias 2017-v.1.*

Comité Paralímpico Español.

<http://www.fedpc.org/upload/reglamentos/Reglamento%20de%20Boccia%20Bisfed%202017..pdf>

CPE. (2018). *Boccias*. Comité Paralímpico Español.

<https://www.paralimpicos.es/deportes-paralimpicos/boccia>

Carretero, A. (s.f). *Creativo Online*. Adobe Illustrator.

<https://www.creativosonline.org/blog/adobe-illustrator-que-es-y-para-que-sirve.html>

Dr Cañas, D. (12 de abril de 2019). *Diferencia entre enfermedad geérica, hereditaria y congénita*. Salud Canales MAPFRE.

<https://www.salud.mapfre.es/enfermedades/reportajes-enfermedades/diferencia-enfermedad-genetica-hereditaria-y-congenita/>

Fernández, Amel. (2020). Sicial Medier.

<https://socialmedier.com/medidas-fotos-facebook-2020/>

Ferreño, Eder. (26 de agosto de 2018). *Professional Review*. Adobe Indesign.

<https://www.profesionalreview.com/2018/08/26/adobe-indesign-que-es/>

García, Marcela. (21 de mayo 2019). Paredro. Tipos de retícula más usadas en el editorial.

<https://www.paredro.com/5-reticulas-mas-usadas-diseno-editorial/>

Gándara, Natalia. (25 de septiembre de 2019). *Prensa libre*.

<https://www.prensalibre.com/economia/estudio-redes-sociales-ilifebelt-2019-guatemala-centroamerica-y-latinoamerica/>

Ucha, F. (2009). Definición de Antropología. DefiniciónABC.

<https://www.definicionabc.com/ciencia/antropologia.php>

Goncalves, W. (13 de marzo, 2020). Facebook: ¡Todo sobre la red social más usada en el mundo!. RockContent. <https://rockcontent.com/es/blog/facebook/>

Guzman, Elies. (sf). *Malavida*. Qué es Photoshop.

<https://www.malavida.com/es/soft/photoshop/q/para-que-sirve-photoshop.html#gref>

INE. (2018). *Resultados del censo de poblacion y vivienda*. Censo poblacion y vivienda.

INE. (2005). Hallazgos de la Primera Encuesta Nacional de Discapacidad.

Guatemala: Instituto Nacional de Estadística Guatemala.

NINDS. (Septiembre 2007). *Esperanza en la Investigación*. Instituto Nacional de

Trastornos Neurológicos y Accidentes Cerebrovasculares.

<https://espanol.ninds.nih.gov/trastornos/paraliscerebral.htm>

OMS. (2011). *Informe mundial sobre la discapacidad*. Organización Mundial de la

Salud. https://www.who.int/disabilities/world_report/2011/summary_es.pdf?ua=1

Capítulo XIV: Anexos

Capítulo XIV: Anexos

Anexo A: Población de Guatemala según el Censo 2018

1.1 TENDENCIA CON RELACIÓN A CENSOS ANTERIORES

La población censada en Guatemala por el XII Censo Nacional de Población y VII de Vivienda, en 2018, ascendió a 14,901,286 personas.

Las cifras de población contabilizada en el censo de 1950 indican que la cantidad de personas aumentó en 12,110,418 durante un período de 68 años. En ese lapso, el mayor crecimiento se detectó de 1994 a 2002, con una tasa de crecimiento intercensal de 3.5% anual.

Gráfico 1 Evolución de la población y tasa de crecimiento intercensal, censos de 1950 a 2018



Fuente: censos 2002 y 2018.

Anexo B: Encuesta al grupo objetivo

  <p>Facultad de Ciencias de la Comunicación (FACOM) Licenciatura en Comunicación y Diseño</p> <p>Encuesta de validación - Grupo Objetivo</p> <p>Nombre: <input type="text"/></p> <p>Genero: <input type="checkbox"/> Femenino <input type="checkbox"/> Masculino <input type="checkbox"/> Edad <input type="text"/></p> <p>Profesión: <input type="text"/></p> <p>Puesto: <input type="text"/></p> <p>Elija su rango de ingresos</p> <p><input type="checkbox"/> Menos de Q2,500.⁰⁰ <input type="checkbox"/> Q5,000.⁰⁰ a Q7,500.⁰⁰ <input type="checkbox"/> Q10,000.⁰⁰ a Q12,500.⁰⁰ <input type="checkbox"/> Q2,500.⁰⁰ a Q5,000.⁰⁰ <input type="checkbox"/> Q7,500.⁰⁰ a Q10,000.⁰⁰ <input type="checkbox"/> Más de Q12,000.⁰⁰</p> <p>1. ¿Cuáles son sus pasatiempos? <input type="text"/></p> <p>2. ¿Utiliza la red social Facebook? <input type="checkbox"/> Sí <input type="checkbox"/> No</p> <p>3. ¿Conoce la labor que realizan la Asociación Nacional de Boccias de Guatemala -ANBG-? <input type="checkbox"/> Sí <input type="checkbox"/> No</p> <p>4. ¿Conoce el deporte Boccias? <input type="checkbox"/> Sí <input type="checkbox"/> No</p> <p>5. ¿Ha participado en actividades realizadas por la ANBG? <input type="checkbox"/> Sí <input type="checkbox"/> No</p> <p>6. Elija el rango de en los que ha participado <input type="checkbox"/> Ninguno <input type="checkbox"/> 1-5 <input type="checkbox"/> Más de 5</p> <p>7. ¿Cómo clasificaría su relación actual con la asociación? <input type="checkbox"/> Relación Estrecha Frecuente según la ANBG <input type="checkbox"/> Relación Mínima No frecuenta según la ANBG <input type="checkbox"/> Ninguna Relación No frecuenta la ANBG.</p> <p>8. ¿Conoce los beneficios del deporte Boccias? <input type="checkbox"/> Sí <input type="checkbox"/> No</p> 	<p>9. ¿Ha visto publicaciones en la red social Facebook del perfil de la ANBG? <input type="checkbox"/> Sí <input type="checkbox"/> No</p> <p>10. ¿Considera que la información publicada en Facebook por la ANBG es la ideal para transmitir los objetivos de dicha asociación? <input type="checkbox"/> Sí <input type="checkbox"/> No</p> <p>11. ¿Considera que la ANBG necesita aumentar su presencia en la red social Facebook? <input type="checkbox"/> Sí <input type="checkbox"/> No</p> 
---	--

Modelo de encuesta utilizada

Anexo C: Tabla de niveles socio Económicos 2015

CARACTERÍSTICAS	NIVEL A	NIVEL B	NIVEL C1	NIVEL C2	NIVEL C3	NIVEL D1	NIVEL D2	NIVEL E
Ingresos	+ de Q100.000,00	Q51.200,00	Q25.000,00	Q17.500,00	Q11.900,00	Q7.200,00	Q3.400,00	- de Q1.000,00
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, pos 1 grado extranjero	Hijos menores colegios privados, mayores en U privada y post grado extranjero con beca	Hijos menores colegios privados, mayores en U privada 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, financiado, 5-6 recámaras, 4 a 6 baños, 3-4 salas, pantry, piscina, estudio, área de servicio separada, garage para 5-6 vehículos	Casa/departamento de lujo, en propiedad, financiado, 3-4 recámaras, 2-3 baños, 2 salas, pantry, piscina, 1 estudio, área de servicio separada, garage para 2-4 vehículos	Casa/departamento, rentado o financiado, 2-3 recámaras, 2-3 baños, 1 sala, estudio, área de servicio, garage para 2 vehículos	Casa/departamento, rentado o financiado, 1-2 recámaras, 1-2 baños, sala, garage para 2 vehículos	Casa/departamento, rentado o financiado, 1-2 recámaras, 1-2 baños, sala	Casa/departamento, rentado o financiado, 1-2 recámaras, 1 baño, sala	Casa/cuarto rentado, 1-2 recámaras, 1 baño, sala-comedor	Casa improvisada o sin hogar
Otras propiedades	Finca, casas de descanso en lagos, mar, Antigua, con comodidades	Sitios/herencias condominios cerca de costas	Sitios/herencias 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 cts Q monetarios y ahorro, Plazo fijo, TC Intl, Seguros y cts en US\$	2-3 cts Q monetarios y ahorro, Plazo fijo, TC Intl, Seguros y cts en US\$	1-2 cts Q monetarios y ahorro, Plazo fijo, 1-2 TC Intl, Seguro colectivo salud	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 acuática, moto, helicóptero, avioneta	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 6-10 años, sin seguro	moto, por trabajo		
Bienes de comodidad	3 tel mínimo, cel cada miembro de la familia, TV satelital, internet de alta velocidad, 2 o + equipos de audio, 3-5 TV, máquinas de lavar y secar platos, ropa, computadoras/miembro, seguridad domiciliar, todos los electrodomésticos, Todos los servicios de internet	2 tel mínimo, cel cada miembro de la familia, TV satelital, internet de alta velocidad, 2 equipos de audio, 3 TV, máquinas de lavar y secar platos, ropa, computadora, internet porton eléctrico y todos los electrodomésticos, Todos los servicios de internet	1 teléfono, 1-2 celulares, cable, internet, equipo de audio, más de 2 TV, máquina de lavar ropa, computadora/miembro electrodomésticos básicos	1 teléfono fijo, mínimo, 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
División	Clubes privados, vacaciones en el exterior	Clubs privados, vacaciones en el interior o exterior	Cine, CC, parques temáticos locales	Cine, CC, parques temáticos locales	Cine eventual, CC, parques, estado	CC, parques, estado	Parques	

Anexo D: Resultados encuesta grupo objetivo.

Genero.

	Numero	Porcentaje
Masculino	9	45%
Femenino	11	55%

Anexo D: Resultados encuesta grupo objetivo.

Resultado de rango de ingresos.

Rango de Ingreso	Numero de respuesta	Porcentaje de respuestas
Menos de Q2,500.00	0	0%
Q2,500.00 a Q5,000.00	10	50%
Q5,000.00 a Q7,500.00	6	30%
Q7,500.00 a Q10,000.00	4	20%
Q10,5000.00 a Q12,500.00	0	0%
Más de Q12,500.00	0	0%

Anexo D: Resultados encuesta grupo objetivo.

Preguntas cerradas.

No. Pregunta	Si	No	Porcentaje Si	Porcentaje No
2	20	0	100%	0%
3	16	4	80%	20%
4	20	0	100%	0%
5	18	2	90%	10%
8	13	7	65%	35%
9	15	5	75%	25%
10	19	1	95%	5%
11	20	0	100%	0%

Anexo D: Resultados encuesta grupo objetivo.

Preguntas cerradas con más de dos respuestas

No. Pregunta	Relación Estrecha	Relación Mínima	Ninguna Relación
7	18	2	0
Porcentaje	90%	10%	0%

Anexo E: Tabla cuatro razones por las cuales se producen la parálisis cerebral

Daño cerebral	Característica
Daño en la materia blanca del cerebro (leucomalacia periventricular)	Es responsable de transmitir señales dentro del cerebro y al resto del cuerpo, describe un tipo de daño que se asemeja a pequeños agujeros en la materia blanca del cerebro de un bebé. Estos huecos en el tejido cerebral interfieren con la transmisión normal de señales.
Desarrollo anormal del cerebro (disgenesia cerebral)	Cualquier interrupción del proceso normal de crecimiento cerebral durante el desarrollo fetal puede causar malformaciones cerebrales que interfieren con la transmisión de señales cerebrales.
Hemorragia cerebral (hemorragia intracraniana)	La hemorragia intracraniana describe el sangrado dentro del cerebro causado por vasos sanguíneos bloqueados o rotos. Una causa común de este tipo de daño es el accidente cerebrovascular fetal.
Daño cerebral causado por falta de oxígeno en el cerebro (encefalopatía hipóxica-isquémica o asfixia intraparto)	La asfixia, una carencia de oxígeno en el cerebro causada por una interrupción en la respiración o por bajo suministro de oxígeno, es común en los bebés debido al estrés del trabajo de parto y el parto.

Esta tabla muestra las múltiples razones por las cuales se produce la parálisis cerebral, según la NIH. También confirma que en todos los casos el trastorno es el resultado de cuatro tipos de daño cerebral.

Anexo F: Tabla tipos de Parálisis cerebral

Tipo de Parálisis cerebral	Característica
<p>Hemiplejía Hemiparesia espástica</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Este tipo de parálisis cerebral típicamente afecta el brazo y la mano en un lado del cuerpo, pero también puede incluir la pierna. Las personas con hemiplejía espástica generalmente caminan con la punta de pie debido a la tirantez de los tendones de los tobillos. • Algunas personas desarrollarán una curvatura anormal de la columna (escoliosis).
<p>Diplejía Diparesia espástica</p>	<ul style="list-style-type: none"> • En este tipo de parálisis cerebral, la rigidez muscular está predominantemente en las piernas y afecta con menor intensidad los brazos y la cara. • Las personas con este tipo de parálisis cerebral pueden necesitar un andador o aparatos para las piernas.
<p>Cuadriplejía Cuadriparesia espástica</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Esta es la forma más grave de parálisis cerebral, a menudo asociada con retraso mental de moderado a grave. Está causada por daño generalizado del cerebro o malformaciones cerebrales significativas. • A menudo las personas tendrán rigidez intensa de los miembros, pero un cuello flácido. • Raramente podrán caminar, hablar y ser entendidos es difícil.
<p>Parálisis cerebral discinética (también incluye las parálisis cerebrales atetósica, coreoatetósica y distónica).</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Este tipo de parálisis cerebral está caracterizado por movimientos incontrolados de torsión de las manos, los pies, los brazos o las piernas. En algunos niños, la hiperactividad en los músculos de la cara y la lengua los hace gesticular y babearse. • Encuentran difícil sentarse erguidos o caminar. Los niños también pueden tener problemas para coordinar los movimientos musculares necesarios para hablar.

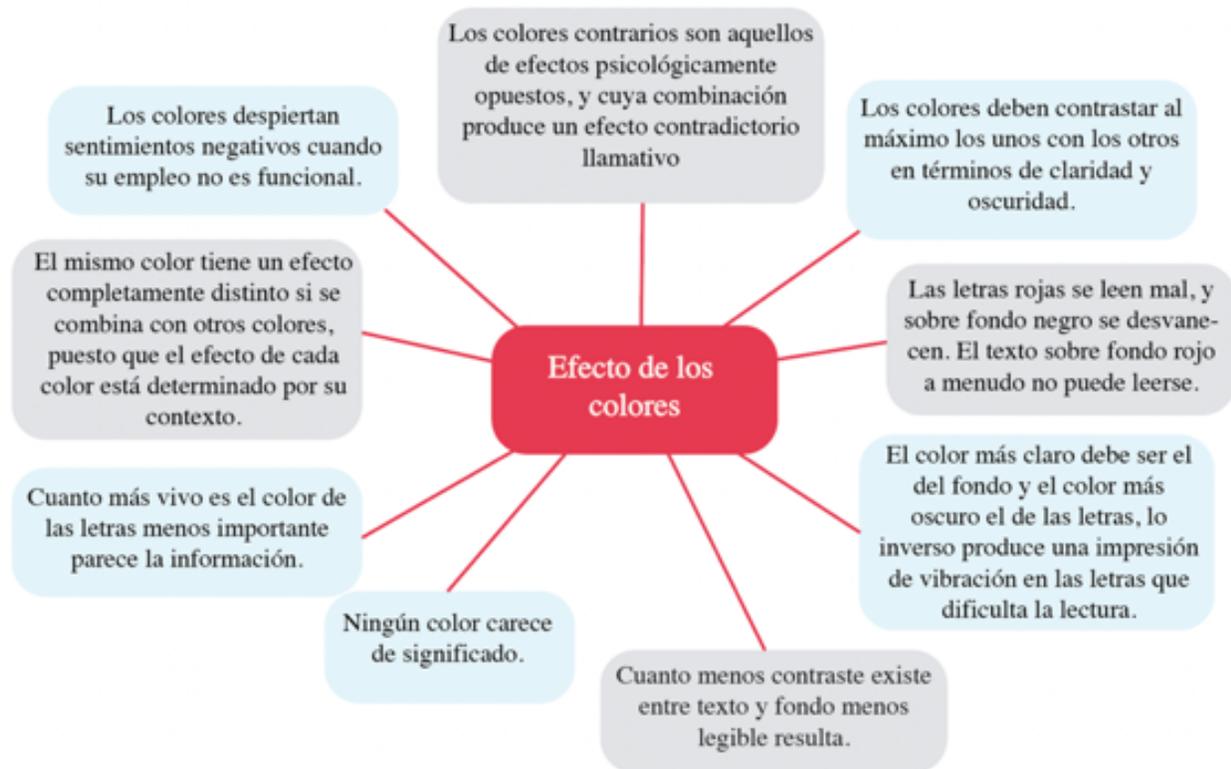
Esta tabla muestra los tipos de parálisis cerebral y sus características.

Anexo G: Tabla tratamiento o ayuda a la Parálisis Cerebral

Tratamiento/ Ayuda	Descripción
Fisioterapia	Terapia física ayuda a mejorar la forma de caminar, estirar los músculos espásticos y prevenir las deformidades.
Terapia ocupacional	<p>Según la Organización Mundial de la Salud (OMS), es el conjunto de técnicas, métodos y actuaciones que, a través de actividades aplicadas con fines terapéuticos, previene y mantiene la salud, favorece la restauración de la función, suple los déficits invalidantes y valora los supuestos comportamentales y su significación profunda para conseguir la mayor independencia y reinserción posible del individuo en todos sus aspectos: laboral, mental, físico y social.</p> <p>Ayuda a desarrollar técnicas de compensación para las actividades cotidianas como vestirse, ir a la escuela y participar en las actividades de todos los días.</p>
Terapia del lenguaje	Ayuda con los trastornos para tragar, dificultades del lenguaje, y otros obstáculos de comunicación.
Terapia de conducta y asesoramiento	Abordar necesidades emocionales y psicológicas y ayudar a las personas a enfrentar emocionalmente sus incapacidades.
Medicamentos	Controlar las convulsiones, relajar los espasmos musculares y aliviar el dolor.
Cirugía	Corregir las anomalías anatómicas o liberar los músculos tirantes.
Dispositivos ortóticos	Ayudan a compensar el desequilibrio muscular, mejorar la postura, caminar, y aumentar la movilidad independiente.
Ayuda mecánica	Sillas de ruedas y andadores con ruedas para individuos que no son independientemente móviles.
Ayuda para la comunicación	Computadoras, sintetizadores de voz, o pizarrones de símbolos que permite que los individuos gravemente dañados se comuniquen con los demás.

Esta tabla muestra los tratamientos o la ayudas que pueden ayudar a mejorar el desarrollo de las personas con parálisis cerebral.

Anexo H: Figura efectos de los colores



Este mapa mental muestra alguno de los efectos que tienen los colores según la autora del libro *Psicología de color*, Eva Heller.

Anexo I: Tablero de tendencias

Degradado de color

Es una tendencia que sigue marcando pauta desde el 2018 y se caracteriza por diluir el color creando en la audiencia una sensación serena, la cual ayuda a que el mensaje sea comprendido con mayor facilidad.

Un degradado también puede definirse como la mezcla gradual entre dos o mas colores, los cuales pueden dividirse en dos, el degradado axial y el degradado radial.

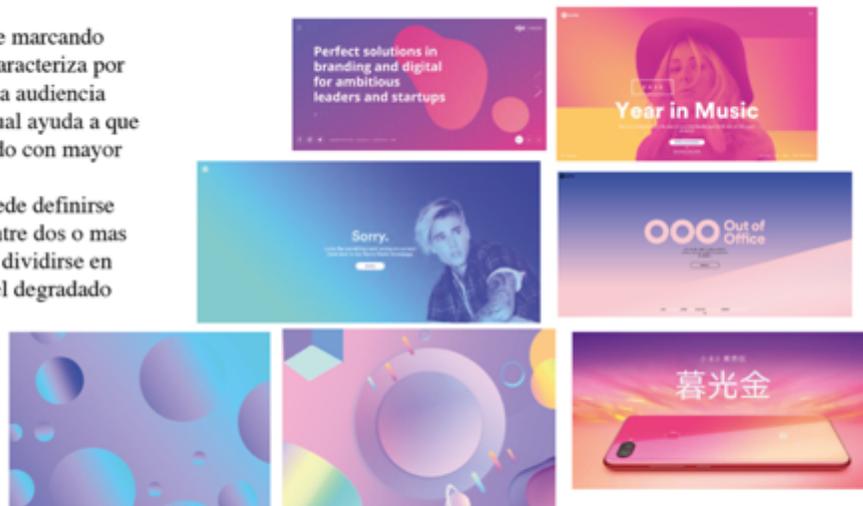


Ilustración vectorial

Surge de la técnica de dibujo digital, la cual permite crear figuras y formas a base de vectores. En otras palabras, es un sistema en el que se mezclan trazas de líneas y formas geométricas para generar un dibujo o una ilustración con alta definición.

La ilustración vectorial permite la creación de elementos en 3d, mas conocida como la tridimensionalidad.



Anexo J: Tablero de inspiración



Anexo K: Herramienta de validación. Hoja 1.



Facultad de ciencias de la comunicación (FACOM)
Licenciatura en comunicación y diseño
Proyecto de tesis

Nombre:

Profesión:

Puesto:

Años de experiencia en el mercado:

Perfil: Experto Cliente Grupo objetivo

Encuesta de Validación del proyecto

Diseño de piezas gráficas digitales para dar a conocer en la red social Facebook la labor que realiza la Asociación Nacional de Boccias a personas comprendidas entre los 20 a 30 años de edad. Guatemala, Guatemala, 2021

Antecedentes

La Asociación Nacional de Boccias de Guatemala ha detectado que los habitantes del área metropolitana de Guatemala con un familiar o persona conocida que tiene trastorno congénito parálisis cerebral, desconocen su labor y el deporte de boccias. Deporte diseñado con el objetivo de mejorar la autonomía y calidad de vida de las personas con parálisis cerebral, por lo que dicha asociación busca llegar a más personas por medio de la red social Facebook, para regular la práctica del deporte.

En consecuencia, se determina implementar piezas gráficas en la fanpage de la Asociación, las cuales se adaptan a las necesidades de la asociación y a su grupo objetivo.

Instrucciones

Con base a la información anterior, observe las piezas graficas digitales y según su criterio profesional conteste las siguientes preguntas de validación.

Encabezado e instrucciones de la herramienta de validación.

Anexo K: Herramienta de validación

Herramienta de validación. Hoja 2.

Parte objetiva		
1. ¿Considera necesario diseñar piezas gráficas digitales que den a conocer en la red social Facebook la labor que realiza la Asociación Nacional de Boccias a personas comprendidas entre los 20 a 30 años?		
Si	No	
2. ¿Considera que es indispensable recopilar información acerca de la labor que realiza la Asociación Nacional de Boccias para que sea integrada en el contenido de piezas gráficas digitales?		
Si	No	
3. ¿Cree que es importante investigar términos, conceptos y tendencias de diseño relacionados a la red social Facebook, a través de fuentes bibliográficas para respaldar científicamente las propuestas de diseño de las piezas gráficas digitales?		
Si	No	
4. ¿Considera usted que es necesario establecer una línea gráfica en las piezas para unificar la imagen y los mensajes que desea transmitir la Asociación?		
Si	No	
5. ¿Cree que es importante ilustrar los elementos básicos del deporte de boccias, para que los usuarios comprendan con facilidad todo lo relacionado a la práctica del deporte?		
Si	No	
Parte semiológica		
6. ¿Considera que la paleta de colores empleada en las publicaciones representa la imagen corporativa de la Asociación?		
Mucho	Poco	Nada
7. ¿Cree que las tipografías utilizada son?		
Muy formales	Poco formales	Nada formal
8. ¿Considera que la información de la cancha y de las pelotas se comprende de manera?		
Difícil	1	2
	3	4
	5	Fácil
9. ¿Considera que los posts de las frases transmiten inclusión?		
Si	No	
10. ¿Considera que las ilustraciones de los elementos del deporte son?		
Muy descriptivas	Poco descriptibles	Nada descriptibles
11. ¿Considera que las piezas gráficas se ven saturadas?		
Si	No	

Preguntas por contestar de la parte objetiva y semiológica.

Anexo K: Herramienta de validación

Herramienta de validación. Hoja 3.

Parte operativa		
12. ¿El tipo de letra utilizado en los textos informativos lo puede leer con facilidad?		
Mucho	Poco	Nada
13. ¿Cree que el tamaño de la tipografía es?		
Muy visible	Poco visible	Nada visible
14. ¿Considera que el tamaño de las ilustraciones es?		
Muy proporcionadas	Poco proporcionadas	Nada proporcionadas
Se le agradece el tiempo brindado para contestar esta encuesta. Si tiene alguna sugerencia, comentario o crítica personal, puede hacerlo en el siguiente espacio.		
<hr/>		

Preguntas por contestar de parte operativa y opinión de los encuestados.

Anexo L: Fotografía de validación de expertos

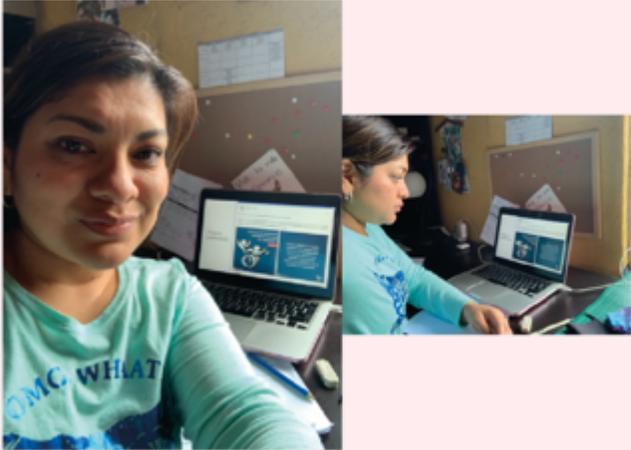
Licenciada Ingrid Ordóñez

Licda. Ingrid Ordóñez
Profesión: Mercadóloga
Puesto: Directora
Años de experiencia en el mercado: 20
Perfil: Experto

A photograph of Licda. Ingrid Ordóñez, a woman with long dark hair, wearing a black top, sitting at a desk and smiling at the camera. She is positioned behind a silver laptop with the 'YOGA' logo on the lid. The background is a plain, light-colored wall.

Licenciada Karla López

Licda. Karla López
Profesión: Diseñadora gráfica
Puesto: Catedrática
Años de experiencia en el mercado: 10
Perfil: Experto

A photograph of Licda. Karla López, a woman with dark hair, wearing a light blue t-shirt with the text 'OMG WHAT' visible. She is sitting at a desk with two laptops. The main image shows her looking towards the camera, while a smaller inset image to the right shows her working on one of the laptops. The background includes a bulletin board with various papers and notices.

Anexo L: Fotografía de validación de expertos

Licenciado Fernando Orellana

Lic. Fernando Orellana

Profesión: Docente universitario **Puesto: Docente universitario**

Años de experiencia en el mercado: 15 **Perfil: Experto**

YL Yanely Losley vie., 2 oct. 22:55 (hace 5 días) ☆

Buenas noches estimado licenciado Por este medio solicito su apoyo para poder realizar la revisión y validación de mi trabajo de graduación, titulado "Diseño de

Luis Fernando Orellana Bonilla sáb., 3 oct. 18:47 (hace 4 días) ☆

Con mucho gusto Yanely, enviarlo. Saludos cordiales.

YL Yanely Losley sáb., 3 oct. 19:18 (hace 4 días) ☆

Buenas noches licenciado Muchas gracias por su apoyo con este proyecto, le comparto la presentación y el link de la encuesta se encuentra al final de dicha Pres

Luis Fernando Orellana Bonilla sáb., 3 oct. 22:56 (hace 4 días) ☆ ↶ ⋮

para mí →

FELICITACIONES YANELY.

☺☺☺

Licenciado Alex Villagrán

Lic. Alex Villagrán

Profesión: Ingeniero Industrial **Puesto: Docente universitario**

Años de experiencia en el mercado: 20 **Perfil: Experto**

YL Yanely Losley jun., 1 oct. 18:54 (hace 6 días) ☆

Buenas noches estimado licenciado Por este medio solicito su apoyo para poder realizar la revisión y validación de mi trabajo de graduación, titulado "Diseño de

AV Alex Villagrán vie., 2 oct. 11:54 (hace 5 días) ☆ ↶ ⋮

para mí →

Buen día Yanely, espero se encuentre bien, en lo que pueda apoyarle será un gusto.

Saludos,

Alex Villagrán.

☺☺☺

Anexo L: Fotografía de validación de expertos

Licenciado Guillermo García Letona

Lic. Guillermo García Letona

Profesión: Licenciado en publicidad Puesto: Docente universitario

Años de experiencia en el mercado: 15 Perfil: Experto

Solicitud para validación de proyecto de graduación Recibidos x

YL Yanely Losley vie., 2 oct. 10:25 (hace 8 días) ☆
 Buen día estimado licenciado Por este medio solicito su apoyo para poder realizar la revisión y validación de mi trabajo de graduación, titulado "Diseño de piez

"Guillermo García Letona M. Sc." mié., 7 oct. 11:15 (hace 3 días) ☆
 mande sus enlaces, en momentos que pueda los reviso, saludos

YL Yanely Losley mié., 7 oct. 16:06 (hace 3 días) ☆
 Buenas tardes licenciado Muchas gracias por su apoyo con este proyecto, le comparto la presentación y el link de la encuesta se encuentra al final de dicha Pres

"Guillermo García Letona M. Sc." vie., 9 oct. 18:44 (hace 16 horas) ☆
 listo, saludos

YL Yanely Losley vie., 9 oct. 19:39 (hace 15 horas) ☆ ↩
 para Guillermo =
 ¡Gracias licenciado!

Licenciada Wendy Franco

Licda. Wendy Franco

Profesión: Licda. En Comunicación y Diseño Puesto: Docente universitario

Años de experiencia en el mercado: 30 Perfil: Experto

Solicitud para validación de proyecto de graduación Recibidos x

YL Yanely Losley jue., 1 oct. 18:55 (hace 13 días)
 Buenas noches estimada licenciada Por este medio solicito su apoyo para poder realizar la revisión y validación de mi trabajo de graduación, titulado "Diseño de

Wendy Franco sáb., 3 oct. 17:55 (hace 11 días)
 CON MUCHO GUSTO. Atentamente, Licda. Wendy Franco, M.Sc.

YL Yanely Losley sáb., 3 oct. 18:15 (hace 11 días)
 Buenas noches licenciada Muchas gracias por su apoyo con este proyecto, le comparto la presentación y el link de la encuesta se encuentra al final de dicha Pres

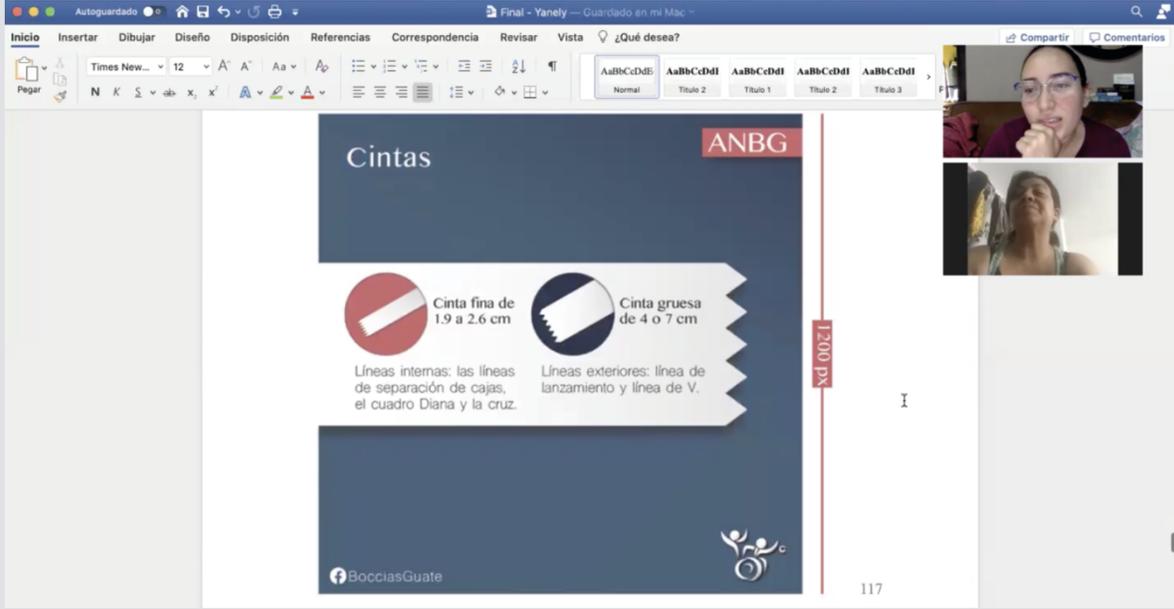
Wendy Franco 12:01 (hace 1 hora) ☆ ↩
 para mí =
 Hola! ya le hice su validación, no puedo enviarle fotos se dafo mi celular y no tengo quien me tome con otro cel...=(
 En general veo muy bien su trabajo, ¡Felicitaciones!
 Atentamente,
 Licda. Wendy Franco, M.Sc.

Anexo L: Fotografía de validación de cliente

Psic. Alma Paredes

Profesión: Psicóloga Puesto: Presidenta de la ANBG

Años de experiencia: 20 Perfil: Cliente



The screenshot shows a Microsoft Word document titled "Final - Yarely" with a ribbon menu at the top. The main content is a slide titled "Cintas" (Tapes) with the ANBG logo in the top right corner. The slide features two circular images: a red one for "Cinta fina de 1.9 a 2.6 cm" and a blue one for "Cinta gruesa de 4 o 7 cm". Below each image are instructions for internal and external lines. A vertical red line on the right side of the slide is labeled "1200 px". The slide footer includes the BocciasGuate logo and the number "117". On the right side of the Word window, there is a video call interface with two participants.