



**Diseño de un folleto digital para dar a conocer la Organización Enseña por Guatemala
a donantes y voluntarios potenciales de Ciudad de Guatemala. 2025.**

David Eduardo Flores Vivas

Carné: 21001398

Facultad de ciencias de la comunicación, Universidad Galileo

Para optar al título de:

LICENCIATURA EN COMUNICACIÓN Y DISEÑO

Nueva Guatemala de la Asunción, 2025

Diseño de un folleto digital para dar a conocer la organización “Enseña por Guatemala” a donantes y voluntarios potenciales de Ciudad de Guatemala. Guatemala, Guatemala

David Eduardo Flores Vivas

Universidad Galileo

Facultad de ciencias de la comunicación

Enero de 2025

Nómina de autoridades

Rector. Dr. Eduardo Suger Cofiño

Vicerrectora, Dra. Mayra de Ramírez

Vicerrector Administrativo, Lic. Jean Paul Suger Castillo

Secretario General, Dr. Jorge Retolaza

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.

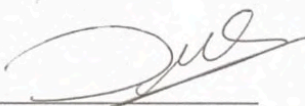
Guatemala 15 de abril de 2024

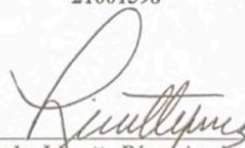
Licenciado
Leizer Kachler
Decano-Facultad de Ciencias de la Comunicación
Universidad Galileo

Estimado Licenciado Kachler:

Solicito la aprobación del tema de proyecto de Graduación titulado **DISEÑO DE UN FOLLETO DIGITAL PARA DAR A CONOCER LA ORGANIZACIÓN ENSEÑA POR GUATEMALA A DONANTES Y VOLUNTARIOS POTENCIALES DE CIUDAD DE GUATEMALA**. Así mismo solicito que la Licda. Lissette Pérez Aguirre sea quién me asesore en la elaboración del mismo.

Atentamente,



David Eduardo Flores Vivas
21001398

Licda. Lissette Pérez Aguirre
asesora.



FACOM Facultad de Ciencias
de la Comunicación

Guatemala 13 de mayo de 2024

Señor:
David Eduardo Flores Vivas
Presente

Estimado Señor Flores:

De acuerdo al proceso de titulación profesional de esta Facultad, se aprueba el proyecto titulado: **DISEÑO DE UN FOLLETO DIGITAL PARA DAR A CONOCER LA ORGANIZACIÓN ENSEÑA POR GUATEMALA A DONANTES Y VOLUNTARIOS POTENCIALES DE CIUDAD DE GUATEMALA**. Así mismo, se aprueba a la Licda. Lissette Pérez Aguirre, como asesora de su proyecto.

Sin otro particular, me suscribo de usted.

Atentamente,

Lic. Leizer Kachler
Decano
Facultad de Ciencias de la Comunicación



FACOM Facultad de Ciencias
de la Comunicación

Guatemala, 17 de noviembre de 2024

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 UN FOLLETO DIGITAL PARA DAR A CONOCER LA ORGANIZACIÓN ENSEÑA POR GUATEMALA A DONANTES Y VOLUNTARIOS POTENCIALES DE CIUDAD DE GUATEMALA**. Presentado por el estudiante: David Eduardo Flores Vivas, con número de carné: 21001398, 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,


Licda. Lissette Pérez Aguirre
Asesora



Galileo
UNIVERSIDAD
La Revolución en la Educación

FACOM Facultad de Ciencias
de la Comunicación

Guatemala, 11 de abril de 2025

Señor
David Eduardo Flores Vivas
Presente

Estimado Señor Flores:

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

Sin otro particular, me suscribo de usted.

Atentamente,

Lic. Leizer Kachler
Decano
Facultad de Ciencias de la Comunicación

Ciudad de Guatemala, 18 de junio de 2025.

Licenciado

Leizer Kachler

Decano FACOM

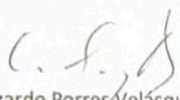
Universidad Galileo

Presente.

Señor Decano:

Le informo que la tesis: **DISEÑO DE UN FOLLETO DIGITAL PARA DAR A CONOCER LA ORGANIZACIÓN ENSEÑA POR GUATEMALA A DONANTES Y VOLUNTARIOS POTENCIALES DE CIUDAD DE GUATEMALA**. Del estudiante David Eduardo Flores Vivas, 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, 20 de junio de 2025

Señor:
David Eduardo Flores Vivas
Presente

Estimado Señor Flores:

De acuerdo al dictamen rendido por la terna examinadora del proyecto de graduación titulado: **DISEÑO DE UN FOLLETO DIGITAL PARA DAR A CONOCER LA ORGANIZACIÓN ENSEÑA POR GUATEMALA A DONANTES Y VOLUNTARIOS POTENCIALES DE CIUDAD DE GUATEMALA**. Presentado por el estudiante: David Eduardo Flores Vivas, el Decano de la Facultad de Ciencias de la Comunicación autoriza la publicación del Proyecto de Graduación previo a optar al título de Licenciado en Comunicación y Diseño.

Sin otro particular, me suscribo de usted.

Atentamente,

Lic. Leizer Kachler
Decano

Facultad de Ciencias de la Comunicación

Dedicatoria

Desde pequeño siempre me llamó la atención llevar a la realidad mis ideas y compartirlas con los demás por los medios con los que contaba, con el paso del tiempo la tecnología llegó a mi manos volviéndose una herramienta importante en mi vida, desde ese entonces, inconscientemente el ámbito creativo ya estaba en mi día a día pero necesitaba descubrirlo.

Fue en esos momentos decisivos sobre el futuro en el que me dejé llevar por una carrera con la que me identifiqué, en esta logré descubrir el potencial con el que cuento para imaginar, crear y explotar al máximo mis ideas por medio de conocimientos adquiridos e incluso utilizarlos para un bien común y como una labor.

Ha sido un largo camino desde el inicio en el que me han acompañado muchos amigos familiares y mascotas para llegar a esta etapa de mi vida, a las que les dedico mi trabajo ya que es fruto de la ayuda y las alegrías que me han brindado, especialmente a mi abuela, mi Papá, mi Mamá y mi Hermana, quienes siempre han estado conmigo y no puedo estar más agradecidos con ellos por la persona en la que me he convertido hoy en día.

También quiero expresar mi más profundo agradecimiento a mis profesores, su compromiso con la formación y enseñanza ha dejado una huella en mí, y siempre llevaré con gratitud sus enseñanzas, que no solo me mostraron el camino académico, sino también el personal.

Por último, quiero expresar mi sincero agradecimiento a la Universidad Galileo, que me brindó no solo un lugar para aprender, sino también un espacio donde pude crecer, explorar mis pasiones y descubrir lo que me apasiona.

Resumen

A través del acercamiento con la organización Enseña por Guatemala, se identificó que no cuenta con un folleto digital para darse a conocer ante los donantes y voluntarios potenciales de la Ciudad de Guatemala.

Por lo que se planteó el siguiente objetivo: Diseñar un folleto digital para dar a conocer la organización “Enseña por Guatemala” a donantes y voluntarios potenciales de ciudad de Guatemala.

Se realizó una herramienta de validación para conocer la percepción de los donantes y voluntarios, grupo objetivo conformado por personas de entre 25 a 35 años de edad, quienes tienen interés por la educación guatemalteca y expertos en las áreas de comunicación y diseño.

El resultado obtenido fue que se diseñó un Folleto Digital para dar a conocer la organización “Enseña por Guatemala” a donantes y voluntarios potenciales en el segmento educativo de la ciudad de Guatemala.

Se recomendó a la organización utilizar el folleto digital a través de diversas plataformas de difusión, como correos electrónicos, redes sociales y sitios web, para aumentar su visibilidad. De esta manera, se podrá llegar a mayor número de donantes y voluntarios potenciales.

Para efectos legales únicamente el autor, DAVID EDUARDO FLORES VIVAS, es responsable del contenido de este proyecto, ya que es una investigación científica y puede ser motivo de consulta y utilidad por estudiantes y profesionales.

El autor también se compromete a hacer el seguimiento respectivo de todo el proceso administrativo y cumplir todos los requisitos de titulación y graduación para obtener así, el título de Licenciado en Comunicación y Diseño

Índice

Capítulo I: Introducción

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

Capítulo II: Problemática

Contexto.....	4
---------------	---

Requerimiento de Comunicación y Diseño.....	4
---	---

Justificación.....	5
--------------------	---

Magnitud.....	5
---------------	---

Vulnerabilidad.....	5
---------------------	---

Trascendencia.....	6
--------------------	---

Factibilidad.....	6
-------------------	---

Capítulo III: Objetivos del Diseño

Objetivo General.....	8
-----------------------	---

Objetivos Específicos.....	8
----------------------------	---

Capítulo IV: Marco de Referencia

Información General del Cliente:.....	9
---------------------------------------	---

Capítulo V: Definición de Grupo Objetivo

Perfil Geográfico.....	14
------------------------	----

Perfil Demográfico.....	15
-------------------------	----

Perfil Psicográfico.....	16
--------------------------	----

Perfil Conductual.....	17
------------------------	----

Capítulo VI: Marco Teórico

Conceptos Fundamentales Relacionados con el Producto o Servicio.....	18
Conceptos Fundamentales Relacionados con la Comunicación y el Diseño.....	23
Ciencias Auxiliares, Artes, Teorías y Tendencias.....	29

Capítulo VII: Proceso de Diseño y Propuesta Preliminar

Aplicación de la Información Obtenida en el Marco Teórico.....	39
Conceptualización.....	44
Bocetaje.....	48
Propuesta Preliminar.....	69

Capítulo VIII: Validación Técnica

Población y Muestreo.....	81
Método e Instrumentos.....	82
Resultados e Interpretación de Resultados.....	82
Cambios en Base a Resultados.....	94

Capítulo IX: Propuesta Gráfica Final..... 105

Capítulo X: Producción, Reproducción y Distribución

Plan de Costos de Elaboración:.....	119
Plan de Costos de Producción:.....	119
Plan de Costos de Reproducción:.....	120
Plan de Costos de Distribución:.....	120
Margen de Utilidad:.....	120

IVA:.....	120
Cuadro con Resumen General de Costos:.....	121
Capítulo XI: Conclusiones y Recomendaciones	
Conclusiones.....	122
Recomendaciones.....	123
Capítulo XII: Conocimiento General.....	124
Capítulo XIII: Referencias	
Bibliografía.....	125
Biblioweb.....	126
Capítulo XIV: Anexos	
Anexo 1: Ejemplos de Gráfica de Magnitud.....	133
Anexo 2: Brief.....	134
Anexo 3: Tabla de Niveles Socioeconómicos.....	140
Anexo 4: Encuesta.....	141
Anexo 5: Validación de Expertos y Cliente.....	147

Capítulo I: Introducción

Capítulo I: Introducción

Introducción

La organización Enseña por Guatemala fue fundada en 2010 con el objetivo de reducir las desigualdades educativas y brindar una educación de calidad en comunidades marginadas en Guatemala. Desde sus inicios, Enseña por Guatemala ha trabajado comprometidamente en la formación y capacitación de educadores, así como en el apoyo integral a estudiantes, con el propósito de ofrecerles herramientas que les permitan alcanzar su máximo potencial académico y personal. La organización ha impactado positivamente en la vida de jóvenes guatemaltecos promoviendo cambios a nivel comunitario a través de la educación.

No obstante, a pesar de los logros alcanzados, Enseña por Guatemala enfrenta un desafío importante. La organización carece actualmente de un folleto digital que le permita comunicar de manera efectiva sus actividades e información a potenciales donantes y voluntarios en la Ciudad de Guatemala. Esta falta de visibilidad limita su capacidad de llegar a un público más amplio que podría contribuir a su compromiso mediante el apoyo financiero, el voluntariado o la difusión de su labor educativa en el país.

Para abordar este problema comunicativo y fortalecer su presencia en el sector educativo se propone el desarrollo de un proyecto titulado: "Diseño de un folleto digital para dar a conocer la organización Enseña por Guatemala a donantes y voluntarios potenciales en Ciudad de Guatemala." Este folleto digital permitirá a Enseña por Guatemala presentar de manera clara y accesible su promesa y compromiso al facilitar una conexión emocional con el lector y motivar a los potenciales colaboradores a apoyar la causa.

La creación de este folleto digital representa una herramienta fundamental para consolidar la identidad de la organización y expandir su alcance a través de medios digitales, al permitir captar mayor número de voluntarios y donantes comprometidos.

El desarrollo de este folleto digital requiere una investigación preliminar centrada en el ámbito de la educación, el diseño y la comunicación. Esta investigación permitirá comprender las mejores prácticas para comunicar los valores y la promesa de la organización a través de un formato visual atractivo.

El proceso de creación del concepto creativo se basará en la técnica de los "Seis Sombreros para Pensar" de Edward De Bono, la cual facilita el abordaje de la propuesta desde múltiples perspectivas y permite explorar ideas innovadoras que reflejen fielmente la identidad de Enseña por Guatemala. Asimismo, se desarrollará un marco teórico respaldado por disciplinas como la sociología, la psicología, el diseño y las teorías de comunicación.

El proyecto se dividirá en varias fases que incluyen el análisis, conceptualización, bocetaje, producción y distribución. Estas etapas culminarán en la creación de un folleto digital completo, diseñado para ser funcional y atractivo para el grupo objetivo.

Para garantizar una comprensión clara del proyecto, se llevará a cabo una investigación que abarcará tanto enfoques cuantitativos como cualitativos. El método cuantitativo se utilizará en encuestas dirigidas al grupo objetivo, compuesto por donantes y voluntarios potenciales entre los 25 y 35 años de edad, así como a expertos en diseño gráfico y comunicación.

Estos estudios permitirán evaluar la percepción y relevancia de los elementos utilizados en el diseño del folleto digital y realizar los ajustes necesarios. A partir de los resultados obtenidos, se identificarán mejoras significativas que optimizarán el producto final, asegurando su funcionalidad y atractivo.

En la fase de validación a través de encuestas, participarán 5 expertos en diseño gráfico y comunicación, junto al representante de la organización y a 20 personas pertenecientes al grupo objetivo. Este paso será esencial para determinar el grado de efectividad del folleto en la comunicación de la misión de Enseña por Guatemala, así como para identificar oportunidades de mejora en el diseño y el contenido. La investigación también incluirá la recopilación exhaustiva de información sobre la organización, con el fin de reflejar fielmente sus valores e identidad en el folleto.

El objetivo fundamental de este proyecto es lograr que Enseña por Guatemala establezca una conexión emocional y profesional con donantes y voluntarios al fortalecer su reconocimiento y presencia en el sector educativo de Guatemala. Esto se logrará mediante la creación de un folleto digital visualmente atractivo, capaz de transmitir de manera clara y efectiva las actividades e información de la organización. Para apoyar este proceso, se llevará a cabo una investigación detallada de conceptos, teorías y tendencias en diseño que fortalecerán la propuesta de diseño y garantizarán su eficacia en la comunicación visual.

Finalmente, se recomienda realizar revisiones periódicas del contenido y diseño del folleto digital, de modo que se mantenga actualizado y relevante para el grupo objetivo. Estas medidas son esenciales para asegurar el éxito continuo de la organización en la captación de apoyo y en el fortalecimiento de su imagen en el sector educativo.

Capítulo II: Problemática

Capítulo II: Problemática

Enseña por Guatemala es una organización no lucrativa que brinda servicios y programas dirigidos a mejorar la calidad educativa en comunidades marginadas del país. Actualmente carece de un folleto digital para dar a conocer las actividades que realiza a los potenciales donantes y voluntarios en el segmento educativo de la ciudad de Guatemala.

Enseña por Guatemala ha sobresalido gracias a la variedad de servicios que presta, pero actualmente no cuenta con un folleto digital que cuente con la información necesaria sobre la organización ni sus actividades dificultando el darse a conocer hacia las personas.

Contexto

Enseña por Guatemala fue fundada en el año 2010 por un grupo de líderes jóvenes guatemaltecos en Guatemala, con el compromiso de abordar las desigualdades educativas en el país y mejorar la calidad de la educación en comunidades marginadas, reclutando, capacitando y apoyando a equipos de educadores que trabajan para brindar a sus estudiantes las herramientas y oportunidades necesarias para alcanzar su máximo potencial académico y personal.

Debido a que Enseña por Guatemala no cuenta con una herramienta de comunicación digital que proporcione la información necesaria para los donantes y voluntarios potenciales, es necesario diseñar un folleto digital para darse a conocer en el segmento educativo de la ciudad de Guatemala.

Requerimiento de Comunicación y Diseño

La organización Enseña por Guatemala no cuenta con un folleto digital para darse a conocer ante los potenciales donantes y voluntarios en el segmento educativo de la ciudad de Guatemala.

Justificación

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

Magnitud

La magnitud de este proyecto de graduación es de 635 personas que conforman la Organización Enseña por Guatemala, comprendidos entre colaboradores, maestros y alumnos, graficando de la forma siguiente:

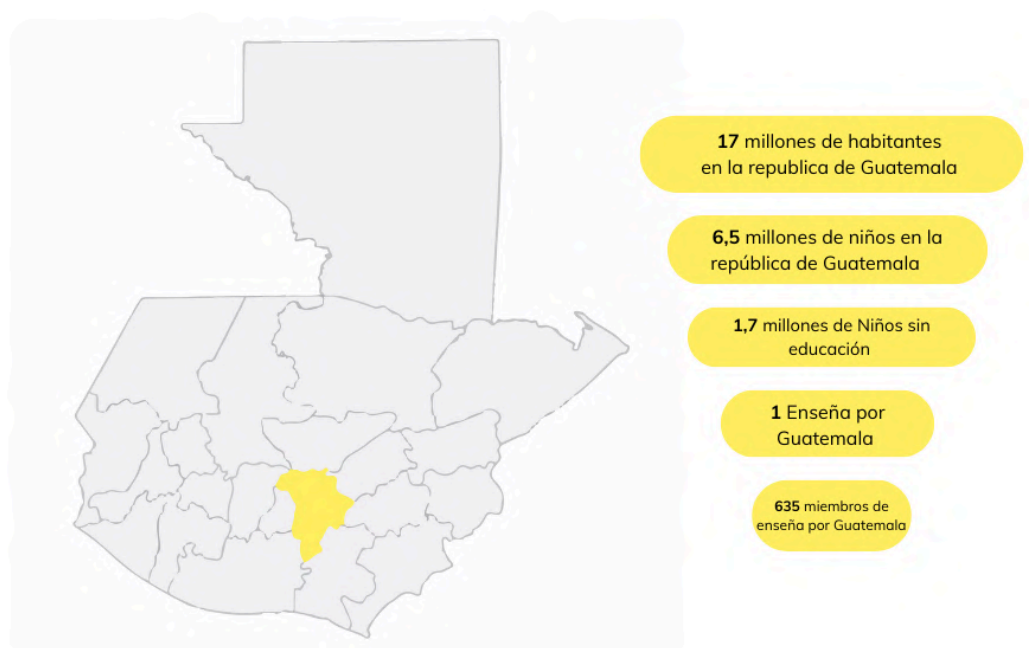


Figura 1. Realizada por el estudiante David Eduardo Flores Vivas, Gráfica de magnitud.

Vulnerabilidad

La falta de un folleto digital que dé a conocer claramente a la organización Enseña por Guatemala puede generar que las personas desconozcan a qué se dedica y los servicios que ofrece. Además, si el folleto digital no se ajusta a los estándares de diseño y a las necesidades de

Enseña por Guatemala, puede dar una impresión de falta de profesionalismo y perjudicar la imagen de la misma.

Trascendencia

Con la creación de un folleto digital adecuado, la organización disminuirá la falta de identificación de la misma ante donantes y voluntarios reales y potenciales en el segmento educativo. En la actualidad, no cuentan con un folleto digital de uso práctico que permita visualizar la información de manera fácil y agradable, lo que puede resultar en una pérdida de atención de potenciales voluntarios y donantes.

Factibilidad

El proyecto de graduación si es factible, ya que la Organización Enseña por Guatemala cuenta con los recursos humanos, organizacionales, económicos y tecnológicos para el manejo de las funciones que desempeñan dentro de la misma, así como para el desarrollo de este proyecto.

Recursos Humanos. La organización Enseña por Guatemala cuenta con los colaboradores necesarios calificados, capacitados y con experiencia para el manejo de las funciones que desempeñan dentro de la organización y para el uso correcto del folleto a realizar en proyecto de graduación

Recursos Organizacionales. El director ejecutivo Victor Moscoso autoriza a sus colaboradores a brindar toda la información necesaria para llevar a cabo la creación del folleto digital.

Recursos Económicos. La Organización Enseña por Guatemala no cuenta con el presupuesto para la elaboración de este proyecto de graduación. El Profesional de la

Comunicación y Diseño, David Eduardo Flores Vivas, donará el monto de Q4,485.00 para la creación de un folleto digital.

Recursos Tecnológicos. El licenciado en Ciencias de la Comunicación David Eduardo Flores vivas cuenta con los recursos tecnológicos necesarios para realizar correctamente el proyecto, entre ellos programas especializados de diseño gráfico, internet y ordenadores de calidad.

Capítulo III: Objetivos del Diseño

Capítulo III: Objetivos del Diseño

Objetivo General

Diseñar un folleto digital para dar a conocer la organización “Enseña por Guatemala” a donantes y voluntarios potenciales de ciudad de Guatemala.

Objetivos Específicos

- Recopilar información de la organización Enseña por Guatemala, a través de un brief proporcionado por el cliente, con el fin de poder conocer y complementar datos importantes de la organización sin fines de lucro y sus objetivos.
- Investigar términos, conceptos, teorías y tendencias de diseño relacionados con el diseño de folleto digital a través de distintas fuentes bibliográficas que puedan respaldar científicamente la propuesta del diseño.
- Fotografiar las actividades que realiza la organización Enseña por Guatemala para lograr mayor atractivo, modernismo y empatía del folleto digital.

Capítulo IV: Marco de Referencia

Capítulo IV: Marco de Referencia

Información General del Cliente:

Nombre: Enseña por Guatemala

Dirección: Fiscal Km 15 carretera a El Salvador, aldea El manzano La Libertad, lote 30

Santa Catarina Pinula

Teléfono: +502 6637 3700

Presentación:

Enseña por Guatemala fue fundada en el año 2010, una organización no lucrativa dedicada a abordar las desigualdades educativas en el país y mejorar la calidad de la educación en comunidades marginadas, por un grupo de líderes jóvenes guatemaltecos en Guatemala,

Enseña por Guatemala se dedica a reclutar, capacitar y apoyar a equipos de educadores que trabajan para brindar a sus estudiantes las herramientas y oportunidades necesarias para alcanzar su máximo potencial académico y personal.

Promesa:

Una red de líderes que, de la mano de la comunidad, laboren dentro y fuera del aula para mejorar la educación y ampliar las oportunidades de todos los niños y adolescentes de Guatemala.

Compromiso:

Un día todos los niños y adolescentes de Guatemala recibirán el cuidado, el amor y la educación de calidad necesarios para desarrollar su potencial.

Organigrama

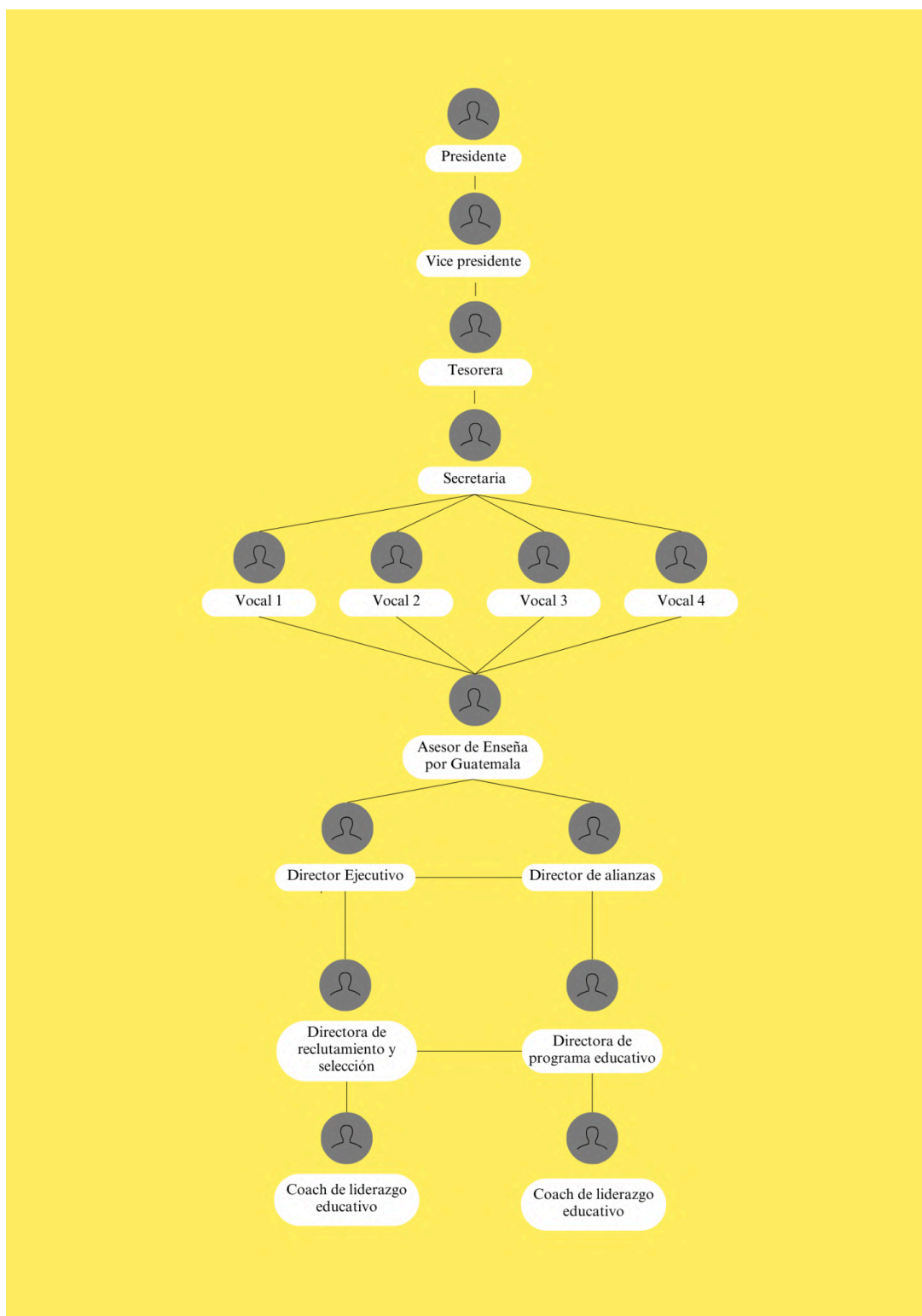


Figura 2. Realizada por David Eduardo Flores Vivas. Organigrama.

FODA:

Se realizó un diagnóstico FODA de la organización Enseña por Guatemala para entender el panorama general de la misma e identificar las fortalezas, oportunidades, debilidades y amenazas a las que se enfrenta la en el sector educativo actual.



Figura 3. Realizada por el estudiante David Eduardo Flores Vivas. FODA

Antecedentes de Diseño

- a. **Logotipo.** El actual logotipo de la organización Enseña por Guatemala fue creado siguiendo un lineamiento de diseño específico gracias a la creación de un manual de identidad con anterioridad . Utiliza una tipografía Courier Bold y Futura y un isotipo

representado La carga de energía 08 escrita en numeración maya, al igual que el Toj con varias connotaciones.



Figura 4. Logotipo proporcionado por Enseña por Guatemala

- b. **Sistema de Color.** El actual logotipo y la línea gráfica utiliza el siguiente esquema de colores y tipografía

Negro	Gris Ultimate Gray	Amarillo Illuminating Yellow	Blanco
El negro transmite elegancia, poder, distinción y calidad. Lo usaremos contrastado con el amarillo y casi siempre será un color primario para resaltar pero en pocas ocasiones servirá como fondo de imagen, se puede usar como fondo en cartelera y publicidad. Digital R:0- G:0 - B:0 #000000 Impresos C:0% - M:0% - Y:0% - K:100%	Transmite Concentración y neutralidad, y representa modernidad y prosperidad. Lo usaremos para papelería, textos y como color secundario para complementar al negro o al amarillo. Digital R:169- G:170 - B:174 #A9AAAE Impresos C:37% - M:28% - Y:26% - K:6%	Según la psicología del color, el amarillo además es sinónimo de energía, alegría, felicidad, riqueza, poder, abundancia, fuerza, acción e inteligencia. Es un color dinámico que inspira al movimiento, al sol y a la esperanza. Digital R:255 - G:239 - B:95 #FFEF5F Impresos R:255 - G:239 - B:95	Transmite pureza, paz e infinito y representa perfección. Se usará para combinar con los otros colores y transmitir un proyecto impecable y transparente. Digital R:255 - G:255- B:255 #FFFFFF Impresos R:255 - G:239 - B:95

Figura 5. Paleta de color proporcionada por Enseña por Guatemala



Figura 6. Tipografía proporcionada por Enseña por Guatemala

Capítulo V: Definición de Grupo Objetivo

Capítulo V: Definición de Grupo Objetivo

El proyecto está dirigido a un grupo objetivo comprendido por hombres y mujeres, de entre 25 a 35 años, pertenecientes a los niveles socioeconómicos C1 y C2, quienes tienen interés por la educación y residen en la ciudad de Guatemala. Valorán la educación y la inclusión social, y están interesados en contribuir al mejoramiento del sistema educativo en Guatemala. Participan activamente en redes sociales, compartiendo contenido relacionado con causas sociales y educativas, buscan constantemente oportunidades para convertirse en agentes de cambios. Son personas dispuestas a dedicar tiempo y recursos para apoyar iniciativas que generen un impacto positivo en la comunidad.

Perfil Geográfico

El proyecto se sitúa en Guatemala, específicamente en el departamento de Guatemala, rodeada por montañas y valles. La ciudad tiene una extensión aproximada de 996 kilómetros cuadrados y con una población estimada de más de 3 millones de habitantes, la Ciudad de Guatemala es una de las áreas urbanas más densamente pobladas de Centroamérica. La ciudad es multicultural y multilingüe, con el español como idioma principal, aunque también se hablan diversos idiomas indígenas en algunas comunidades. El clima de la Ciudad de Guatemala es templado, con temperaturas que oscilan entre los 16°C y 28°C durante todo el año, con una temporada de lluvias de mayo a octubre y una temporada seca de noviembre a abril.

La Organización con la que se elabora este proyecto se encuentra ubicada en el país de Guatemala, ciudad de Guatemala. Específicamente en la zona 14 de la ciudad capital. El grupo objetivo reside principalmente en las zonas 14, 13 y 10 de la ciudad capital.

Perfil Demográfico

El grupo objetivo se encuentra conformado por hombres y mujeres que oscilan entre 25 a 35 años, comprendidos en los niveles socioeconómicos; C1 Y C2. Según el estudio de niveles socioeconómicos se estima que la clase C1 obtiene ingresos mensuales de Q25,600.00, estas personas son ejecutivos medios, comerciantes y vendedores, poseen educación superior a nivel de licenciatura, con hijos menores que estudian en colegios privados, mayores en Universidades privadas y postgrado extranjero con becas. Este mismo estudio, revela que el grupo C2 obtiene ingresos mensuales de Q17,500.00, estas personas son ejecutivos, comerciantes, vendedores y dependientes, poseen educación superior a nivel de licenciatura con hijos menores en colegios privados, mayores en Universidades privadas o estatal. Dichos grupos poseen entre 1 teléfono fijo, 1 o 2 celulares, cable, internet, electrodomésticos básicos, computadoras, equipo de audios y máquina de lavar ropa. *Multivex (2018)*

Perfil Psicográfico

Características	Nivel C1	Nivel C2
Ingresos	Q 25,600.00	Q17,500.00
Educación de Padres	Superior, Licenciatura	Superior, Licenciatura
Educación Hijos	Hijos mejores colegios privados, mayores en U privadas y post grado extranjero con beca	Hijos mejores colegios privados, mayores en U privadas o estatal.
Desempeño	Ejecutivo medio, comerciante, vendedor.	Ejecutivo, comerciante, vendedor, dependiente.
Vivienda	Casa/departamento, rentada o financiado, 2-3 baños, 1 sala, estudio, área de servicio, garaje para 2 vehículos	Casa/departamento rentado o financiado, 1-2 recámaras, 1-2 baños, sala, garaje para 2 vehículos.
Otras Propiedades	Sitios/terrenos interior por herencias	
Personal de Servicio	Por día.	Por día, eventual.
Servicios Financieros	1-2 cuentas Q monetarias y ahorro. Plazo fijo, 1-2 TC intl, Seguro colectivo salud.	1 cuenta Q ahorro. TC local.
Posesiones	Autos compactos de 3-5 años, asegurados por Financiera.	Auto compacto de 4-5 años, sin seguro.
Bienes de Comodidad	1 teléfono, 1-2 celulares, cable, internet, equipo de audio, más de 2 TV, máquina de lavar ropa, computadora, electrodomésticos básicos.	1 teléfono fijo, mínimo 1-2 celulares, cable, radio 2 TV, electrodomésticos básicos.
Diversión	Cine, CC, parques temáticos locales.	Cine, CC, parques temáticos locales.

Fuente: Niveles Socioeconómicos 2018/Multivex

El grupo objetivo está comprendido entre las edades de 25 a 35 años, ellos valoran la educación de nivel superior y aprovechan las oportunidades de crecimiento tanto personal como profesional, sus intereses y estilo de vida demuestra inclinación hacia el éxito y gozar las comodidades que poseen, cuentan con actividades de entretenimiento y es relevante para ellos la calidad de vida, mostrando interés por ayudar a la población guatemalteca menos favorecida.

Perfil Conductual

El grupo objetivo participa en grupos que promueven la igualdad en la educación, aportan a la sociedad a través de donaciones y buscan ser agentes de cambio de la vida de los diferentes niños guatemaltecos que no cuentan con la oportunidad de recibir educación de calidad.

Poseen una actitud abierta hacia el aprendizaje y la enseñanza, razón por la cual, buscan constantemente su crecimiento personal para ayudar a las demás personas que no cuentan con las mismas oportunidades. Muestran una fuerte creencia en el poder que posee la educación para transformar la vida de las personas, priorizan y valoran la igualdad de oportunidades, consideran que todas las personas deberían contar con educación de calidad sin importar la clase social a la que pertenecen, aprecian la educación como un derecho que contribuirá al desarrollo personal y social. Tienen gran sentido de responsabilidad social y por este motivo desean contribuir positivamente al bienestar de la sociedad mediante donaciones que ayuden a la organización.

Capítulo VI: Marco Teórico

Capítulo VI: Marco Teórico

El diseño de un folleto digital para dar a conocer la organización Enseña por Guatemala a donantes y voluntarios potenciales demanda una clara base teórica y conceptual. Siendo fundamental adquirir conocimientos generales sobre educación, voluntariado y donaciones, así como comprender los distintos procesos y actividades que se llevan a cabo en la organización.

Además, es importante tener en cuenta que contar con un folleto digital bien diseñado proporcionará un sentido de profesionalismo y confianza. Las personas tienden a depositar su confianza en organizaciones que poseen una comunicación visual sólida y coherente.

Conceptos Fundamentales Relacionados con el Producto o Servicio

Educación

La educación es la disciplina que se ocupa de los diversos métodos de enseñanza y de aprendizaje en las diferentes instituciones educativas y en los grupos sociales, con el objetivo de transmitir conocimientos, valores, habilidades, creencias y hábitos. Consiste en un proceso que proporciona al individuo la adquisición de conocimientos, de experiencias y de habilidades con el objetivo de formarlo para que lleve una vida plena y cumpla sus deseos en la mayor medida posible (Equipo editorial, Etecé, 2023).

El conocimiento se extrae de los libros, de los medios de comunicación, de documentos, entre otras fuentes, y requiere de un maestro o educador que transmita la información, la explique y la desarrolle para luego poder evaluar el nivel de aprendizaje del estudiante. El hogar, los grupos sociales y demás vínculos también son entornos de aprendizaje para el individuo (Equipo editorial, Etecé, 2023).

La palabra educación proviene de *ēducātiō*, lo que en latín significa criar o nutrir. Tiene su origen en *educare* que hace referencia a promover el desarrollo intelectual y cultural del estudiante. (Equipo editorial, Etecé, 2022)

Voluntariado Educativo

El voluntariado educativo es una forma poderosa de contribuir al desarrollo de la sociedad. Este tipo de voluntariado no solo brinda la oportunidad de compartir conocimientos y habilidades, sino que también tiene un impacto duradero en los participantes y las comunidades.

Los voluntarios brindan ayuda individualizada a estudiantes que pueden necesitar refuerzo en áreas específicas. Esto puede incluir la tutoría en las asignaturas que cursan en el colegio e instituto, como matemáticas, ciencias o idiomas.

Contribuir a programas de lectura y escritura, puede marcar una gran diferencia en el desarrollo de habilidades fundamentales para el aprendizaje y la comunicación. (Julia, 2023)

Programas Educativos

Un programa educativo es un documento que permite organizar y detallar un proceso pedagógico. El programa brinda orientación al docente respecto a los contenidos que debe impartir, la forma en que tiene que desarrollar su actividad de enseñanza y los objetivos a conseguir.

Por lo general, un programa educativo incluye el detalle de los contenidos temáticos, se explican cuáles son los objetivos de aprendizaje, se menciona la metodología de enseñanza y los modos de evaluación y se aclara la bibliografía que se utilizará durante el curso. (Porto & Merino, 2021)

Pedagogía

La pedagogía es la ciencia que estudia la educación. El objeto principal de su estudio es la educación como un fenómeno socio-cultural, por lo que existen conocimientos de otras ciencias que ayudan a comprender el concepto de educación, como por ejemplo, la historia, la psicología, la sociología, la política.

La pedagogía tiene la función de orientar las acciones educativas en base a ciertas prácticas, técnicas, principios y métodos. A lo largo de la historia, muchos han sido los pedagogos que se encargaron de plantear sus propias teorías sobre la pedagogía. (Equipo editorial, Etecé, 2020)

Enseñanza

La enseñanza refiere a la transmisión de conocimientos, valores e ideas entre las personas. Si bien esta acción suele ser relacionada solo con ciertos ámbitos académicos, cabe destacar que no es el único medio de aprendizaje. (Equipo editorial, Etecé, 2022)

Maestro

El maestro es el protagonista principal del proceso de enseñanza que se desarrolla en la escuela. En el aula, se debe apelar a la pedagogía para transmitir el currículo a los estudiantes, logrando que aprendan con cada lección impartida. (Porto & Merino, 2023)

Estudiantes

Estudiante es la palabra que permite referirse a quienes se dedican a la aprehensión, puesta en práctica y lectura de conocimientos sobre alguna ciencia, disciplina o arte.

Es usual que un estudiante se encuentre matriculado en un programa formal de estudios, aunque también puede dedicarse a la búsqueda de conocimientos de manera autónoma o informal. (Porto & Gardey, 2021)

Deserción Escolar

Por deserción escolar, abandono escolar o abandono escolar prematuro se entiende el alejamiento del sistema educativo formal, antes de haber conseguido el título final correspondiente a la finalización de sus estudios. Este fenómeno puede darse tanto en la educación primaria, como secundaria.

La deserción escolar no tiene una causa sencilla ni única, sino que se debe a diversos factores, tanto condicionantes (que facilitan o complican el estudio) como determinantes (que impiden o permiten de plano el estudio). (Equipo editorial, Etecé, 2021)

Organización no Gubernamental

ONG son las siglas de Organización No Gubernamental, esto es, una organización privada sin fines expresos de lucro que no se encuentra involucrada en ningún nivel con las instituciones del Estado. Es decir, se trata de organizaciones intermedias entre las empresas privadas y las instituciones públicas, por lo general conformadas y a cargo de ciudadanos comunes con una misión y una visión afín. (Equipo editorial, Etecé, 2023).

Derecho

Un derecho es una petición que se justifica con los hechos: tengo derecho a los productos de mi cesta de la compra si he pagado por ellos. Los ciudadanos tienen derecho a elegir a un presidente, si la constitución de su país se lo garantiza, y el niño tiene derecho a ir al zoo, si sus

padres se lo han prometido. Estas son las cosas que la gente puede tener derecho a esperar, dadas las promesas o garantías que haga un tercero.

Sin embargo, los derechos humanos son súper peticiones con una diferencia: no dependen de las promesas o garantías de un tercero. El derecho a la vida de alguien no depende de otra persona que se comprometa a no matarla: su vida puede ser, pero su derecho a la vida no. El derecho a la vida depende de una sola cosa: de que somos seres humanos.

Los derechos humanos se caracterizan por ser inalienables. Esto significa que no se pueden perder, ya que están relacionados con el hecho mismo de la existencia humana, son inherentes a todos los seres humanos. (*www.coe.int*, s. f.)

Desigualdad

La desigualdad ocurre cuando dos o más cosas o situaciones no son iguales, esto es, que no son equivalentes, ni justas, ni se corresponden. Esto puede referirse a cosas muy distintas, dependiendo del contexto.

Sin embargo, en el contexto de las ciencias sociales, el concepto de desigualdad adquiere numerosos y complejos significados, que hacen alusión a las distintas formas de inequidad que aquejan la vida de los seres humanos. Esto quiere decir que la existencia de los seres humanos no suele ser igualitaria ni equitativa, sino que algunos tienen mucho y otros tienen poco, algunos gozan de ventajas y otros en cambio se ahogan en dificultades. (Equipo editorial, Etecé, 2022)

Donación

La donación es un contrato a través del cual se transfiere de manera gratuita un bien a otra persona que acepta dicha transferencia. Las partes en este acuerdo se denominan donante y donatario, siendo el primero el que transfiere el bien y el segundo el que lo recibe. (Gil, 2022)

Conceptos Fundamentales Relacionados con la Comunicación y el Diseño

Conceptos Fundamentales Relacionados con la Comunicación

Comunicación. La comunicación es un proceso amplio que engloba los conceptos anteriores. Es en el acto comunicativo donde se da el intercambio de mensajes entre los seres vivientes. Una persona comunica a otra sus sentimientos, sus experiencias, sus ideas, etc. También ejecutan actos comunicativos los animales, con su forma de llamado o rechazo: “Ven, acércate”, o “Fuera de aquí, ¡aléjate!”.(Gavidia Anticon, 2015).

El uso de la tecnología ha llevado a ampliar el concepto de comunicación, incluyendo en él aspectos técnicos. De este modo, por ejemplo, se entiende que por comunicación, además del intercambio de información, la transmisión de datos, la conexión de dispositivos y el control recíproco entre los componentes de un dispositivo.

La comunicación es materia de estudio de numerosas disciplinas, como la lingüística, la antropología, la sociología y la psicología, entre otras.

La comunicación se caracteriza por la presencia de un emisor y un receptor. Para que se produzca la comunicación, debe haber alguien que dirija un mensaje a otro. A su vez, si nadie recibe el mensaje, la comunicación no se realiza.

Intercambio de información. En toda comunicación, las partes involucradas dan y reciben conocimientos, experiencias, sentimientos y, en general, algún tipo de significado.

Mediatez. La comunicación puede establecerse de manera directa e inmediata, es decir, cara a cara, o de manera indirecta y diferida, o sea, a través de medios como la carta, el correo electrónico o el mensaje de voz, entre otros.

Retroalimentación. A lo largo del proceso de comunicación, los roles del receptor y del emisor se suelen intercambiar. (Farías, 2024)

Comunicación Organizacional. La comunicación organizacional es aquella que establecen las instituciones y forma parte de su cultura o de sus normas. Debido a ello, la comunicación entre los funcionarios de diferentes niveles, los jefes y sus subordinados, y los directivos con el resto de la organización, deberá ser fluida. (Castro, 2014).

Por lo tanto, la comunicación organizacional puede ser interna o externa. Es interna cuando se produce entre los miembros de una organización. Por ejemplo, el jefe de un departamento presenta un proyecto a otros empleados. En cambio, es externa cuando ocurre entre una empresa o una institución y personas que no pertenecen a estas. Por ejemplo, un asesor de ventas de una empresa se comunica con un cliente.

La comunicación organizacional depende de la estructura y la gestión de cada institución o empresa, y su éxito o su fracaso se relaciona con los medios que se emplean para transmitir la información. En una compañía donde la comunicación está bien organizada y coordinada, la información se intercambia de manera fluida. (Equipo editorial, Etecé, 2024)

Comunicación Digital. La definición tradicional de comunicación digital hace referencia al intercambio de información y conocimiento a través de cualquier medio codificado en un formato legible por un dispositivo electrónico. Sin embargo, con el paso del tiempo, este

concepto ha ido evolucionando, impulsado por la evolución tecnológica y la difusión de Internet. (Universidad Europea en Ecuador, 2024)

Comunicación Visual. Es todo lo que ven nuestros ojos: una nube, una flor, un dibujo técnico, un zapato, un cartel, una libélula, un telegrama como tal (excluyendo su contenido), una bandera, etc. Imágenes que, como todas las demás, tienen un valor distinto según el contexto en el que se encuentren, y dan informaciones diferentes. (Munari, 2016).

Estrategia de Contenidos. Una estrategia de contenidos es un plan detallado para la creación, publicación y promoción de contenido de una empresa, con el fin de alcanzar objetivos específicos de marketing y de negocio. La estrategia de contenidos incluye la identificación de las audiencias objetivo, la definición de los mensajes clave y la selección de los canales y formatos más adecuados para la entrega del contenido. (*Qué Es y Cómo Hacer una Estrategia de Contenidos Desde Cero*, s. f.)

Storytelling. «El storytelling de contenido de marca contemporáneo es una herramienta de comunicación audiovisual que nace del relato, el cuento o el mito, y posee elementos estructurales heredados del guión cinematográfico. Evoca un universo narrativo original, complejo, no lineal y abierto, con una estética propia que, por lo general, invita al usuario a la interacción, la cocreación y la libre distribución a través de la multiplataforma. El storytelling se crea mediante contenidos de valor —vinculados o no a la marca— y tiene como finalidad la creación de vínculos con el usuario mediante la emotividad, el entretenimiento y la experiencia.» (Freire Sánchez, 2017).

El diseño como storytelling se despliega en tres actos. El Acto I, “Acción”, explora los patrones que subyacen a la práctica totalidad de las historias, desde el arco narrativo al viaje del

héroe. El Acto II, “Emoción”, aborda la forma en la que el diseño juega con nuestros sentimientos, nuestros estados de ánimo y nuestras asociaciones.

El Acto III, “Sensación”, se centra en la percepción y la cognición. Las historias se articulan en torno a la acción, al igual que la percepción humana. Conceptos como la mirada, los principios de la psicología Gestalt y el ofrecimiento o affordance, que remite a las propiedades funcionales de un objeto, revelan que la percepción es un proceso dinámico que crea orden y sentido. (Lupton & Lantero, 2019).

Comunicación Educativa. La comunicación educativa, se produce en un contexto especial (el ámbito educativo) y se considera condición de posibilidad de la educación misma, permitiendo que exista educación posible. La adquisición de capacidades comunicativas es uno de las competencias específicas ineludibles del docente así mismo la nueva reforma nos indica la utilización de las nuevas tecnologías como son las Tics. (Del Estado de Hidalgo, s. f.)

Conceptos Fundamentales Relacionados con el Diseño

Diseño Gráfico. El diseño gráfico es una disciplina que combina el arte, la comunicación y la tecnología para crear así proyectos visuales y comunicativos, se basa en la creación y organización de elementos tales como; imágenes, tipografías, colores, formas, con la finalidad de transmitir un mensaje de manera efectiva y estética.

Puede aplicarse mediante principios y técnicas, que tienen la finalidad de impactar al receptor mediante una conexión profunda. Según Heller y Seymour, "el diseño gráfico es el arte y la habilidad de combinar texto e imágenes en anuncios, revistas, libros, carteles, etiquetas y muchas otras formas de comunicación visual". (Ceballo, 2023)

Cada persona implementa y desarrolla su diseño en orden a su personalidad, ideas y objetivos. Pero es siempre importante tener en cuenta aspectos básicos que van a facilitar la visión principal de dicha creación. Para ser un poco más específicos, los pilares del diseño se pueden representar de esta manera:

El color es el principal elemento del diseño. Determina el impacto y personalidad de cada diseño. El círculo cromático es la principal herramienta que representa a los colores de manera ordenada.

Las formas si bien cada forma es única, todas se basan en una comprensión compartida de nuestra cultura y lo que nos es familiar para expresar ideas, dirigir nuestros pensamientos o sugerir un estado de ánimo.

Líneas, uno de los elementos básicos en el diseño gráfico es la línea. La línea se usa para agregar estilo, mejorar la comprensión, crear formas y dividir el espacio al ser un borde alrededor de otros elementos de diseño o un divisor entre ellos.

En arte y diseño, el principio de escala se refiere al tamaño relativo de un objeto en comparación con otro, generalmente el tamaño de la obra de arte con respecto al cuerpo del espectador. La escala también puede referirse a las relaciones de tamaño de diferentes imágenes dentro de una obra de arte singular.

El contraste significa determinar qué es lo primero que quieres que mire el espectador. El contraste hace que el ojo se desplace hacia un área en particular. Técnicamente, es la diferencia visible en las propiedades de los elementos de diseño. (Besa, 2023)

Composición Visual. Los proyectos y creaciones visuales tienen como objetivo impactar emocionalmente, transmitir mensajes y comunicar eficazmente. Lo cuál llega a lograrse a través de la composición visual. Estos son elementos organizados específicamente que al momento de unirlos forman una imagen y producen un efecto. La composición visual crea la unidad en la imagen y genera un orden según el creador y al unirlos transmite algo.

Otro elemento importante es la jerarquía visual, cuando se construye un elemento visual el orden afecta el resultado, acá la jerarquía se genera cuando se le asigna valor a los elementos de una imagen y en base a esto se les dará relevancia.

Un elemento más de la composición visual, es la yuxtaposición, es decir, la relación entre varios objetos cuando se tocan y que no interfieren entre ellos.

La proporción visual se construye relacionando el tamaño entre los distintos elementos que hay en un diseño, implica el tamaño, la proporción y división de elementos para construir una unidad visual. La composición visual permite crear algo efectivo. (Latinoamérica, 2023)

Maquetación. La maquetación es la composición de texto, imagen y otros elementos en medios impresos y electrónicos. Incluye la distribución de elementos en una página y el diseño editorial. En el caso de un diario, la maquetación sigue los objetivos gráficos y editoriales. (iDISC, s. f.)

Grillas y Guías. Una grilla de logo es una herramienta que se usa para crear formas con armonía geométrica en el proceso del diseño de un logo. Las grillas de logo son, con frecuencia, llamadas guías de construcción, dependiendo de la forma en que las líneas de la grilla (o guía) son usadas. (María, 2021). Las grillas son bases que permiten colocar elementos visuales en la pantalla, con la cual podemos organizar la interfaz que utilizamos. (*Grillas*, s. f.)

El Espacio. El espacio es la distancia o área alrededor o entre los elementos de nuestro diseño. Al trabajar en un diseño, considera no sólo los elementos visuales que vas a incorporar (como las imágenes, tipografías, formas...), sino también cómo vas ordenarlos y agruparlos dentro la composición. (Llasera, 2023)

Simetría, Equilibrio y Peso. El equilibrio en el diseño gráfico se refiere a la distribución del peso visual a través de su diseño. El peso visual es la importancia o el impacto percibido de un elemento en función de su tamaño, color, contraste, forma, textura o posición. Un diseño equilibrado es aquel en el que el peso visual se distribuye de manera uniforme o proporcional a través del lienzo, creando una sensación de estabilidad y calma. (¿Cómo Equilibras y Creas Simetría En Tu Diseño?, 2023)

Vacío o Blancos. Los espacios en *blanco* son los espacios vacíos que se encuentran en cualquier composición. A primera vista, puede parecer que estos elementos no tienen importancia en nuestro diseño, sin embargo son esenciales, ya que ofrecen muchos beneficios a una composición.

Estos espacios son de tal importancia que los encontramos también en las fuentes o la tipografía. Para mejorar la legibilidad de una palabra debe haber un espaciado adecuado entre cada letra. Del mismo modo, deben existir espacios negativos en los párrafos, así como en cada línea de texto. (Netor, 2019)

Ciencias Auxiliares, Artes, Teorías y Tendencias

Ciencias

Semiología. Del griego semeion: signo, disciplina que estudia los signos en el seno de la vida social Saussure postula la necesidad de crear la S como ciencia que tuviera como objeto de estudio el funcionamiento de los signos dentro de la sociedad. Su función consistiría en analizar la naturaleza de los signos y las leyes que los gobiernan Saussure consideró que la lingüística como ciencia debería estar incluida dentro de esta ciencia más general que es la S (aunque sería su parte principal y privilegiada) (Fau, 2011).

Es una ciencia que se origina de la filosofía y demuestra cómo son los sistemas de comunicación de la humanidad y sus diferentes sociedades, estudia los sistemas de signos y así entiende cómo es que funciona la vida humana. El signo será aquel objeto que se encuentre situado en otro que está ausente según un código. Se relaciona así con la lingüística y a través de la semiología se estudiará aquellos sistemas de signos que no sean lingüísticos.

Semiología de la Imagen. La semiología o semiótica visual es aquella que dará lugar a la interpretación de objetos, imágenes y expresiones que permitan comprender una idea, prácticamente da las herramientas para analizar las ilustraciones, las fotografías, la pintura, etcétera, esto para que las demás personas puedan comprender de mejor manera el mensaje visual que se les transmite. Esto será una herramienta para el diseño gráfico, ya que a través de ella el mensaje puede ser entendido. (Universitat Carlemany, 2023)

Psicología del Color. Los colores influyen en aspectos como el espacio, esto genera una sensación ya sea de mayor o menor amplitud y luminosidad, esto también genera efectos emocionales en las personas. La psicología del color estudiada por Goethe, es relevante en la comunicación y el diseño, ya que a través de ella podemos conocer cómo es que los colores influyen en las emociones y conductas humanas.

Los colores son efectos físicos de reflejo de ondas lumínicas, la longitud de dichas ondas es capturada por la retina y viaja mediante el nervio óptico hacia el cerebro, por lo que estas conexiones neuronales influyen en los estados emocionales, un recurso importante en proyectos del diseño y marketing. (Continua, 2021)

La aplicación de la psicología del color es clave para comunicarnos con las personas sin utilizar palabras, el color rojo ayuda a llamar la atención, el verde y el azul transmiten serenidad y confianza, así que conocer la psicología del color ayuda a que los diseñadores realicen diseños más efectivos; elegir los colores adecuados ayuda a transmitir mensajes de manera eficaz, impacta el ambiente y ayuda al bienestar emocional de las personas. (Tomas, 2023)

Antropología. La antropología (del griego *anthropos*, “hombre”, “humano” y, *logos*, “conocimiento”), es la ciencia que estudia al ser humano de forma holística, combinando en una sola disciplina los enfoques de las ciencias naturales, sociales y humanas. La antropología es, sobre todo, una ciencia integradora que estudia al hombre en el marco de la sociedad y cultura a las que pertenece, y, al mismo tiempo lo estudia como producto de las mismas. Se la puede definir como la ciencia que se ocupa de estudiar el origen y desarrollo de toda la gama de la variabilidad humana y los modos de comportamiento sociales a través del tiempo y el espacio, es decir, del proceso biosocial de la existencia de la raza humana. (Lahera Almeida, 2013).

Sociología. La sociología, al igual que las llamadas ciencias sociales, estudia al hombre en sociedad, pero desde diversos puntos de interés de la realidad social. (Pérez Cruz, 2015).

Estadística. La estadística es una disciplina científica formal y deductiva, a menudo considerada rama de las matemáticas, que estudia la variabilidad y las leyes de la probabilidad, a través de herramientas diversas, tanto conceptuales como de muestreo.

El campo de la estadística comprende los métodos y procedimientos necesarios para recolectar información de la realidad y organizarla, contextualizarla y clasificarla para poder obtener conclusiones viables, expresadas matemáticamente. Puede decirse que es la ciencia del manejo de los datos. (Equipo editorial, Etecé, 2021)

Cibernética. La cibernética es la ciencia de los sistemas de control y comunicación basados en retroalimentación, soportados o impulsados por la computación, particularmente en su relación con los seres vivos y el ser humano. (*Ingeniería*, s. f.)

Artes

Iconografía. La iconografía es una disciplina que surge como rama de la historia del arte, la cuál se dedica al estudio, descripción, análisis y clasificación de las imágenes que llegan a representar diversas situaciones como tradiciones, temas, personajes, manifestaciones artísticas, retratos, estatuas, monumentos, pinturas, etcétera. Asimismo, comprende la simbología y atributos que se ven inmersos en las representaciones. La base es el reconocimiento y comprensión de los elementos visuales que están presentes en obras artísticas, ya sean gestos, colores, composiciones que serán interpretadas según el contexto histórico en el que se encuentra, así serán las convenciones y simbolismos que se asocien a ella. (Concepto y Ejemplos, s. f.)

La iconografía es parte del desarrollo de las imágenes corporativas, esta nos ayuda a identificar gráficamente acciones o distintos objetos cotidianos sin utilizar caracteres y así facilita la comprensión del mensaje. Está en el desarrollo visual permite reforzar el mensaje de la marca y mediante diferentes símbolos identifica acciones de la marca. Un simple icono puede

ayudarnos a identificar a la marca, por esto es importante construir un icono con elementos que permitan interactuar con la audiencia. (Deividart, 2023)

Tipografía. La tipografía es un término que cuenta con varias acepciones; hay quienes se refieren a ella únicamente como una técnica de impresión, otros la abordan como un conjunto de elementos, o están quienes se refieren a ella como una parte del diseño que se ocupa del uso de las letras, su arte y su técnica. Para no extendernos demasiado, vamos a optar por la definición que ofrece Fellici (2003) al definirla como “un conjunto de caracteres, letras, números, símbolos, puntuación (etc.) que tiene el mismo diseño característico” (p. 17). Esta forma de verla contiene los aspectos que interesan al momento de hablar de la anatomía tipográfica.

La tipografía es comprendida usualmente como un conjunto de elementos, de caracteres, en el peor de los casos, de letras; lo que suele dejar de lado que la tipografía, o puntualmente una fuente tipográfica, involucra una serie de signos gráficos dentro de los que están letras, números y caracteres especiales o misceláneos. La fuente tipográfica se ajusta mejor a la definición arriba presentada, pues es un sistema completo de caracteres con cualidades plásticas similares, que ofrece al usuario los elementos apropiados para que, bajo el conocimiento del código, pueda entregar un mensaje.

La fuente tipográfica es ese conjunto de caracteres que comparte unas características específicas en términos formales. Estas características son identificadas en la medida en que se atribuye un nombre a la sección que la ostenta; de ahí que, como recurso orientativo, las partes de la letra se puedan describir a la luz de una anatomía tipográfica. (Pérez Peña, 2020).

Fotografía. La fotografía es el arte y la técnica que consiste en capturar imágenes empleando la luz sobre una superficie concreta. Se basa en el principio de la cámara oscura,

porque define a un instrumento óptico con un compartimento oscuro, el cual incluye un agujero en uno de sus extremos por el que ingresa la luz. De esta manera, las imágenes de lo que ocurre al otro lado del compartimento se proyectan sobre el fondo oscuro, pero invertidas.

La fotografía tiene varias características que la diferencian de otras formas de arte visual. Permite representar de manera precisa la realidad: captura un momento específico en el tiempo y en un espacio determinado. (Giné, 2023)

Teorías

Principios de la Gestalt.La percepción es un proceso activo. La cognición humana simplifica una enorme variedad de estímulos para convertirlos en unidades inteligibles. La miríada de colores, formas, texturas, sonidos y movimientos que nos confrontan a cada momento resultaría abrumadora e incomprensible si el cerebro no fuese capaz de estructurar los llamados “datos sensibles” en objetos y patrones coherentes. El cerebro descompone y recombina de forma activa la información que recibe.

Fusiona lo que vemos con lo que sabemos para construir una comprensión coherente del mundo. Usando los depósitos de la memoria y la experiencia, rellena los huecos y filtra los datos procedentes del exterior. Explotando la capacidad cerebral para encontrar orden y generarlo, el diseñador puede concebir logotipos, distribuciones e interfaces simples y directos. Además de buscar soluciones comunicativas claras, también puede utilizar sus conocimientos sobre la percepción para inventar formas sorprendentes que animen a los observadores a completar por sí mismos lo que ven.

La percepción visual está determinada por las relaciones entre figura y fondo. Separamos las figuras (formas) del espacio, el color o los patrones que las rodean (fondo). Así, vemos las

letras contra el fondo de la página, un edificio en relación con su emplazamiento, o una escultura proyectada contra el vacío.

(Buen Unna, 2013).

Recorrido Visual. Una de las principales teorías cognitivas del aprendizaje asegura que existe una mejor transferencia cuando la información lexi-visual cuenta con un diseño del concepto; tipografía legible y visible en el título o información principal, subtema o información secundaria y texto o información relevante, un fondo y paleta de colores adecuados y, por supuesto, ejemplos visuales, auditivos y audiovisuales con relación lógica con el tema.

Estos elementos ayudarán mejor si siguen el principio de señalización, el cual indica que ocurre una mejor transferencia cuando se señala o dirige el recorrido visual hacia el elemento clave para asistir a los participantes en el proceso de organizar la información, lo que puede dar lugar a un aprendizaje significativo. (*TEMA 2A Principios Básicos de Diseño Lexi-visual*, s. f.)

Tecnología

Adobe illustrator. Es un software o aplicación de edición de gráficos vectoriales que forma parte de Adobe Systems. Los gráficos vectoriales son uno de los formatos gráficos más utilizados en diseño. Y esto es así porque los gráficos pueden redimensionarse tantas veces como se desee sin que pierdan calidad. De esta forma, hay que realizar un solo diseño el cual se podrá adaptar a diferentes formatos y tamaños para ser utilizado a conveniencia. (Meijomil, 2022)

Adobe Photoshop. Adobe Photoshop es un programa que se utiliza para editar, manipular y crear imágenes y fotografías digitales. Se utiliza ampliamente en la industria del diseño gráfico y la impresión.

Entre sus usos más frecuentes se encuentran la edición de fotografías y la creación de gráficos, imágenes, logotipos y hasta páginas web. Además, es una de las aplicaciones más utilizadas por profesionales en diseño gráfico, fotografía y diseño web. Así, este programa de edición es considerado el estándar de la industria fotográfica y de diseño gráfico. (Solano, 2022)

Adobe InDesign. El programa informático Adobe InDesign es una aplicación que se utiliza para el diseño editorial tanto en formato digital como físico. Expertos aseguran que se trata del software número uno para diseñar los contenidos de carácter editorial.

Indesign es el programa que generalmente se utiliza para diseñar las páginas y portadas de revistas, periódicos, libros y otros documentos similares. Para ello, ofrece un amplio catálogo de funciones que permiten crear diseños sencillos en blanco y negro hasta otros más complejos con imágenes, diferentes colores, texto y otros elementos multimedia. (Del Diseño, 2021)

Tendencias

Tendencia Minimalista. El minimalismo por definición, corresponde a todo aquello que es reducido a lo esencial, despojando elementos que no son de gran utilidad. Este concepto es más antiguo y más profundo que su sola aplicación a las distintas áreas con las cuales se hizo más conocido, como la arquitectura. En suma, el concepto minimalista puede aplicarse a diversos campos creativos, pero sobre todo es una manera de ver la vida.

El diseño minimalista está asociado a una paleta limitada, muchas veces de cromáticas ocres o tierras, pero no es una regla, la idea es no saturar con cromáticas amplias que nos desconcentran o nos deriven a otras ideas que no sean las que se requieren.

Debe ser un diseño que permita que el espectador encuentre muy rápidamente lo que busca. Que llegue a entender el objetivo comunicacional sin pausas, que entienda qué le vendemos, qué servicio promovemos, qué experiencia compartimos con él. Debemos lograr un perfecto equilibrio entre lo estético y lo funcional. Sea que se usen colores análogos o una paleta monocromática, el protagonista no es el color necesariamente sino el mensaje. Todo está en función de este. (Lautrec, s. f.)

Tendencia Futura. La fuente Futura es una de las fuentes geométricas más famosas, y sigue siendo popular hasta el día de hoy. La fuente utiliza formas geométricas básicas y trazos anchos que eliminan cualquier tipo de contraste. Las letras minúsculas como la 'a' son la excepción en la anchura. Los ascendentes y descendientes en las letras minúsculas son más altos que las mayúsculas. Esto hace que la fuente se vea elegante y se diferencie de otras fuentes geométricas. Esto también significa que en un párrafo, la fuente necesita más interlineado. (Keung, 2020)

Tendencia Diseño Plano. El diseño plano es un estilo de diseño de interfaz de usuario que se caracteriza por su simplicidad y minimalismo. Elimina cualquier elemento que sugiera tridimensionalidad, como sombras, texturas, degradados y efectos de relieve, y se centra en el uso de colores sólidos, formas geométricas simples y tipografías claras.

El diseño plano es una tendencia de diseño que prioriza la simplicidad, la claridad y la funcionalidad, lo que lo convierte en una opción popular para las interfaces de usuario en entornos digitales. (Mailrelay, 2023)

Tablero de Tendencias. Tablero, donde se muestra la recopilación de ideas en base a las tendencias de diseño.



Figura 7. Tablero de tendencias realizado por el estudiante David Eduardo Flores Vivas.

Capítulo VII: Proceso de Diseño y Propuesta Preliminar

Capítulo VII: Proceso de Diseño y Propuesta Preliminar

Aplicación de la Información Obtenida en el Marco Teórico

Para llevar a cabo el proyecto de graduación y alcanzar los objetivos planteados en el capítulo III de manera efectiva, se emplearán los conocimientos y conceptos adquiridos en diversas disciplinas como ciencias, teorías, artes y tendencias. Estos elementos serán aplicados estratégicamente en el desarrollo del folleto digital para la Organización Enseña por Guatemala, asegurando una propuesta fundamentada y alineada con los estándares actuales:

Comunicación

La comunicación es el proceso fundamental de transmitir información entre un emisor y un receptor a través de un medio específico. Para el proyecto la comunicación no solo implica la transferencia de datos sobre los programas educativos y sociales de la organización, sino también la conexión emocional con los donantes y voluntarios potenciales. Esto se logrará mediante el uso estratégico de elementos visuales como colores, imágenes y tipografías que no sólo informen, sino que también inspiren y motiven a la acción.

Diseño Gráfico

El diseño gráfico abarca la planificación y creación visual de elementos que comunican mensajes específicos de manera efectiva. Para el proyecto se utilizara el diseño gráfico de manera crucial para presentar la información de manera clara y atractiva, por medio de principios de diseño como la jerarquía visual, la estructura de la página y la coherencia estética para garantizar que la identidad y los valores de la organización se reflejen adecuadamente, captando así la atención del público objetivo de manera positiva.

Composición visual

Se refiere a la organización y disposición de elementos visuales en una imagen para transmitir un mensaje claro y coherente. Para el proyecto, la composición visual desempeñará un papel crucial al estructurar la información de manera que sea fácil de entender y atractiva para el público objetivo. Esto incluye el uso de ritmo visual, jerarquía de información y balance visual para asegurar una presentación efectiva y memorable.

La disposición de elementos como títulos, imágenes, y bloques de texto será diseñada para guiar al lector de manera lógica y fluida a través del contenido del folleto, destacando los aspectos más importantes de la organización. Una composición visual bien lograda permitirá captar la atención de los donantes y voluntarios potenciales, manteniendo su interés y facilitando la comprensión del mensaje que Enseña por Guatemala desea transmitir.

Semiología de la Imagen

La semiología de la imagen estudia cómo los elementos visuales transmiten significados y mensajes. En el proyecto, esta disciplina asegurará que cada elemento visual utilizado tenga una intención clara y coherente. Desde la selección de colores hasta la disposición de imágenes y tipografías, cada aspecto visual deberá contribuir a comunicar los valores, objetivos y logros de la organización de manera efectiva y comprensible para el público objetivo.

Cibernética

La cibernética se enfoca en los sistemas de control y comunicación basados en retroalimentación. En el contexto del folleto digital, integrar principios cibernéticos mejorará la interactividad, visualización y navegación del usuario. Asegurando que los donantes y voluntarios potenciales puedan encontrar fácilmente la información necesaria sobre Enseña por Guatemala sobre sus iniciativas educativas y sociales.

Iconografía

El uso coherente de iconografía fortalecerá la imagen pública de Enseña por Guatemala como líder en educación comunitaria. Integrar símbolos visuales consistentes en el folleto digital y otros materiales de comunicación asegurará una identidad visual fuerte y reconocible. Esto no sólo promoverá la confianza entre los donantes y voluntarios potenciales, sino que también reforzará la cohesión y consistencia en la presentación de la organización ante el público.

Tipografía

La tipografía juega un papel crucial en la legibilidad y percepción del mensaje visual. En el proyecto, seleccionar tipografías adecuadas garantizará que la información sobre los programas educativos y sociales sea clara y accesible. La elección de estilos de letra que reflejen la identidad de la organización y sus valores asegurará coherencia en la presentación visual y facilitará una experiencia de lectura agradable para los usuarios del folleto.

Fotografía

Las fotografías capturan momentos auténticos y transmiten emociones de manera poderosa. Para el proyecto, utilizar imágenes auténticas de actividades educativas, interacciones comunitarias y logros importantes será crucial en el folleto digital. Estas imágenes no sólo ilustrarán la misión y el trabajo de la organización de manera vívida, sino que también conectan emocionalmente con los lectores, inspirando apoyo y participación activa en las iniciativas educativas promovidas por la organización.

Recorrido Visual

El recorrido visual se refiere al movimiento natural de los ojos al explorar contenido visual. Para el folleto digital de Enseña por Guatemala, se organiza la información de manera lógica y estructurada guiando a los lectores a través de los detalles clave sobre los programas educativos, los impactos positivos en la comunidad y las formas de colaborar con la

organización. Utilizar jerarquía visual, puntos de enfoque estratégicos y flujo de lectura natural facilitará una experiencia de usuario intuitiva y agradable, asegurando que la información sea asimilada de manera efectiva.

Tendencia Minimalista

El minimalismo en el diseño gráfico se centra en eliminar elementos superfluos y en simplificar la presentación visual para enfocarse en lo esencial. Su aplicación en la creación del folleto digital para Enseña por Guatemala implica utilizar una paleta de colores sobria y formas geométricas simples que no distraigan del mensaje principal. Los espacios en blanco y la organización ordenada de la información ayudarán a transmitir con claridad los valores y objetivos de la organización, asegurando que la información sea fácilmente asimilable y memorable para el grupo objetivo.

Tendencia Diseño Plano

El diseño plano prescinde de sombras, texturas y otros efectos tridimensionales, optando por colores sólidos y formas simples. En el folleto digital para Enseña por Guatemala, el diseño plano garantizará una interfaz limpia y atractiva que facilitará la navegación y comprensión del contenido. Esto permitirá que los donantes y voluntarios potenciales encuentren fácilmente información relevante sobre los programas educativos y sociales de la organización, sin distracciones visuales que puedan desviar su atención del mensaje principal.

TABLERO DE APLICACIÓN

COMUNICACIÓN.

La comunicación es el proceso fundamental de transmitir información entre un emisor y un receptor a través de un medio específico. Para el proyecto la comunicación no solo implicará la transferencia de datos sobre los programas educativos y sociales de la organización, sino también la conexión emocional con los donantes y voluntarios potenciales.

1

DISEÑO GRÁFICO

El diseño gráfico abarca la planificación y creación visual de elementos que comunican mensajes específicos de manera efectiva. el proyecto utilizará el diseño gráfico de manera crucial para presentar la información de manera clara y atractiva, por medio de principios de diseño para garantizar que la identidad y el mensaje de la organización se reflejen adecuadamente.

2

COMPOSICIÓN VISUAL

La composición visual se refiere a la organización y disposición de elementos visuales en una imagen para transmitir un mensaje claro y coherente. En el folleto digital de Enseña por Guatemala, la composición visual desempeñará un papel crucial al estructurar la información de manera que sea fácil de entender y atractiva para el público objetivo.

3

SEMIOLÓGIA DE LA IMAGEN

La semiología de la imagen estudia cómo los elementos visuales transmiten significados y mensajes. En el proyecto, esta disciplina asegurará que cada elemento visual utilizado tenga una intención clara y coherente. Desde la selección de colores hasta la disposición de imágenes y tipografías, cada aspecto visual deberá contribuir a comunicar los valores, objetivos y logros de la organización.

4

CIBERNÉTICA

La cibernética se enfoca en los sistemas de control y comunicación basados en retroalimentación. En el contexto del folleto digital, integrar principios cibernéticos mejorará la interactividad, visualización y navegación del usuario. Asegurando que los donantes y voluntarios potenciales puedan encontrar fácilmente la información necesaria sobre Enseña por Guatemala

5

ICONOGRAFÍA

El uso coherente de iconografía fortalecerá la imagen pública de Enseña por Guatemala. Integrar símbolos visuales consistentes en el folleto digital y asegurará una identidad visual fuerte y reconocible. Esto no sólo promoverá la confianza entre los donantes y voluntarios potenciales, sino que también reforzará la cohesión y consistencia.

6

TIPOGRAFÍA

La tipografía juega un papel crucial en la legibilidad y percepción del mensaje visual. En el proyecto, seleccionar tipografías adecuadas garantizará que la información sobre los programas educativos y sociales sea clara y accesible. La elección de estilos de letra que reflejen la identidad de la organización y sus valores asegurará coherencia en la presentación visual y facilitará una experiencia de lectura agradable para los usuarios del folleto.

7

FOTOGRAFÍA

Las fotografías capturan momentos auténticos y transmiten emociones de manera poderosa. Para el proyecto, utilizar imágenes auténticas de actividades educativas, interacciones comunitarias y logros importantes será crucial en el folleto digital. Estas imágenes no sólo ilustrarán la misión y el trabajo de la organización de manera vívida.

8

RECORRIDO VISUAL

El recorrido visual se refiere al movimiento natural de los ojos al explorar contenido visual. Para el folleto digital de Enseña por Guatemala, se organizará la información de manera lógica y estructurada guiando a los lectores a través de los detalles clave sobre los programas educativos, los impactos positivos en la comunidad y las formas de colaborar con la organización.

9

TENDENCIA MINIMALISTA

El minimalismo en el diseño gráfico se centra en eliminar elementos superfluos y en simplificar la presentación visual para enfocarse en lo esencial. Su aplicación en la creación del folleto digital implicará utilizar una paleta de colores sobria y formas geométricas simples que no distraigan del mensaje principal.

10

TENDENCIA DISEÑO PLANO

El diseño plano prescinde de sombras, texturas y otros efectos tridimensionales, optando por colores sólidos y formas simples. En el folleto digital para Enseña por Guatemala, el diseño plano garantizará una interfaz limpia y atractiva que facilitará la navegación y comprensión del contenido.

11

Figura 8. Tablero de aplicación realizado por el estudiante David Eduardo Flores Vivas.

Conceptualización

La conceptualización del diseño del folleto digital para Enseña por Guatemala constituye un elemento crucial para la eficacia comunicativa y la visibilidad de la organización. Para lograr un diseño que no solo capte la atención de los donantes y voluntarios potenciales, sino que también transmita de manera clara y atractiva el mensaje de la organización, se aplicará la técnica de los 6 sombreros para pensar de Edward de Bono. Este método estructurado permitirá abordar el diseño del folleto desde múltiples ángulos, garantizando una solución visual que equilibre creatividad, funcionalidad y efectividad.

Método

Los 6 sombreros para pensar. La técnica de Edward de Bono se puede utilizar eficazmente en la resolución de problemas gráficos al proporcionar un enfoque estructurado que equilibra la creatividad con la lógica. Esta técnica permite abordar problemas desde múltiples perspectivas, lo que facilita la generación de soluciones innovadoras y prácticas.

Los seis sombreros representan seis maneras de pensar y deben ser considerados como direcciones de pensamiento las cuales incitan a su estimulación en toda la amplitud por medio del pensamiento paralelo y la división entre el ego del desempeño.

El funcionamiento del método es el siguiente:

- Cada participante se "pone" un sombrero imaginario que representa una perspectiva específica del pensamiento.
- Se discute el tema o problema desde la perspectiva del sombrero actual, profundizando en ese enfoque particular.

- Se cambia al siguiente sombrero, alterando el enfoque y aportando una nueva dimensión al análisis.
- Este ciclo se repite para cada sombrero, permitiendo una exploración completa y multidimensional del tema.
- Las ideas generadas bajo cada sombrero se documentan cuidadosamente para referencia futura.
- Las ideas se revisan y se evalúan colectivamente, tomando decisiones basadas en la combinación de todas las perspectivas.
- La colaboración se promueve durante todo el proceso, buscando un consenso final que conduzca a una solución o conclusión bien fundamentada.

Los seis estilos de pensamiento representados por cada sombrero son:

- Sombrero Blanco: con este pensamiento debemos centrarnos en los datos disponibles. Ver la información que tenemos y aprender de ella.
- Sombrero Rojo: con él observamos los problemas utilizando la intuición, los sentimientos y las emociones. El participante expone sus sentimientos sin tener que justificarlos.
- Sombrero Negro: haciendo uso de este sombrero pondremos en marcha el pensamiento del juicio y la cautela, poniendo de manifiesto los aspectos negativos del tema tratado.
- Sombrero Amarillo: con este sombrero pensaremos positivamente, nos ayudará a ver por qué algo va a funcionar y por qué ofrecerá beneficios.
- Sombrero Verde: este es el sombrero de la creatividad. Algunas de las técnicas existentes para desarrollar la creatividad pueden ser utilizadas en este momento.
- Sombrero Azul: es el sombrero del control y la gestión del proceso del pensamiento. Con él se resume lo que se ha dicho y se llega a las conclusiones.

Aplicación del Método.



A) La organización se destaca por su impacto significativo en la mejora de la calidad educativa en comunidades desfavorecidas, ofreciendo programas de formación y desarrollo profesional para docentes y líderes educativos.

B) Sin un folleto digital, la organización puede perder la oportunidad de captar la atención de potenciales donantes y voluntarios, limitando su capacidad de recaudar fondos y aumentar su base de apoyo. También corre el riesgo de no comunicar eficazmente su misión, impacto y necesidades a un público más amplio.

C) El grupo objetivo está comprendido entre las edades de 25 a 35 años de edad quienes tienen interés por la educación y están interesados en contribuir al mejoramiento del sistema educativo en Guatemala.



A) El folleto no solo implica la transferencia de datos sobre los programas educativos y sociales de la organización, sino también la conexión emocional con los donantes y voluntarios potenciales.

B) La falta de un folleto digital puede dificultar la Accesibilidad y Distribución de la información a través de plataformas en línea, limitando la capacidad de la organización para llegar a una audiencia más amplia de manera eficiente.

C) Un folleto digital diseñado de manera correcta no solo puede informar a las personas sobre las actividades que hace la organización, sino que también comunica sus valores y su compromiso con la misión, motivando a los lectores a apoyar y participar en su causa.



A) La ausencia de un folleto digital no solo limita la capacidad de la organización para atraer y mantener el interés de su audiencia sino también la capacidad de comunicar su mensaje de manera efectiva y aprovechar oportunidades para crecimiento y colaboración..

B) La falta de este recurso limita significativamente la capacidad de la organización para cumplir sus objetivos y maximizar su impacto.

C) El reconocimiento de la organización peligra debido a la falta de información de manera estructurada y confiable favoreciendo al desinterés de parte de los posibles donantes y voluntarios potenciales.



A) El folleto digital puede ser una oportunidad para transmitir las cualidades y su causa en contribuir al mejoramiento del sistema educativo en Guatemala.

B) **Colores:** -Blanco
-Amarillo
-Gris
-Negro

C) **Formas**
-Útiles escolares
-Niños
-Manos

D) **Palabras clave:**
• Educación
• Comunidades
• Impacto
• Colaboración
• Futuro
• Iniciativa
• Cambio
• Desarrollo
• Acción
• Compromiso
• Crecimiento
• Inspiración
• Solidaridad
• Oportunidades
• Apoyo

Estos colores pueden crear una combinación efectiva que equilibre entusiasmo y seriedad, reflejando tanto el compromiso y profesionalismo de Enseña por Guatemala como su enfoque positivo y energético hacia la educación.



A) La creación de un folleto digital fortalecerá la visibilidad, comunicación, y credibilidad de Enseña por Guatemala, mientras optimiza recursos y amplía el alcance de sus esfuerzos para captar donantes y voluntarios.

B) Un folleto digital bien diseñado para Enseña por Guatemala no solo proporcionará información esencial sobre la organización, sino que también creará una impresión duradera, motivará a la acción, y reforzará la conexión emocional con los donantes y voluntarios potenciales.

C) Poseer un folleto digital permitirá a Enseña por Guatemala reforzar su visibilidad, mejorar la comunicación con la audiencia y aprovechar al máximo las oportunidades de colaboración y apoyo.



Según el análisis hecho se concluye que el diseño de un folleto digital para Enseña por Guatemala representa una herramienta estratégica esencial para dar a conocer a la organización en el segmento educativo de la ciudad de Guatemala. ¿

Conceptos preliminares

A) Transforma el Futuro con Educación
B) Cada Acción Cuenta
C) Transforma Vidas, Construye Futuros
D) Inspira el Cambio, Forma el Futuro

El concepto a utilizar para el desarrollo del Folleto digital será:

**“Tu Apoyo,
Nuestro Futuro”**

Figura 9. Técnica de los seis sombreros realizada por el estudiante David Eduardo Flores Vivas.

Definición del Concepto

Tras aplicar la técnica de "Los seis sombreros para pensar" de Edward De Bono, se han creado frases que serán utilizadas como conceptos para el desarrollo del folleto digital de Enseña por Guatemala.

A continuación, se presentan las frases desarrolladas:

- Transforma el futuro con educación
- Cada acción cuenta
- Transforma vidas, construye futuros
- Inspira el cambio, transforma el futuro

La frase "**Tu apoyo, nuestro futuro**" fue seleccionada como inspiración para el desarrollo y concepto del folleto de Enseña Por Guatemala. Se eligió debido a su enfoque centrado en los donantes y voluntarios, reflejando el compromiso y dedicación hacia la educación en Guatemala. Esta frase busca establecer una conexión emocional con los donantes y voluntarios, generando confianza y compromiso al elegir a la Organización. Además, es memorable y distintiva, creando una asociación duradera entre la organización y la pasión por la educación, resaltando entre las demás.

Bocetaje

Con base en la frase "Tu apoyo, nuestro futuro", se inicia el proceso de creación del folleto digital a través del proceso de bocetaje, que abarca varias etapas. Se comienza con la tabla de requisitos, seguida del bocetaje de diagramación o bocetaje inicial. Posteriormente, se avanza hacia el bocetaje formal y finalmente se lleva a cabo la digitalización de la propuesta.

Tabla de Requisitos

Elemento gráfico	Propósito	Técnica	Emoción
Color	Unificar y mantener la coherencia visual con la identidad de la organización en el folleto digital.	Utilizar los colores establecidos en el manual de identidad visual de la organización y combinar paletas de colores adecuadas en otros elementos de la composición.	Inclusión Compromiso Credibilidad Esperanza
<i>Tipografía</i>	Asegurar la legibilidad y comprensión reflejando la personalidad de la	Utilizar las tipografías establecidas por el manual de identidad visual de la	Profesionalismo Accesibilidad Organización

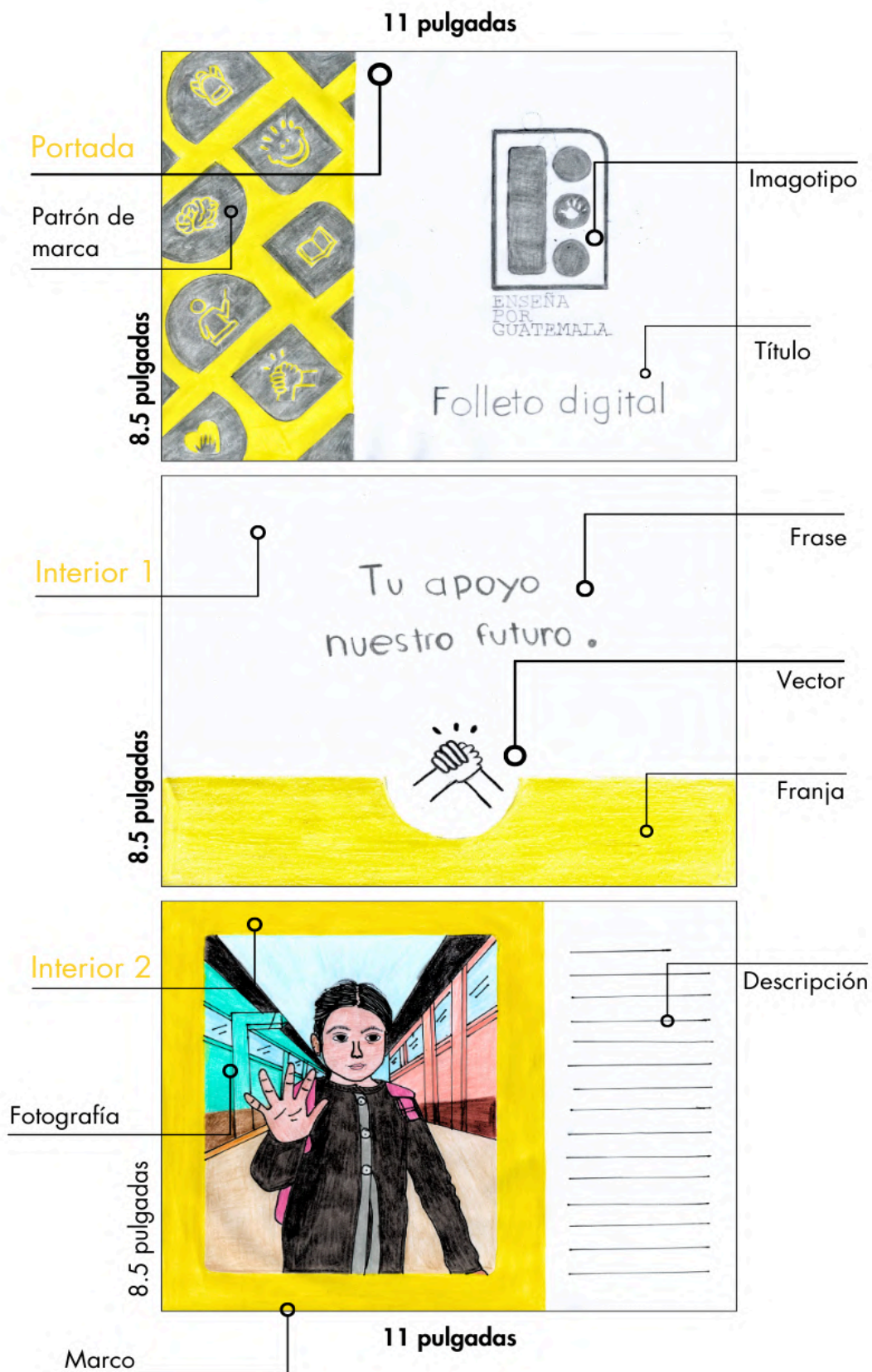
	organización.	organización	
<i>Fotografía</i>	Mostrar el impacto de la organización en la comunidad.	Colocar estratégicamente fotografías de las actividades realizadas en la organización.	Esperanza Empatía Veracidad
<i>Ilustraciones, iconos y gráficos vectoriales</i>	Aclarar conceptos, hacer el contenido más accesible representando los programas y servicios de la organización.	Utilizar ilustraciones, iconos y gráficos que complementen a la información establecida en el folleto digital de manera significativa	Intuición Modernidad Atractivo visual Simpatía
<i>Diagramación</i>	Organizar y estructurar visualmente el contenido del folleto.	Rejillas y diseño de página	Orden Cohesión visual
<i>Espacios en blanco</i>	Evitar la saturación	Diseño limpio	Claridad

	y mejorar la legibilidad.		Enfoque
--	------------------------------	--	---------

Figura 10. Tabla de requisitos realizada por el estudiante David Eduardo Flores Vivas.

Proceso de Bocetaje

Primera Propuesta de Folleto Digital



Esta primera propuesta de diseño amplía la complejidad visual del folleto al presentar el eslogan "Tu apoyo, nuestro futuro", como elemento principal. Este diseño añade un mayor énfasis en la jerarquía visual y la segmentación de la información.

El diseño prioriza el uso de títulos grandes y secciones bien definidas, lo que crea una estructura que facilita la navegación clara por el contenido. La tipografía se combina con una organización en capas de texto, que permite una mayor variedad de contenido, ideal para explicar en detalle los objetivos y logros de la organización

El diseño también utiliza la técnica de jerarquía visual para guiar al lector a través de diferentes niveles de información, desde títulos hasta subtítulos y descripciones detalladas. Esto asegura que el contenido más relevante sea fácilmente identificable y que la información secundaria apoye el mensaje central de la organización.

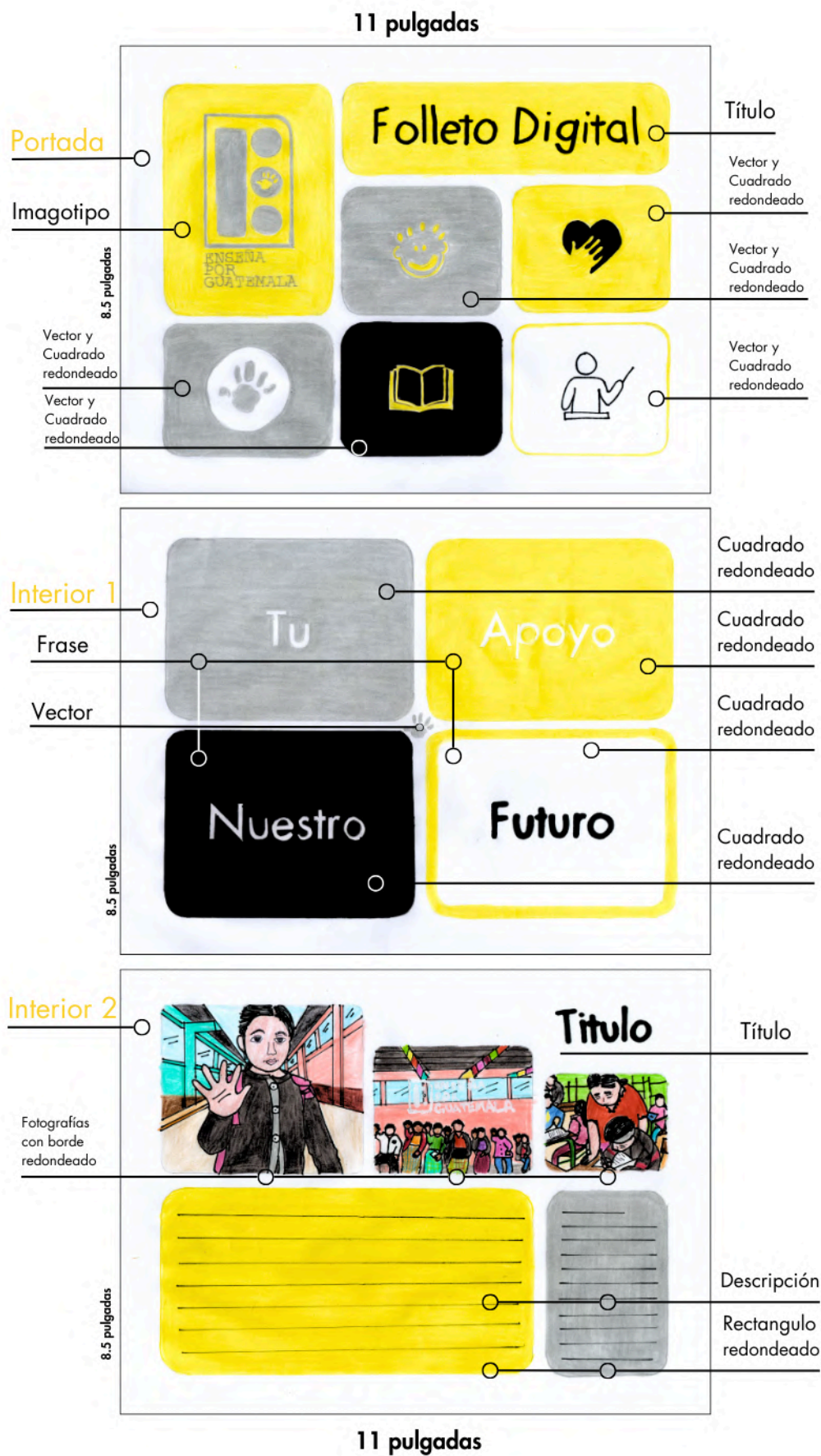
Elementos gráficos, incluyen mayor segmentación del texto y el uso de títulos destacados, que facilitan experiencia de lectura más estructurada y dinámica.

Propósito, comunicar la información de manera clara y organizada, con un enfoque en facilitar la navegación del lector por diferentes niveles de contenido.

Técnica, el diseño utiliza una jerarquía visual clara, con títulos destacados y secciones diferenciadas para optimizar la presentación del contenido más extenso.

Emoción, este diseño transmite claridad y organización, inspira confianza en la misión de Enseña por Guatemala, mientras invita a los lectores a participar activamente en la construcción de un futuro mejor a través del apoyo a la educación.

Segunda Propuesta de Folleto Digital



Este segundo boceto para el folleto digital de Enseña por Guatemala se caracteriza por un diseño minimalista que enfatiza la simplicidad, orden visual y un patrón. El eslogan "Tu apoyo, nuestro futuro" ocupa un lugar central en la composición, sirviendo como ancla emocional y comunicativa para el lector.

El diseño emplea una tipografía futura que se integra fácilmente en la disposición del folleto, facilita la legibilidad y proyecta una imagen profesional. La estructura del folleto organiza el contenido en bloques de texto que se distribuyen uniformemente, lo cual no solo ayuda a crear un flujo natural en la lectura, sino que también refuerza la claridad del mensaje.

El uso de colores sólidos y formas geométricas básicas añade cohesión visual al diseño, al garantizar que los elementos gráficos no interfieran con la comprensión del contenido. Esta propuesta tiene como objetivo crear un impacto visual que sea a la vez limpio y efectivo, facilitando que el lector asimile la información de manera rápida y directa.

Los elementos gráficos, se basan en formas simples y colores sólidos, en línea con la identidad visual de Enseña por Guatemala, permite una comunicación visual coherente y profesional.

Propósito, impactar visualmente al espectador a través de un diseño limpio y directo que inspire confianza y profesionalismo.

Técnica, utiliza una disposición de bloques de texto que optimizan la legibilidad, mantiene un estilo minimalista que realza la claridad de la información.

Emoción, el diseño evoca claridad y profesionalismo, al tiempo que enfoca la narrativa en la construcción de un futuro mejor a través de la educación.

Proceso de Digitalización de los Bocetos de la Opción #2 Aprobada

Portada Folleto Digital.

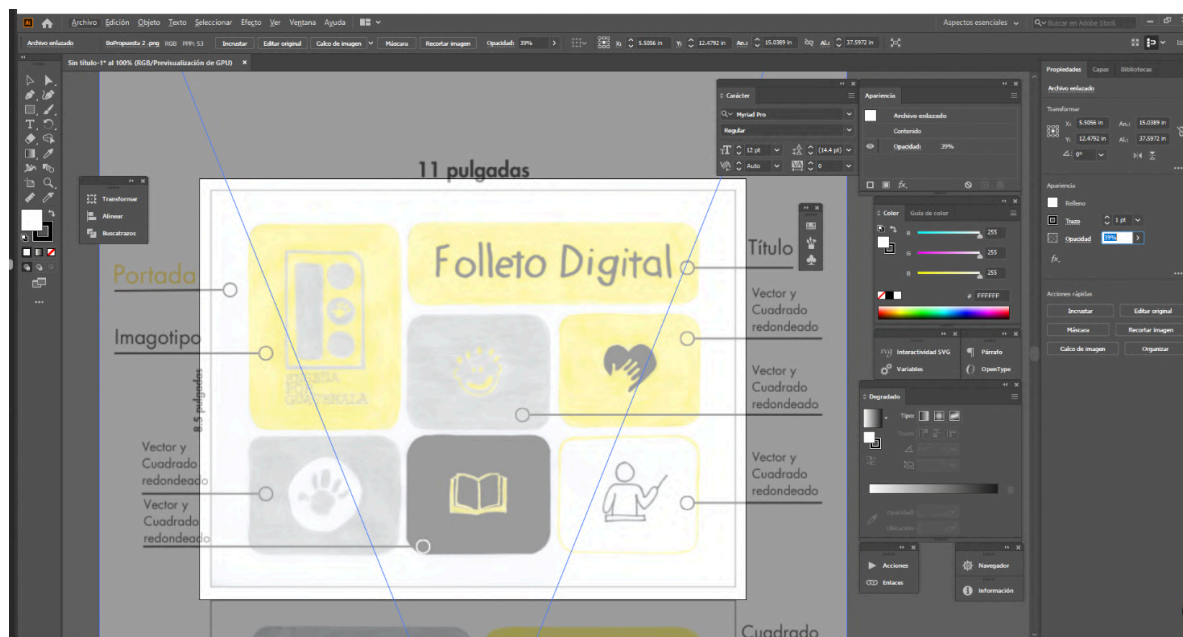
Paso 1: Adobe Illustrator.

Se utilizó el boceto a mano de fondo como referencia para digitalizar



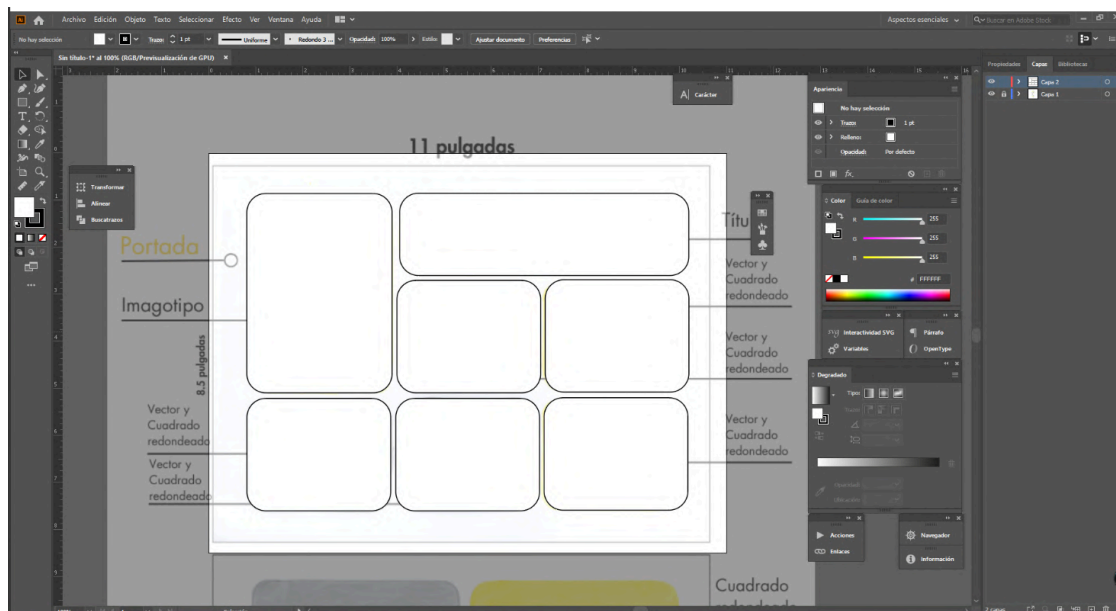
Paso 2: Opacidad.

Se colocó opacidad en el boceto en un 39% para empezar a digitalizar.



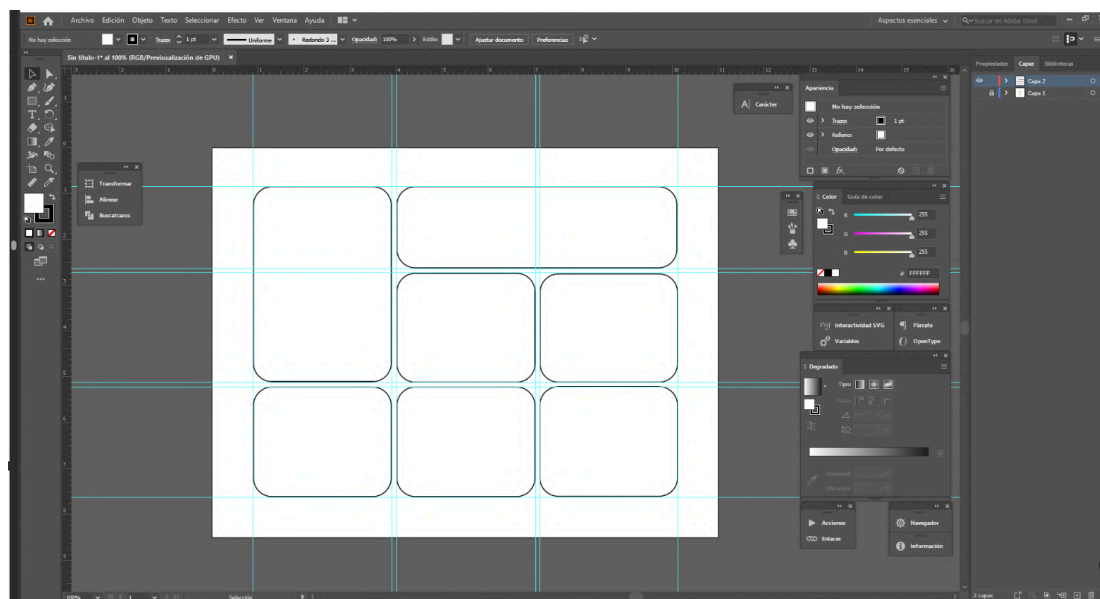
Paso 3: Elementos.

Por medio de la herramienta “rectángulo” se colocó el conjunto de cuadrados y rectángulos redondeados a manera de dar seguimiento al boceto.



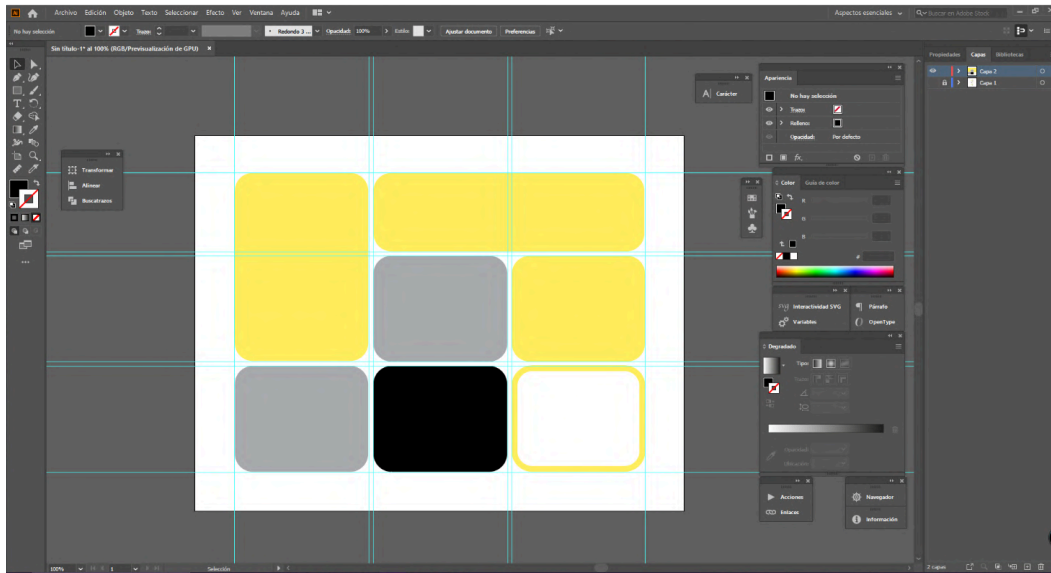
Paso 4: Alineación.

Se utilizó la herramienta de regla para crear guías que alinean correctamente los cuadrados y rectángulos redondeados.



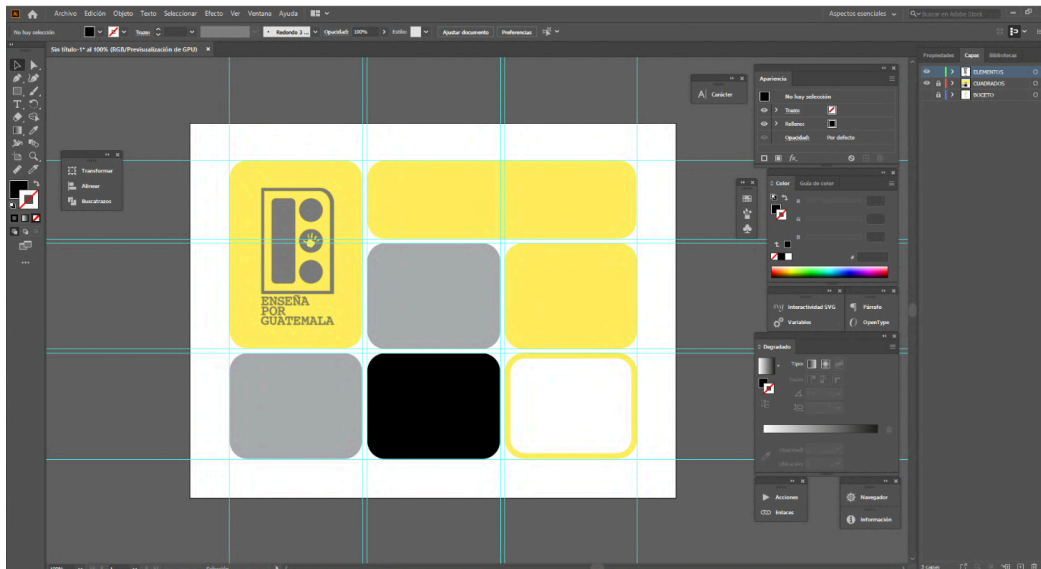
Paso 5: Color.

Se utilizó la herramienta de relleno para colocar el color respectivo a cada cuadrado y rectángulo redondeado eliminando sus trazos, menos el de la derecha inferior, ya que este no cuenta con relleno sino un trazo más grueso.



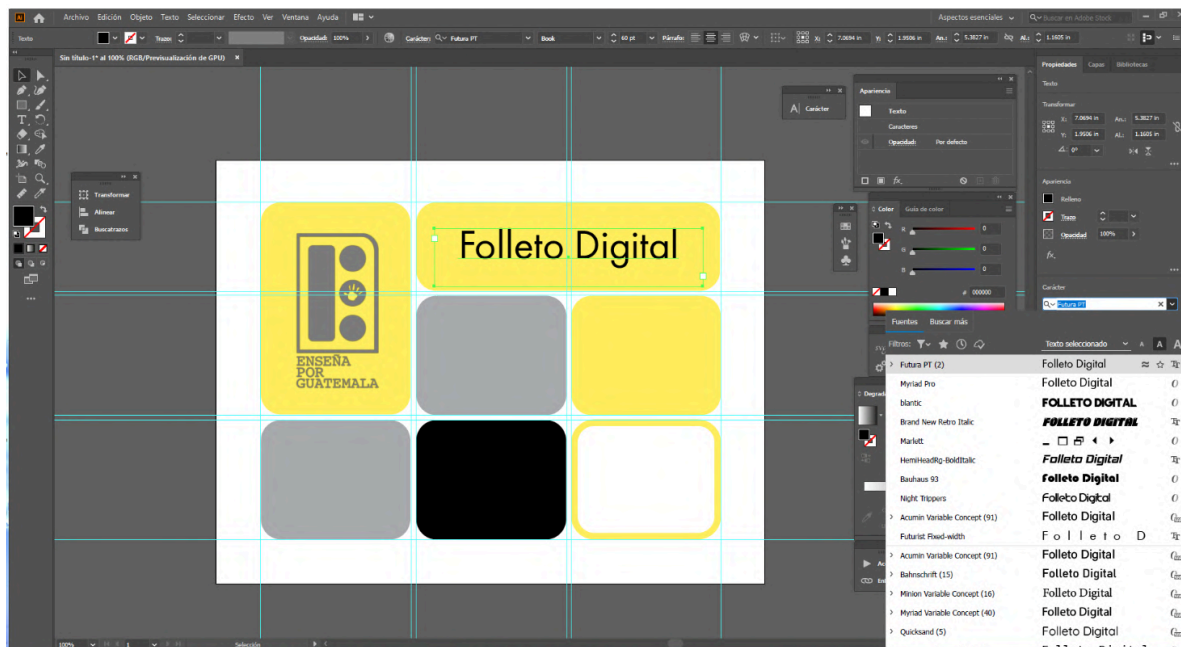
Paso 6: Elementos.

Se colocó el imagotipo de la organización.



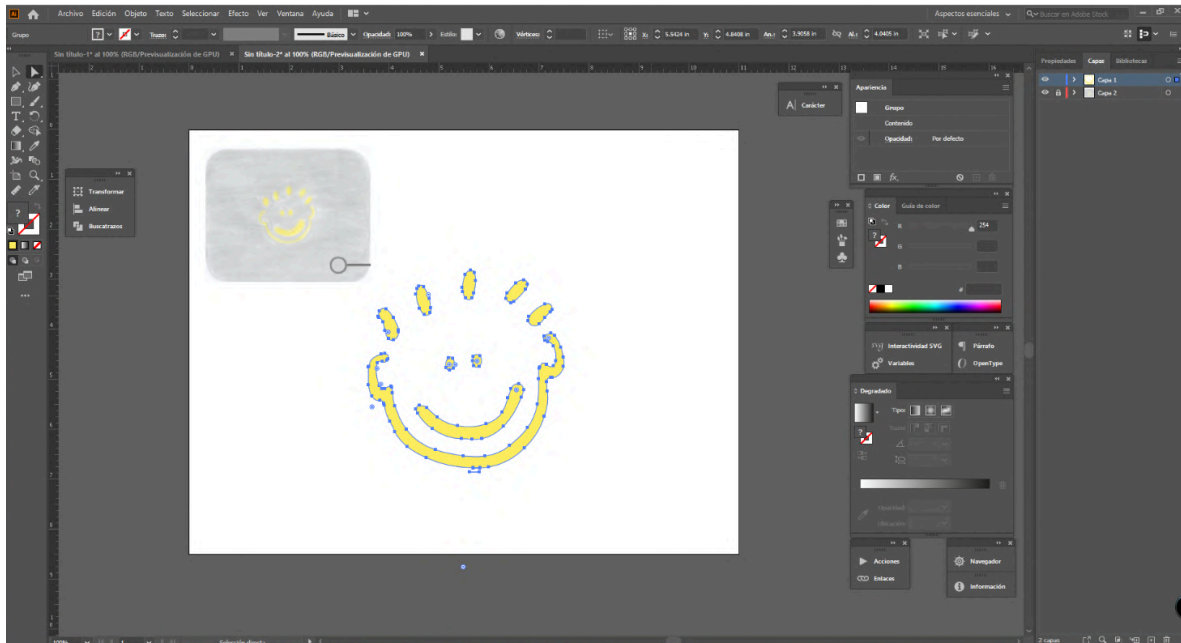
Paso 7: Título.

Se colocó el título de la portada con la tipografía “Futura”.



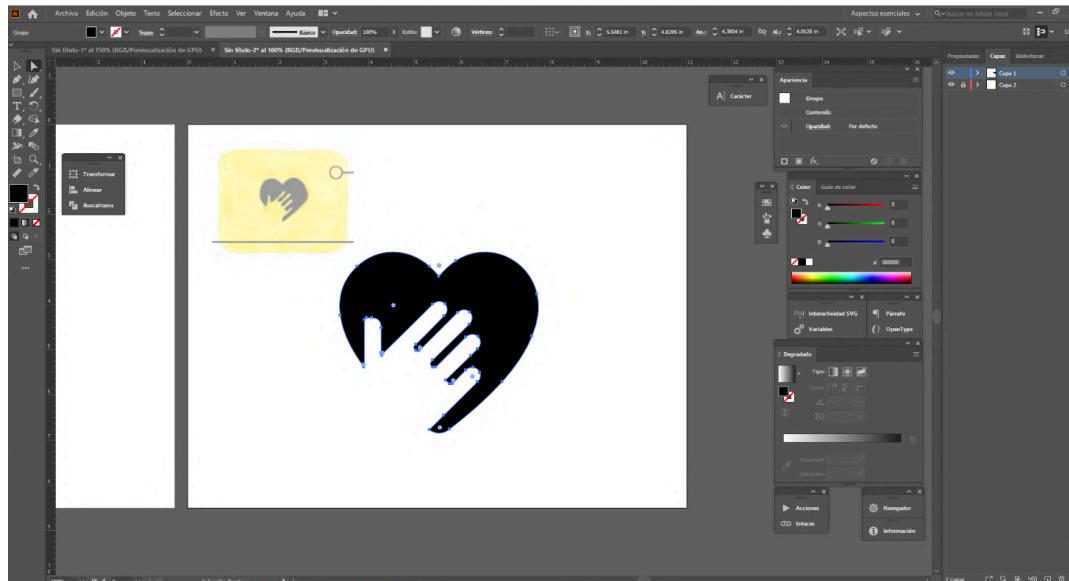
Paso 8: Vectorización.

Por medio de la herramienta pluma se vectorizan cada uno de los elementos que conforman la portada.



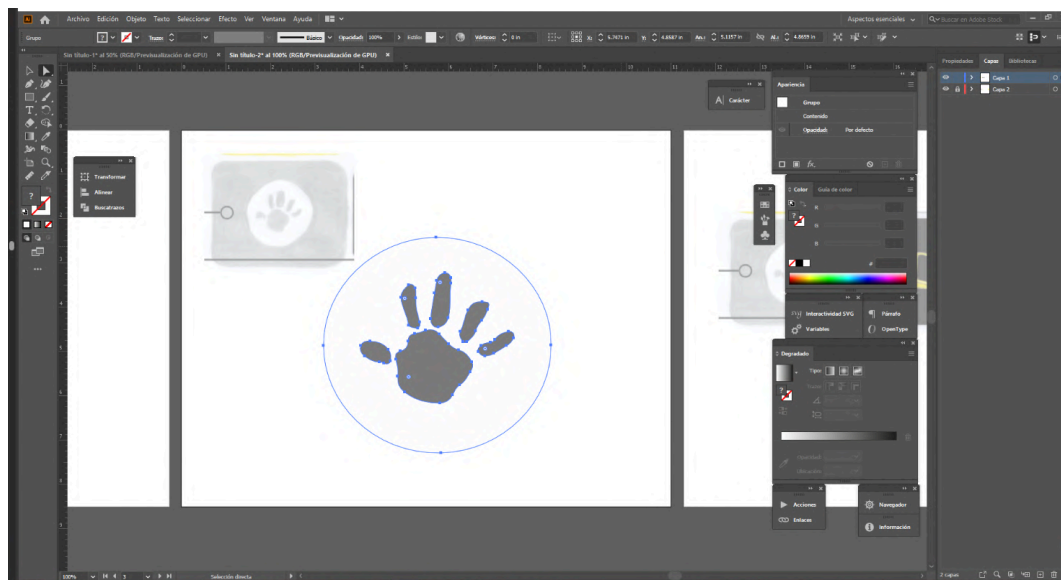
Paso 9: Vectorización.

Por medio de la herramienta pluma se vectorizan cada uno de los elementos que conforman la portada.



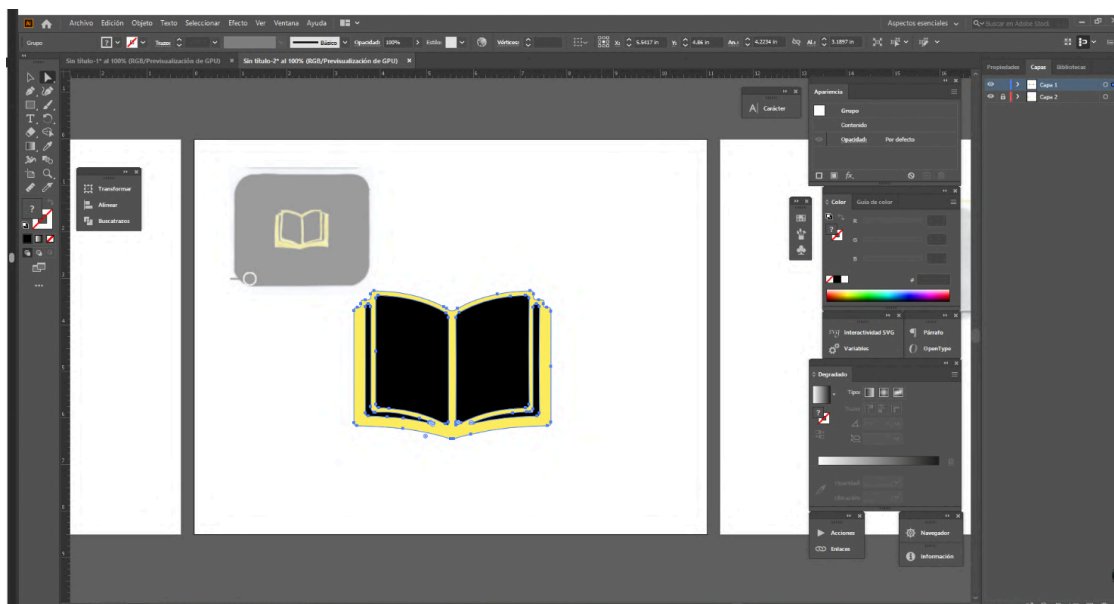
Paso 10: Vectorización.

Por medio de la herramienta pluma se vectorizan cada uno de los elementos que conforman la portada.



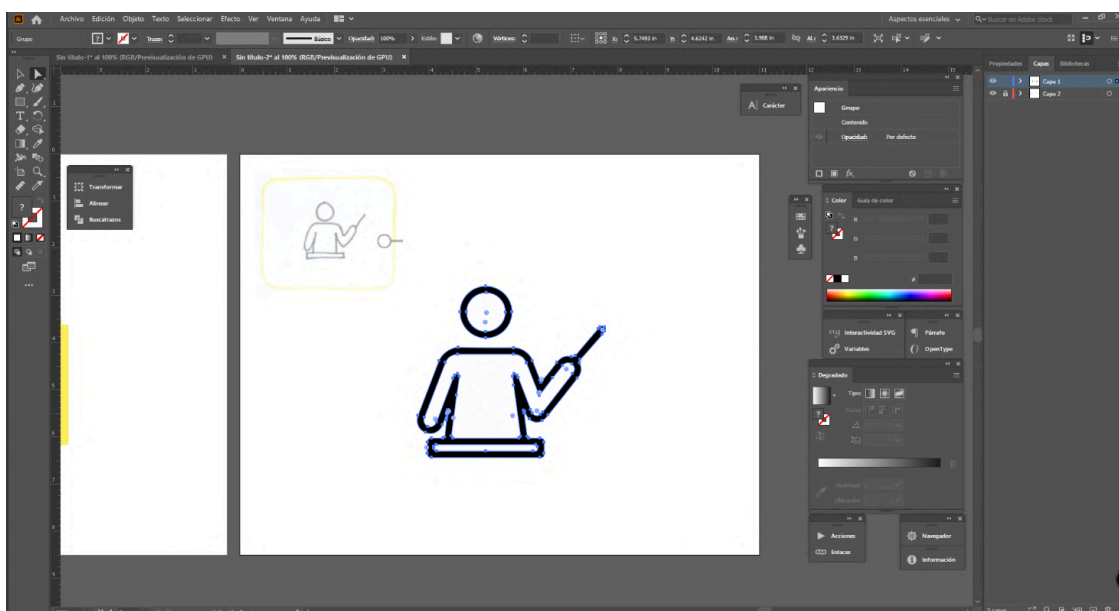
Paso 11: Vectorización.

Por medio de la herramienta pluma se vectorizan cada uno de los elementos que conforman la portada.



Paso 12: Vectorización.

Por medio de la herramienta pluma se vectorizan cada uno de los elementos que conforman la portada.



Paso 13: Aplicación.

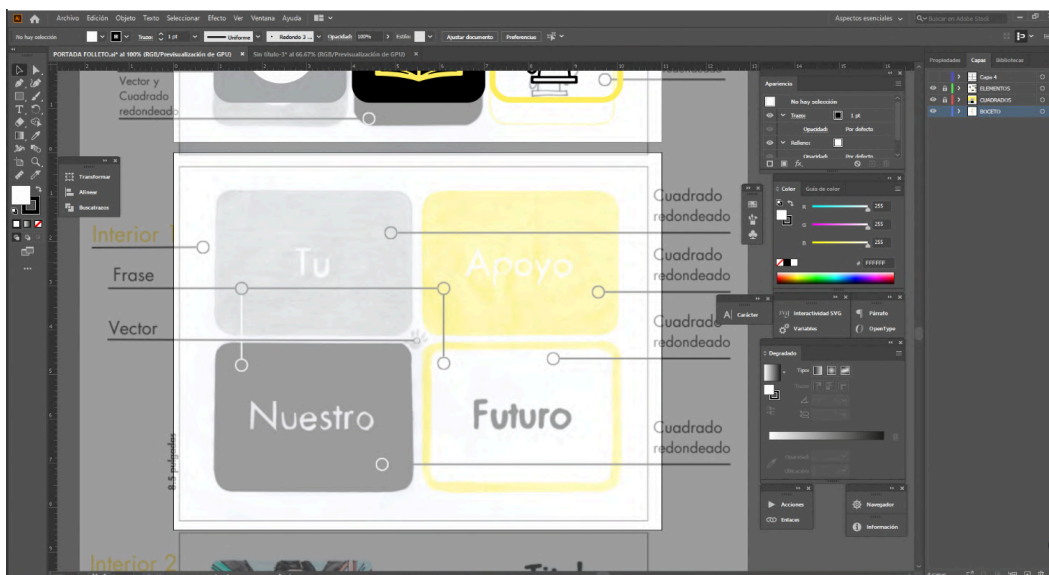
Se colocaron y alinearon todos los elementos de la portada, y se borró el bocetaje de atrás.



Hoja Interior 1.

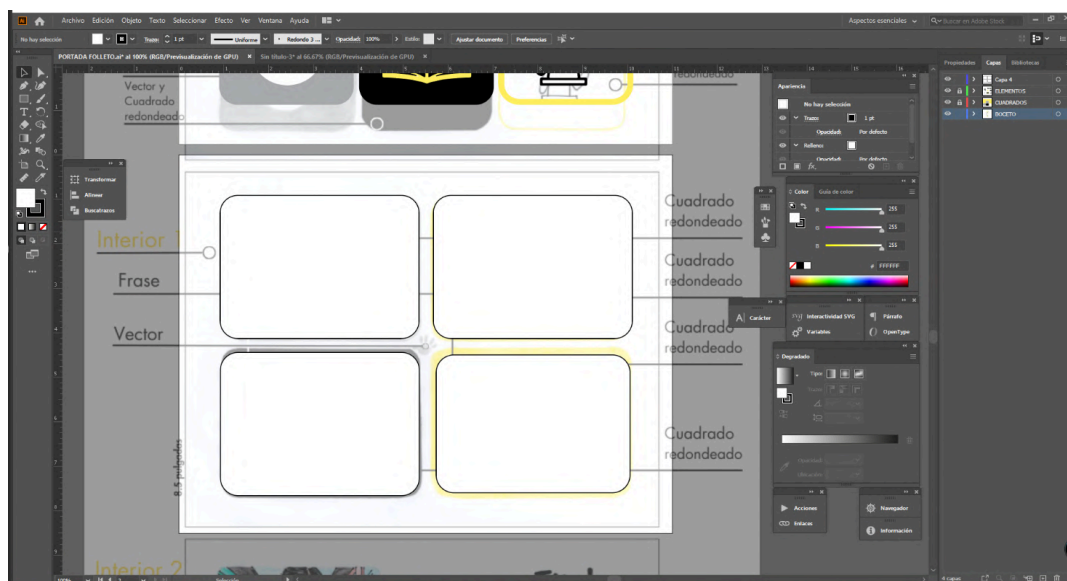
Paso 1: Adobe Illustrator.

Se utilizó el boceto a mano de fondo con opacidad al 39% como referencia para digitalizar.



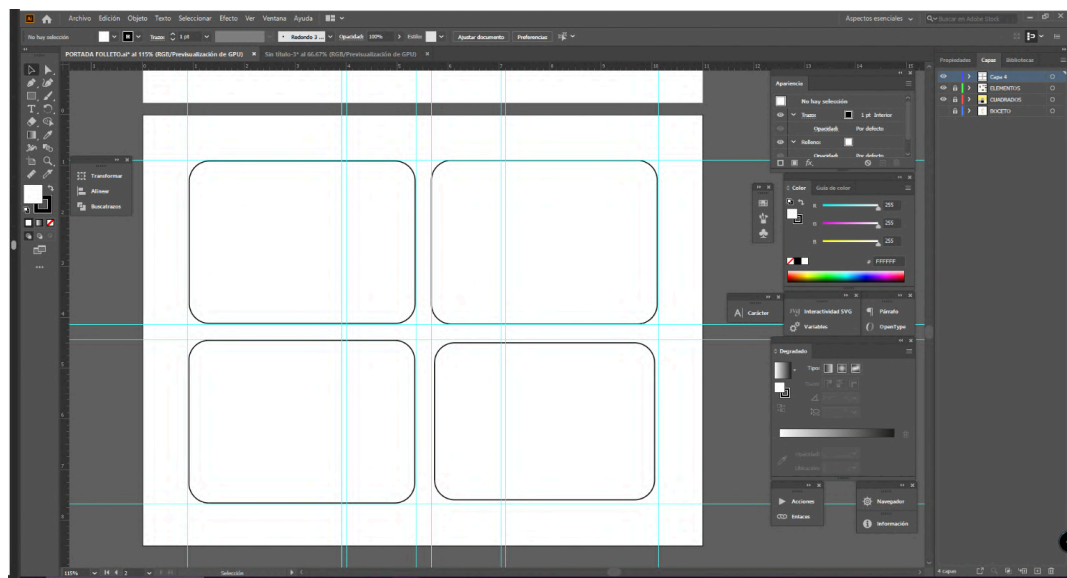
Paso 2: Elementos.

Por medio de la herramienta “rectángulo” se colocó el conjunto de rectángulos redondeados a manera de dar seguimiento al boceto.



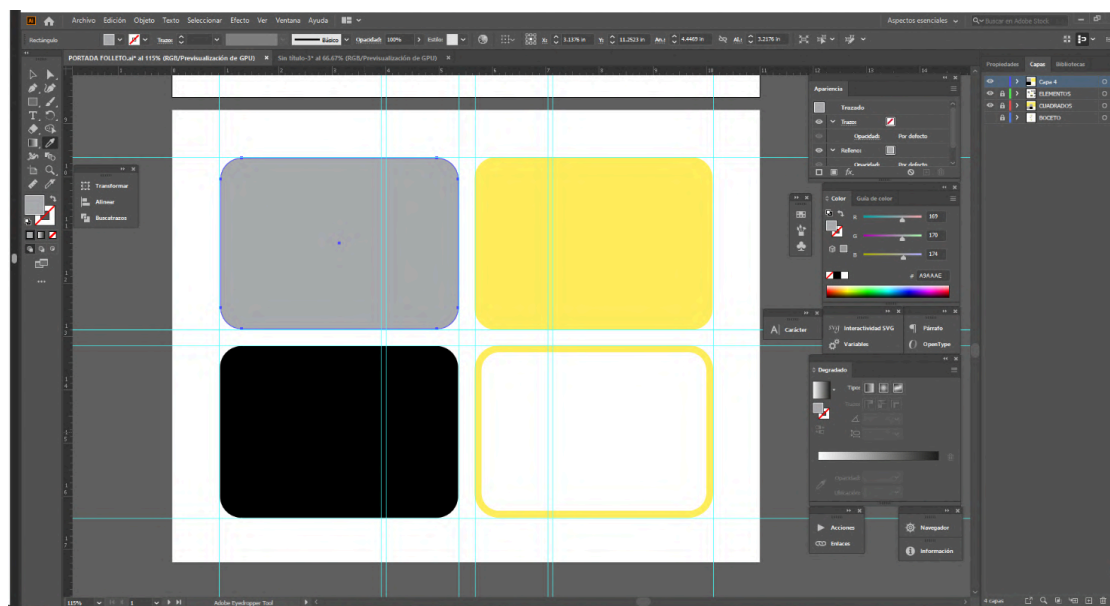
Paso 3: Alineación.

Se utilizó la herramienta de regla para crear guías que alineen correctamente los rectángulos redondeados.



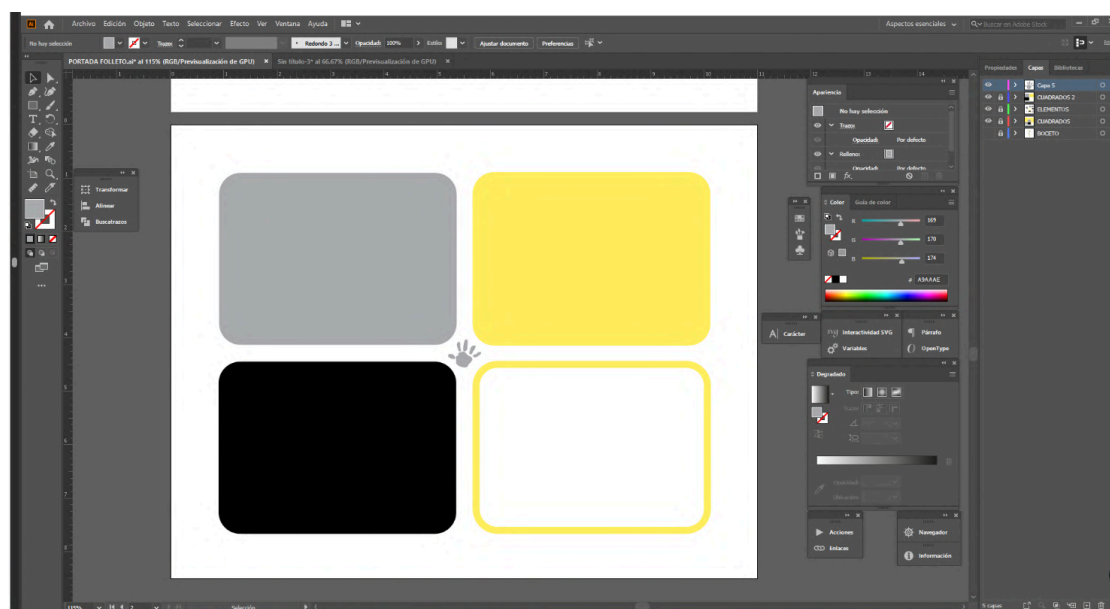
Paso 4: Color.

Se utilizó la herramienta “cuentagotas” para agilizar el proceso y colocar el color respectivo a cada rectángulo redondeado eliminando sus trazos, menos el de la derecha inferior, ya que este no cuenta con relleno sino un trazo más grueso.



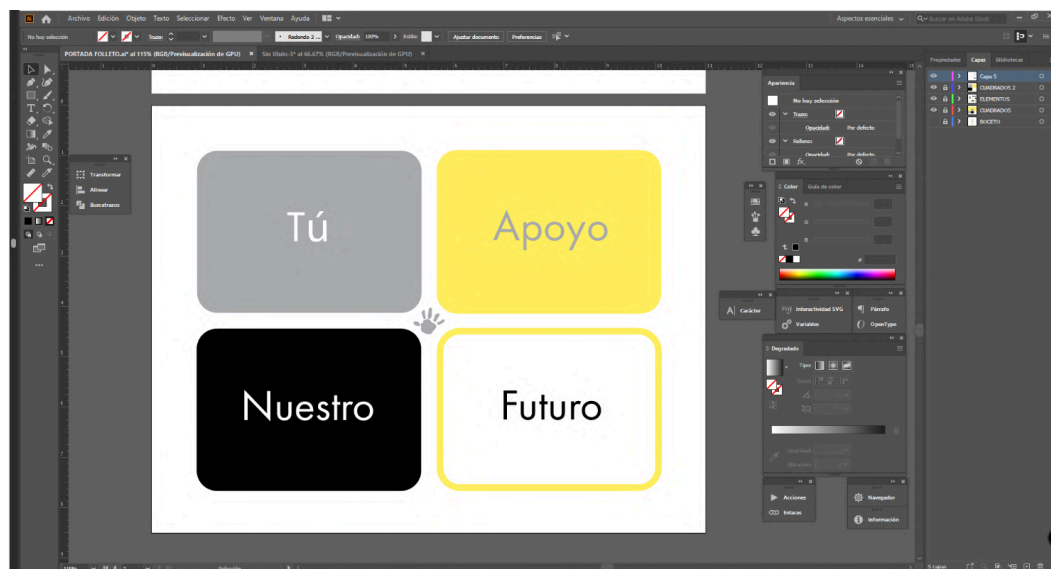
Paso 5: Elementos.

Se colocó centrado el símbolo de la organización vectorizado anteriormente.



Paso 6: Frase.

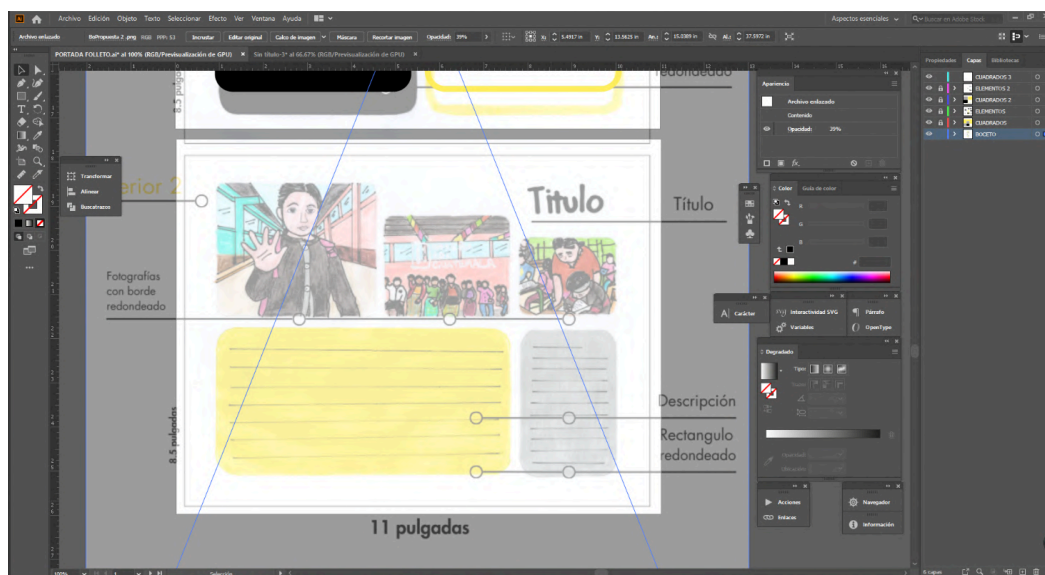
Se colocó la frase “Tu apoyo, nuestro futuro” de la hoja interior con la tipografía “Futura”.



Hoja Interior 2.

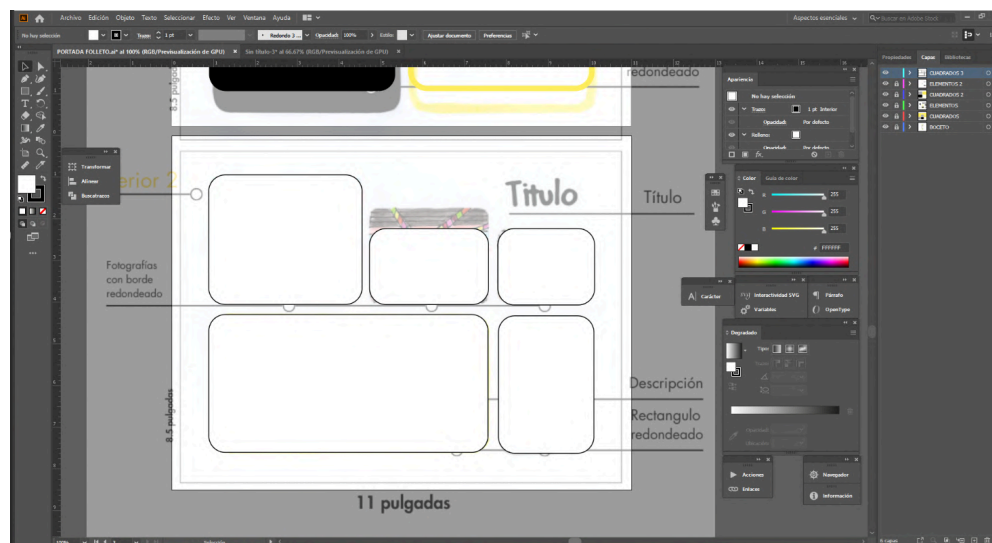
Paso 1: Adobe Illustrator.

Se colocó la imagen de boceto como referencia con la opacidad al 39%



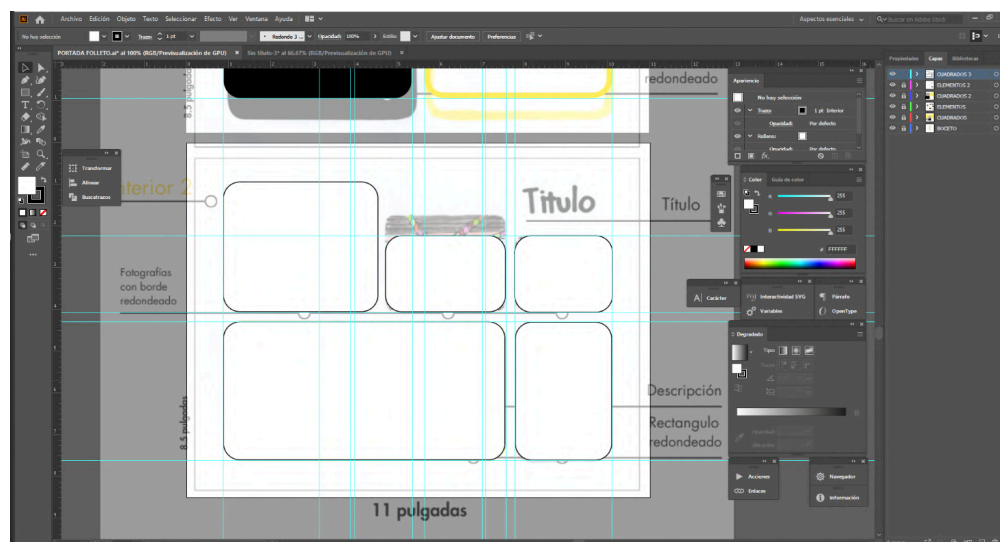
Paso 2: Elementos.

Por medio de la herramienta “rectángulo” se colocó el conjunto de rectángulos redondeados a manera de dar seguimiento al boceto.



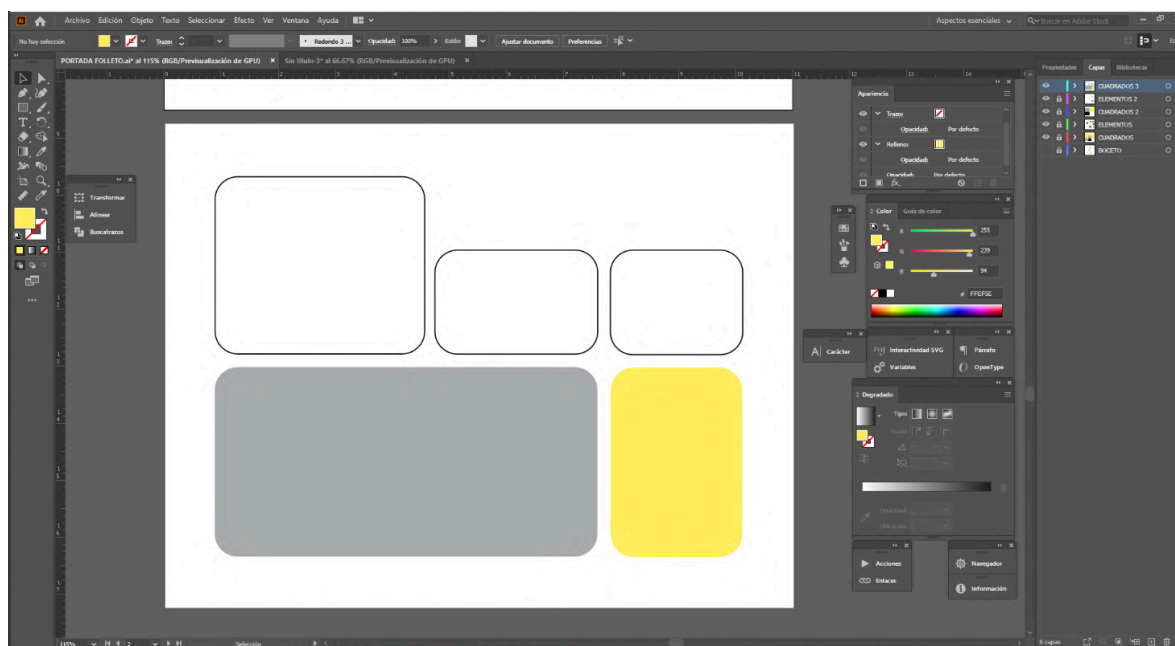
Paso 3: Alineación

Se utilizó la herramienta de regla para crear guías que alineen correctamente los rectángulos redondeados.



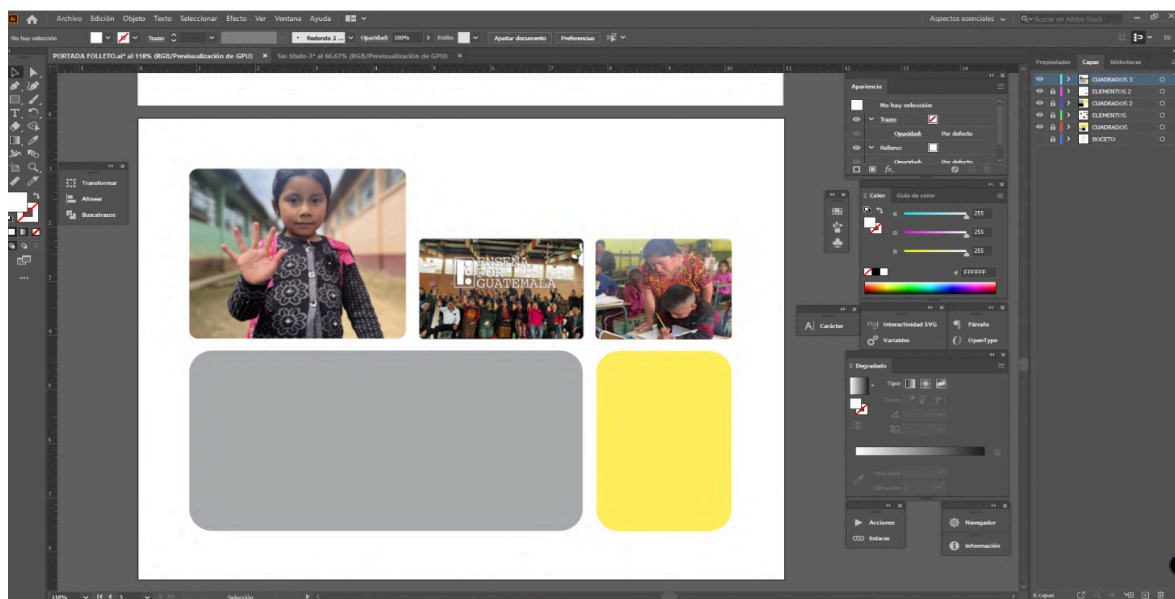
Paso 4: Color.

Se utilizó la herramienta “cuentagotas” para agilizar el proceso y colocar el color respectivo a cada rectángulo redondeado seleccionado eliminando sus trazos.



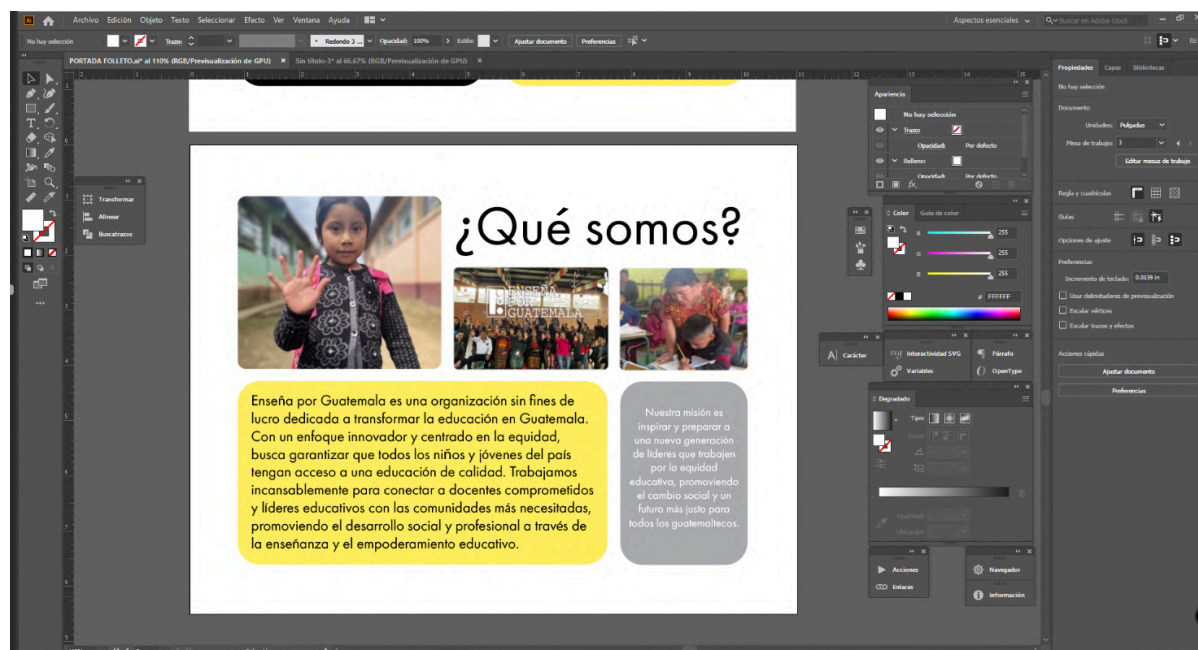
Paso 5: Fotografías.

Se introducen las fotografías en los marcos redondeados y se elimina el trazo.



Paso 6: Descripciones.

Se coloca la información establecida en cada área para el texto.

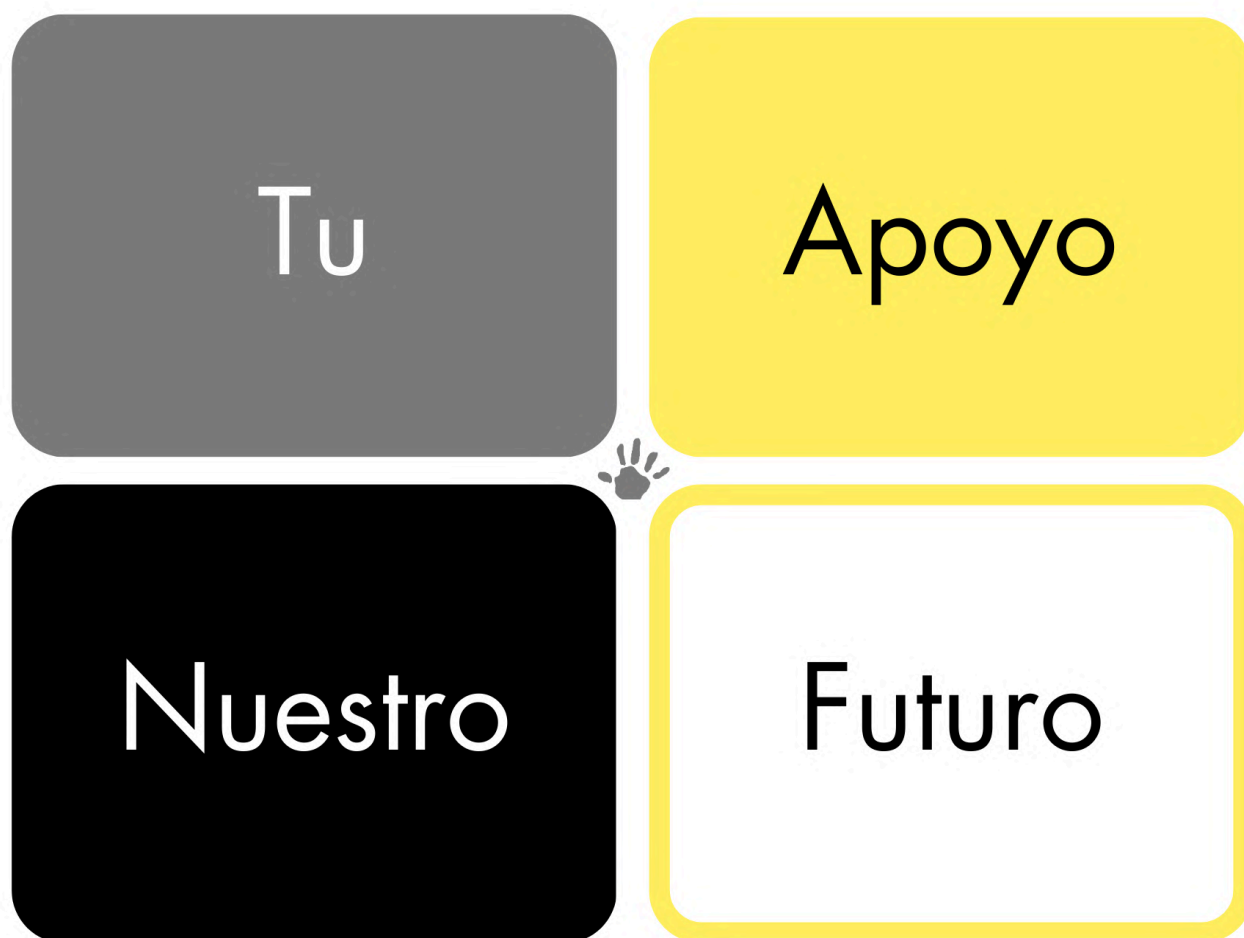


Propuesta Preliminar

Portada: Esta presenta el título del material gráfico y el logotipo de la organización que se complementa con vectores que representan a la organización, se introduce el folleto de manera formal y creativa. Esta página cuenta con unas dimensiones de 8.5 x 11 pulgadas.



Hoja interior 1. Mensaje Clave: Esta contiene el mensaje clave en el que se basó la creación y el propósito del folleto buscando conectar emocionalmente con el lector. Esta página cuenta con unas dimensiones de 8.5 x 11 pulgadas.



Hoja interior 2. Esta contiene una breve descripción y fotografías que buscan demostrar lo que es Enseña por Guatemala. Explicando su enfoque en la equidad educativa y la conexión entre docentes comprometidos y comunidades vulnerables. Esta página cuenta con unas dimensiones de 8.5 x 11 pulgadas.



¿Qué somos?



Somos una organización sin fines de lucro dedicada a transformar la educación en Guatemala. Con un enfoque innovador y centrado en la equidad, buscamos garantizar que todos los niños y jóvenes del país tengan acceso a una educación de calidad. Trabajamos incansablemente para conectar a docentes comprometidos y líderes educativos con las comunidades más necesitadas, promoviendo el desarrollo social y profesional a través de la enseñanza y el empoderamiento educativo.

Nuestro propósito es
Combatir la
inequidad educativa
a través de un
cambio sistémico por
medio del liderazgo
colectivo
de la familia de
Enseña por
Guatemala.

Hoja interior 3. Esta contiene la promesa y el compromiso de la organización de crear una red de líderes educativos dedicados a mejorar la educación en Guatemala. Esta página cuenta con unas dimensiones de 8.5 x 11 pulgadas.

Promesa

Promover una red de líderes que, de la mano de la comunidad, laboren dentro y fuera del aula para mejorar la educación y ampliar las oportunidades de todos los niños y adolescentes de Guatemala.

Compromiso

Un día todos los niños y adolescentes de Guatemala recibirán el cuidado, el amor y la educación de calidad necesarios para desarrollar su potencial.

Hoja interior 4. Esta contiene los valores fundamentales de Enseña por Guatemala representados por medio de vectores. Esta página cuenta con unas dimensiones de 8.5 x 11 pulgadas.

Nuestros valores

Excelencia



Respeto



Integridad



Amor



Humildad



Hoja interior 5. Esta contiene Descripción de la teoría de cambio de la organización, enfocada en cómo Enseña por Guatemala genera impacto a través de la educación y el liderazgo. Se detallan los pasos del modelo de desarrollo de líderes educativos por medio de descripciones y vectores. Esta página cuenta con unas dimensiones de 8.5 x 11 pulgadas.

Nuestra teoría de cambio



Hoja interior 6. Esta contiene la explicación del programa de liderazgo por pasos y la formación de los docentes líderes. Se describe cada fase del programa por medio de descripciones y vectores, desde la postulación hasta su asignación en áreas vulnerables. Esta página cuenta con unas dimensiones de 8.5 x 11 pulgadas.

Programa de liderazgo



Hoja interior 7. Esta contiene el perfil del Participante brindando fotografías y detalles sobre las características de los líderes educativos, resaltando la integridad, el liderazgo y el compromiso con el desarrollo profesional. Esta página cuenta con unas dimensiones de 8.5 x 11 pulgadas.

Perfil del
participante

Integridad



Liderazgo



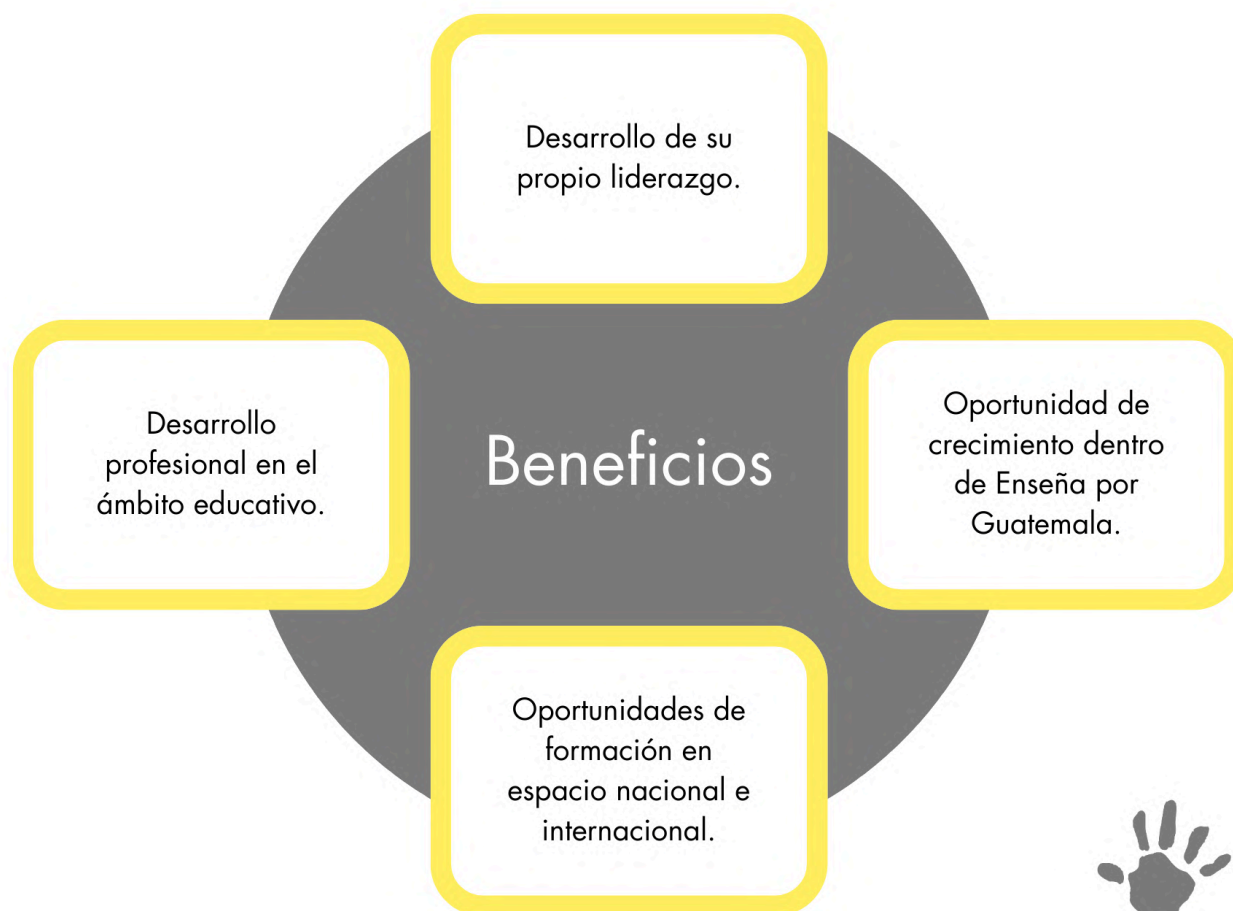
Gestión



Prioridad

Pasión

Hoja interior 8. Esta contiene beneficios para los líderes y la descripción de las oportunidades de formación y desarrollo profesional que pueden obtener a nivel nacional e internacional. Esta página cuenta con unas dimensiones de 8.5 x 11 pulgadas.



Hoja interior 9. Esta explica cómo las donaciones pueden generar un impacto positivo en la educación guatemalteca, invitando a los lectores a contribuir por medio de transferencias nacionales e internacionales. Esta página cuenta con unas dimensiones de 8.5 x 11 pulgadas.

Haz una donación

¡Tu donación puede cambiar vidas! Apoya a Enseña por Guatemala y ayuda a construir un futuro lleno de oportunidades a través de la educación. ¡Dona hoy y sé parte del cambio!

Internacionales

Donaciones fuera de Guatemala por medio de la plataforma de ICF



Nacionales

Donaciones dentro de Guatemala por medio de depósitos o transferencias a nuestra cuenta bancaria.

Cualquier duda o solicitud de recibo de donación puedes comunicarte al correo informacion@ensenaporguatemala.org

Hoja interior 10. Esta brinda los medios de contacto y redes sociales que tiene la organización de manera accesible. Esta página cuenta con unas dimensiones de 8.5 x 11 pulgadas.

Contacto



@ensenaporguatemalaong



@ensenaporguatemala



@EnsenaporGuate

 Teléfono / +502 6637-3700
 informacion@ensenaporguatemala.org



Contraportada. Esta brinda información final sobre Enseña por Guatemala, destacando que la organización cesó operaciones en agosto de 2024 y está en proceso de liquidación.



Enseña por Guatemala paró sus operaciones en agosto 2024 y se encuentra en proceso de liquidación.

Capítulo VIII: Validación Técnica

Capítulo VIII: Validación Técnica

Al finalizar el proceso de bocetaje, desarrollar la propuesta gráfica aprobada y ejecutar efectivamente los materiales para la propuesta, se elaboró un proceso de validación para determinar la calidad y efectividad del material elaborado a través de la retroalimentación del cliente, expertos en el área y público objetivo.

El enfoque del 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 intentará evaluar el nivel de percepción de los encuestados con respecto a la propuesta del diseño.

La herramienta que se utilizará es una encuesta de respuesta múltiple que se aplicará al cliente, a veinte (20) personas, hombres y mujeres del grupo objetivo y a cinco (5) expertos en el área de comunicación y diseño.

Población y Muestreo

Las encuestas se realizaron a una muestra de 26 personas divididas en tres grupos:

Cliente

Maria Jose De Leon. directora ejecutiva de la organización Enseña por Guatemala

Expertos

Christian López Rossell. Licenciado en Ciencias de la Comunicación.

Arnulfo Guzmán. Licenciado en Ciencias de la Comunicación.

María José López. Profesional de la Comunicación y Diseño

Jannette Madeline de los Ángeles Chalí García. Profesional de la Comunicación y Diseño

Daniela Gomez Almengor. Profesional de la Comunicación y Diseño

Grupo Objetivo

El proyecto está dirigido a un grupo objetivo comprendido por hombres y mujeres, de entre 25 a 35 años, pertenecientes a los niveles socioeconómicos C1 y C2. Quienes tienen interés por la educación y residen en la ciudad de Guatemala. Valoran la educación y la inclusión social, y están interesados en contribuir al mejoramiento del sistema educativo en Guatemala.

Método e Instrumentos

El método del trabajo de investigación es mixto, ya que se utilizará el método cuantitativo y el método cualitativo. El primero servirá para cuantificar los resultados de la encuesta aplicada a los sujetos y mediante el método cualitativo se intentará evaluar el nivel de percepción de los encuestados con respecto a la propuesta del diseño.

El método utilizado para validar las propuestas preliminares fue la encuesta a través de la plataforma Google Forms.

La encuesta consiste en un procedimiento a través del que se recopilan datos por medio de un cuestionario previamente diseñado. Dentro de la encuesta se usará el método de la escala tipo Likert de tres (3) variables. Esta escala consiste en una forma psicossomática usada comúnmente en cuestionarios. Se colocan distintos grados o niveles en los que el encuestado estará de acuerdo o en desacuerdo con una declaración, pregunta o ítem y posteriormente se procesan los resultados obtenidos. Este es un método cualitativo y produce datos descriptivos.

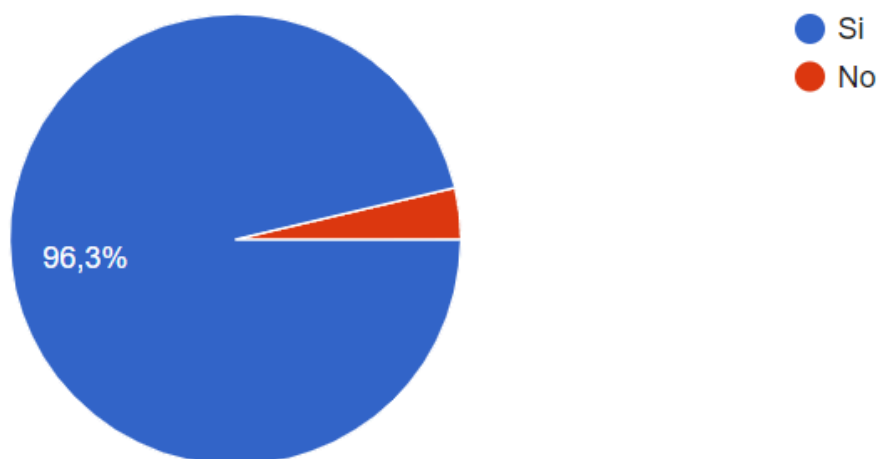
Asimismo se hará uso de preguntas dicotómicas en las que el encuestado responderá “sí” o “no”, según considere.

La encuesta se dividirá en una serie de enunciados y preguntas que se distribuyen en cuatro secciones: contexto, parte objetiva, parte semiológica y parte operativa.

Resultados e Interpretación de Resultados

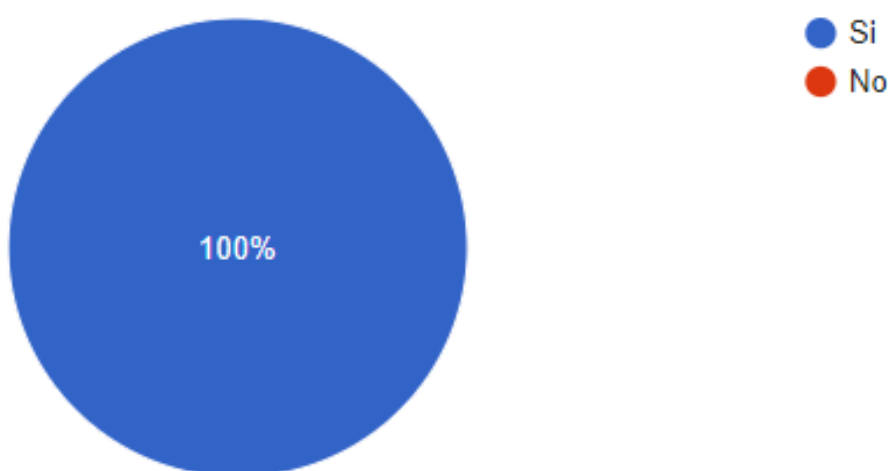
Parte Objetiva:

¿Considera necesario diseñar un folleto digital para dar a conocer la organización “Enseña por Guatemala” a donantes y voluntarios potenciales de ciudad de Guatemala?



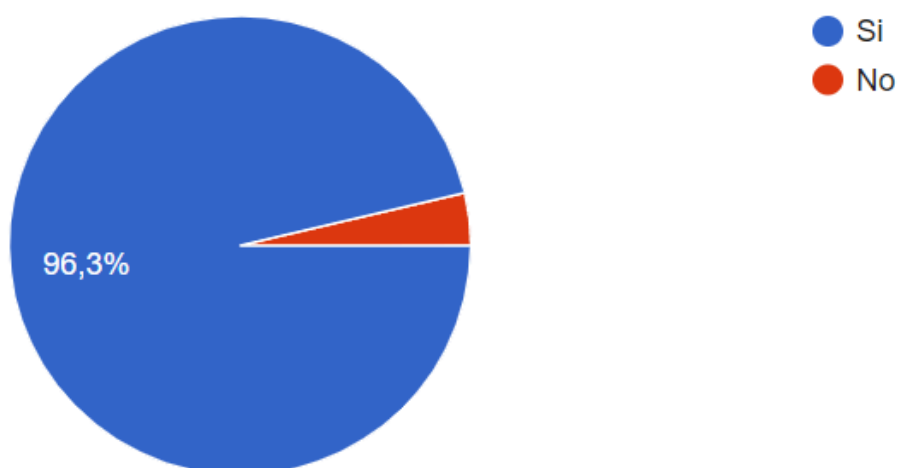
Interpretación. El 96,3% de los encuestados indicaron que es necesario diseñar un folleto digital para dar a conocer la organización “Enseña por Guatemala” a donantes y voluntarios potenciales ciudad de Guatemala, Por consiguiente, esto demuestra que es necesario diseñar un folleto digital para dar a conocer a la organización.

¿Considera necesario recopilar información de la organización Enseña por Guatemala, a través de un brief proporcionado por el cliente, con el fin de poder conocer y complementar datos importantes de la organización sin fines de lucro y sus objetivos?



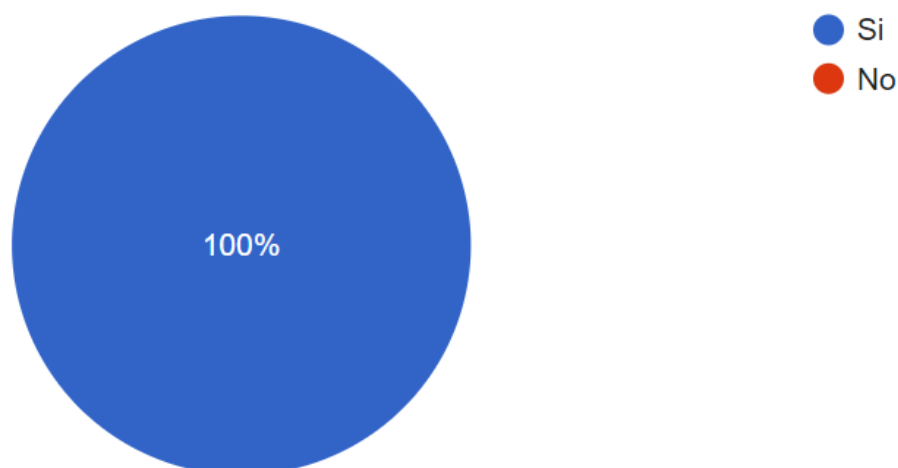
Interpretación. El 100% de los encuestados indicaron que es necesario recopilar información de la organización Enseña por Guatemala, a través de un brief proporcionado por el cliente, con el fin de poder conocer y complementar datos importantes de la organización sin fines de lucro y sus objetivos. mientras que no hubo respuestas negativas a la pregunta (0%). Por consiguiente, esto demuestra que es necesario recopilar información de la organización Enseña por Guatemala, a través de un brief proporcionado por el cliente.

¿Considera relevante investigar términos, conceptos, teorías y tendencias de diseño relacionados con el diseño de folleto digital a través de distintas fuentes bibliográficas que puedan respaldar científicamente la propuesta del diseño?



Interpretación. El 96,3% de los encuestados indicaron que es necesario investigar términos, conceptos, teorías y tendencias de diseño relacionados con el diseño de folleto digital a través de distintas fuentes bibliográficas que puedan respaldar científicamente la propuesta del diseño. Por consiguiente, la investigación de estos aspectos es de suma relevancia para la correcta elaboración del proyecto.

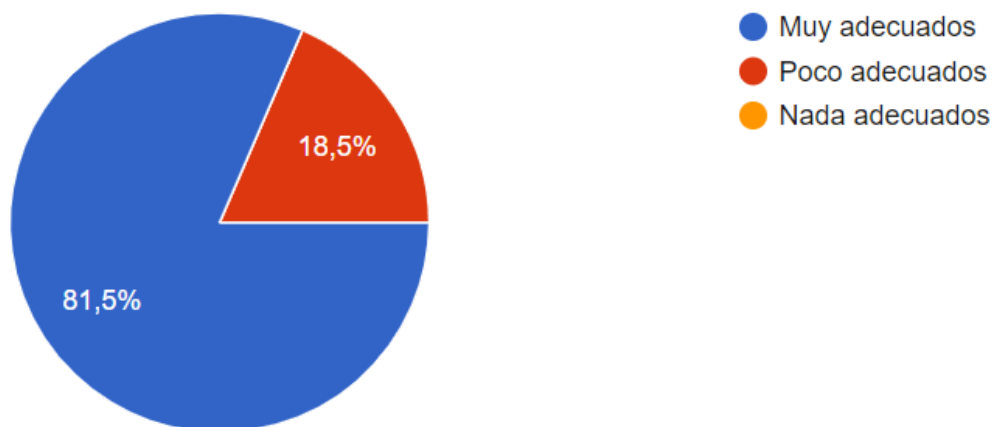
¿Considera necesario fotografiar las actividades que realiza la organización Enseña por Guatemala para lograr mayor atraktividad, modernidad y simpatía del folleto digital?



Interpretación. El 100% de los encuestados indicaron que es necesario fotografiar las actividades que realiza la organización Enseña por Guatemala para lograr mayor atraktividad, modernidad y simpatía del folleto digital, mientras que no hubo respuestas negativas a la pregunta (0%). Por consiguiente, esto demuestra que es necesario fotografiar las actividades de la organización para la elaboración del proyecto.

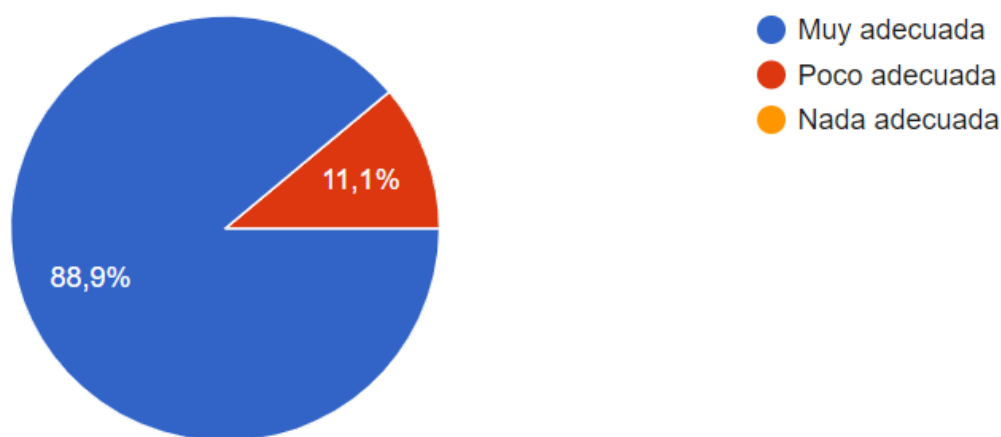
Parte Semiológica:

¿Considera adecuados los colores propuestos para la identidad de Enseña por Guatemala?



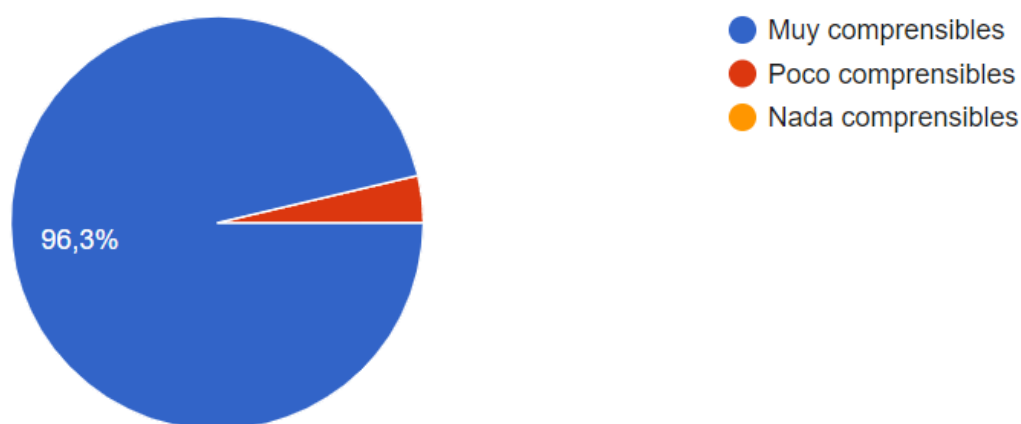
Interpretación. El 81,5% de los encuestados indicaron que los colores propuestos para la identidad de Enseña por Guatemala son adecuados, Por consiguiente, esto demuestra que los colores propuestos son adecuados para la identidad de la organización.

¿Cree que la tipografía utilizada en el folleto digital es adecuada para atraer y comunicar eficazmente la organización Enseña por Guatemala a donantes y voluntarios potenciales de diversas edades y perfiles?



Interpretación. El 88,9% de los encuestados indicaron que la tipografía utilizada en el folleto digital es adecuada para atraer y comunicar eficazmente la organización Enseña por Guatemala a donantes y voluntarios potenciales de diversas edades y perfiles, Por consiguiente, la tipografía propuesta es funcional y adecuada para atraer y comunicar eficazmente a la organización.

¿Considera que los elementos gráficos, iconografía y fotografías empleados en el diseño del folleto son comprensibles y transmiten con claridad el enfoque educativo y social de Enseña por Guatemala?



Interpretación. El 96,3% de los encuestados indicaron que los elementos gráficos, iconografía y fotografías empleados en el diseño del folleto son comprensibles y transmiten con claridad el enfoque educativo y social de Enseña por Guatemala, mientras Por consiguiente, esto demuestra que los elementos gráficos, iconografía y fotografías empleados en el diseño del folleto son comprensibles y transmiten con claridad el enfoque educativo y social de la organización.

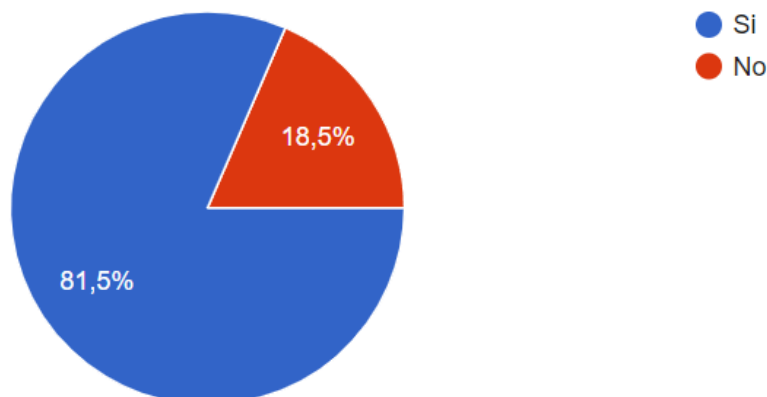
Parte Operativa:

¿Considera que la tipografía elegida en el folleto digital es legible y coherente con la misión de Enseña por Guatemala?



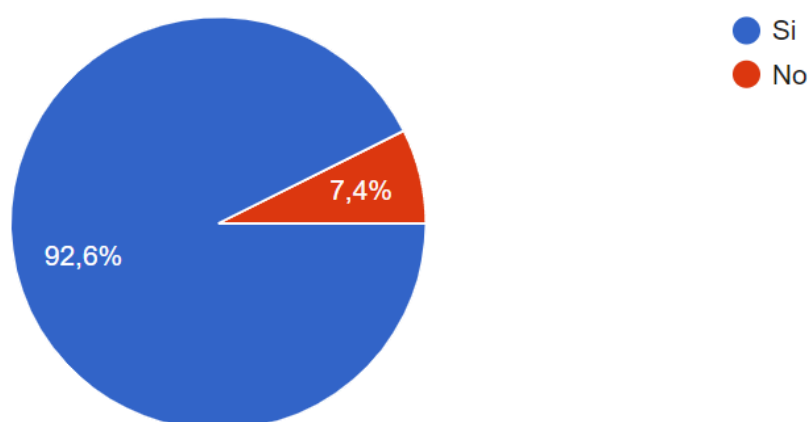
Interpretación. El 100% de los encuestados indicaron que la tipografía elegida en el folleto digital es legible y coherente con la misión de Enseña por Guatemala, mientras que no hubo respuestas negativas a la pregunta (0%). Por consiguiente, la tipografía utilizada en el folleto digital es legible y coherente con la misión de la organización.

¿Los elementos gráficos presentes en el folleto digital logran crear una identidad visual clara y atractiva que motive la participación de donantes y voluntarios?



Interpretación. El 81,5% de los encuestados indicaron que los elementos gráficos presentes en el folleto digital logran crear una identidad visual clara y atractiva que motive la participación de donantes y voluntarios, Por consiguiente, los elementos gráficos desarrollados para el folleto digital logran crear una identidad visual clara y atractiva que motiva a la participación de donantes y voluntarios.

¿Considera que el diseño propuesto para el folleto digital es adecuado para visualizarse correctamente en dispositivos móviles, plataformas digitales y también en material impreso, si fuese necesario?



Interpretación. El 92,6% de los encuestados consideran que el diseño propuesto para el folleto digital es adecuado para visualizarse correctamente en dispositivos móviles, plataformas digitales y también en material impreso, si fuese necesario. Por consiguiente, el diseño propuesto para el folleto digital es adecuado para visualizarse correctamente en dispositivos móviles, plataformas digitales y también en material impreso.

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

Excelente trabajo

Bonito folleto

Todo está Perfecto. Como observación solo agrandaría un poco más el logo de la última página del folleto pero lo demás está nítido

Usar colores más llamativos para despertar interés.

En general, el folleto está muy bien estructurado. Sólo con respecto a los marcos de los cuadros que contienen el texto, son un poco gruesas. Se podría reducir el grosor de las líneas

Buen trabajo

Holaa, en la página 6 y 7 la letra está algo pequeña,
En lo de promesa y compromiso que sea del mismo color el cuadro del título y el cuadro de texto, porque choca un poquito visualmente que estén en diagonal. En lo de nuestra teoría de cambio tal vez que cada nivel de la tabla tenga el mismo color de cuadrado porque se mira como que el de "Clases" es más importante que los otros, como que destaca más. Suerte con tu proyecto :D

Es fantástico ver cómo Enseña por Guatemala ha logrado transmitir su misión educativa con claridad en su propuesta de folleto digital, mostrando un fuerte enfoque en la equidad y el impacto social. Un aspecto positivo es que ya han identificado la necesidad de dirigirse a donantes y voluntarios potenciales, lo que es clave para su crecimiento. Una excelente área de mejora sería agregar enlaces interactivos a videos dentro del folleto digital para enriquecer la experiencia de los usuarios. Estos videos, que podrían incluir testimonios de estudiantes y educadores, mostrarían de manera vívida el impacto en las comunidades, generando una conexión emocional más profunda y haciendo el folleto más dinámico. Además, los videos podrían terminar con un llamado a la acción claro, como "Haz tu donación aquí" o "Únete como voluntario," enlazando directamente a formularios para facilitar la participación. En general, la dirección del folleto está bien orientada, y con estos ajustes en el diseño y contenido interactivo, será una herramienta poderosa para su expansión.

Esta sugerencia es solo si existen no que debes crearlo, pregunta a la organización

Excelente trabajo

Buen trabajo

Bonito folleto

Cambios en Base a Resultados

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

- Cumple con el objetivo general y con cada uno de los objetivos específicos
- Se recomendó aumentar el tamaño del logo de la contraportada.
- Se recomendó usar colores más llamativos en la propuesta para despertar interés.
- Se recomendó reducir el tamaño de los marcos de los cuadros que contienen texto.
- Se recomendó aumentar el tamaño del texto en las páginas #6 y #7 para las descripciones.
- Se recomendó colocar el mismo color en el cuadro de título y cuadro de texto en la página #4 “Promesa y compromiso” eliminando el efecto diagonal.
- Se recomendó que cada columna de la tabla tenga el mismo color en la página #6 “Teoría del cambio” para no opacar ninguno de los puntos.
- Se recomendó agregar enlaces interactivos a videos dentro del folleto digital para enriquecer la experiencia de los usuarios, sin embargo por motivos de pago de la plataforma issuu esto no es posible, pero se agregó en el apartado de contacto una descripción donde indica que en las redes sociales se pueden encontrar videos de testimonios de educadores.
- A petición del cliente se sustituyeron unas fotos de la página #3 y #8, al igual que se eliminó un dato de la página #11
- No se mencionan más cambios relevantes en el diseño propuesto.

Contraportada

Se aumentó el tamaño del logo de la organización en la contraportada.

Antes



Después



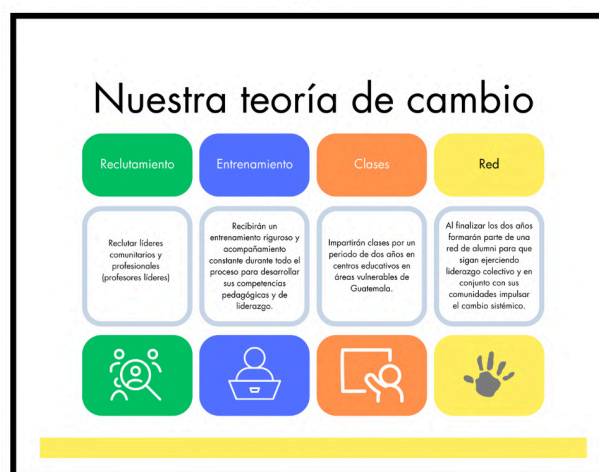
Colores

Se implementaron colores llamativos en ciertos vectores y secciones sin afectar la línea gráfica de la Organización.

Antes



Después



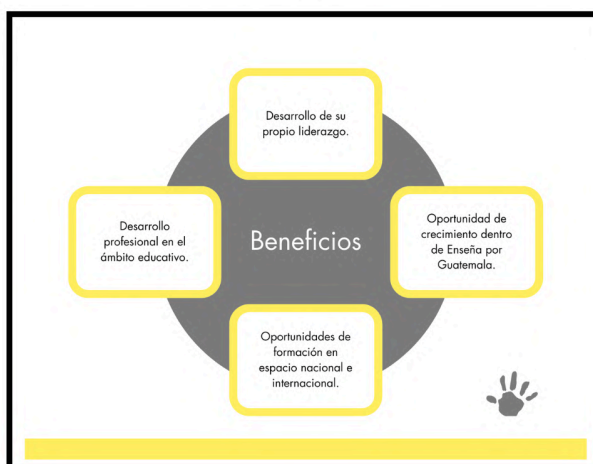
Antes



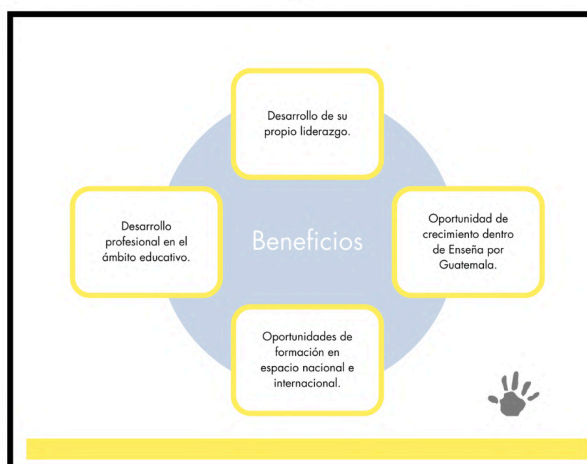
Después



Antes



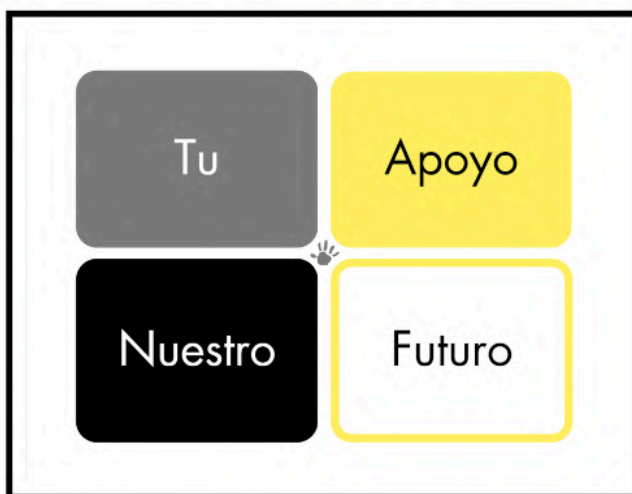
Después



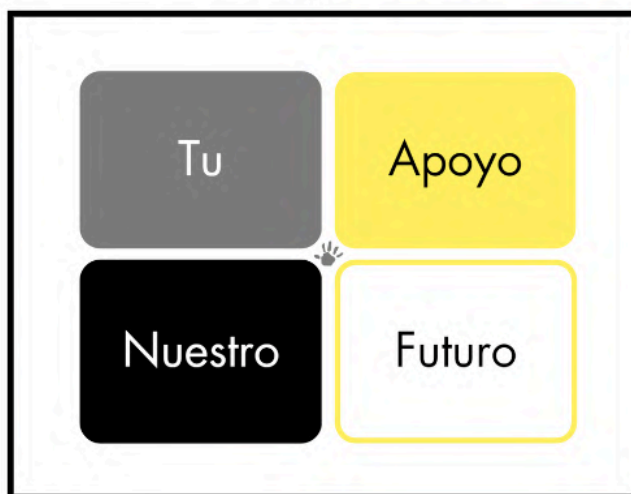
Marcos de Cuadros con Texto

Se redujo el grosor del marco de los cuadros con textos.

Antes



Después



Antes



Después



Antes



Después



Antes



Después



Antes



Después



Antes



Después



Antes

Haz una donación

¡Tu donación puede cambiar vidas! Apoya a Enseña por Guatemala y ayuda a construir un futuro lleno de oportunidades a través de la educación. ¡Dona hoy y sé parte del cambio!

Internacionales
Donaciones fuera de Guatemala por medio de la plataforma de ICF



Nacionales
Donaciones dentro de Guatemala por medio de depósitos o transferencias a nuestra cuenta bancaria.

Cualquier duda o solicitud de recibo de donación puedes comunicarte al correo informacion@ensenaporguatemala.org

Después

Haz una donación

¡Tu donación puede cambiar vidas! Apoya a Enseña por Guatemala y ayuda a construir un futuro lleno de oportunidades a través de la educación. ¡Dona hoy y sé parte del cambio!

Internacionales
Donaciones fuera de Guatemala por medio de la plataforma de ICF



Nacionales
Donaciones dentro de Guatemala por medio de depósitos o transferencias a nuestra cuenta bancaria.

Cualquier duda o solicitud de recibo de donación puedes comunicarte al correo informacion@ensenaporguatemala.org

Tamaño del texto

Se aumentó el tamaño del texto en las páginas #6 y #7 para las descripciones.

Antes

Nuestra teoría de cambio

Reclutamiento

Entrenamiento

Clases

Red

Reclutar líderes comunitarios y profesionales (profesores líderes)

Recibirán un entrenamiento riguroso y acompañamiento constante durante todo el proceso para desarrollar sus competencias pedagógicas y de liderazgo.

Impartirán clases por un periodo de dos años en centros educativos en áreas vulnerables de Guatemala.

Al finalizar los dos años formarán parte de una red de apoyo para seguir ejerciendo liderazgo colectivo y en conjunto con sus comunidades impactar el cambio sistémico.



Después

Nuestra teoría de cambio

Reclutamiento

Entrenamiento

Clases

Red

Reclutar líderes comunitarios y profesionales (profesores líderes)

Recibirán un entrenamiento riguroso y acompañamiento constante durante todo el proceso para desarrollar sus competencias pedagógicas y de liderazgo.

Impartirán clases por un periodo de dos años en centros educativos en áreas vulnerables de Guatemala.

Al finalizar los dos años formarán parte de una red de apoyo para seguir ejerciendo liderazgo colectivo y en conjunto con sus comunidades impactar el cambio sistémico.



Antes



Después



Color en Cuadro de Título y Cuadro de Texto

Se colocó el mismo color en el cuadro del título y cuadro del texto en la página #4

“Promesa y compromiso” eliminando el efecto diagonal.

Antes



Después



Color en Nivel de Tabla

Se colocó en cada columna de la tabla el mismo color en la página #6 “Teoría del cambio” para no opacar ninguno de los puntos.

Antes



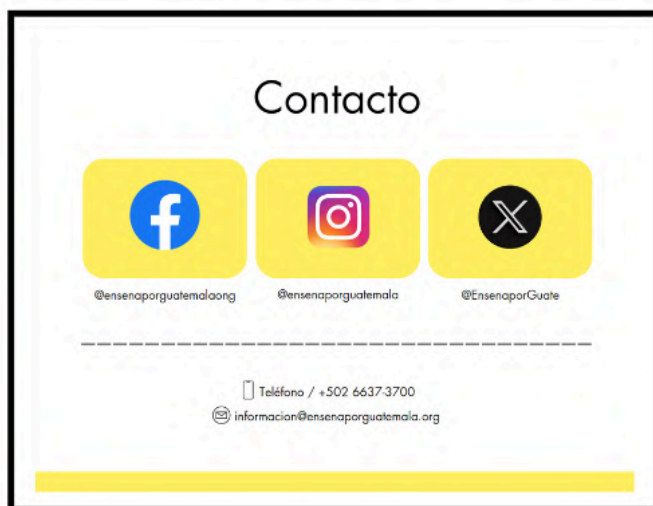
Después



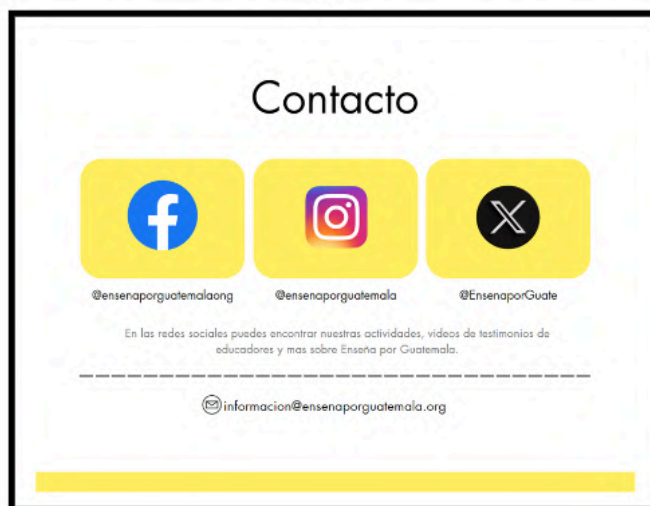
Enlaces Interactivos

Se agregó en el apartado de contacto una descripción donde indica que en las redes sociales se pueden encontrar videos de testimonios de educadores.

Antes



Después



Peticiones del Cliente

A petición del cliente se sustituyeron unas fotos de la página #3 y #8, al igual que se eliminó un dato de la página #11

Antes



¿Que somos?




Somos una organización sin fines de lucro dedicada a transformar la educación en Guatemala. Con un enfoque innovador y centrado en la equidad, buscamos garantizar que todos los niños y jóvenes del país tengan acceso a una educación de calidad. Trabajamos incansablemente para conectar a docentes comprometidos y líderes educativos con las comunidades más necesitadas, promoviendo el desarrollo social y profesional a través de la enseñanza y el empoderamiento educativo.

Nuestro propósito es
Combatir la
inequidad educativa
a través de un
cambio sistémico por
medio del liderazgo
colectivo
de la familia de
Enseña por
Guatemala.

Después



¿Quienes somos?




Somos una organización sin fines de lucro dedicada a transformar la educación en Guatemala. Con un enfoque innovador y centrado en la equidad, buscamos garantizar que todos los niños y jóvenes del país tengan acceso a una educación de calidad. Trabajamos incansablemente para conectar a docentes comprometidos y líderes educativos con las comunidades más necesitadas, promoviendo el desarrollo social y profesional a través de la enseñanza y el empoderamiento educativo.

Nuestro propósito es
Combatir la
inequidad educativa
a través de un
cambio sistémico por
medio del liderazgo
colectivo de la familia
de Enseña por
Guatemala.

Antes

Perfil del participante

Integridad



Liderazgo



Gestión



Prioridad

Pasión

Después

Perfil del participante

Integridad



Liderazgo



Gestión



Prioridad

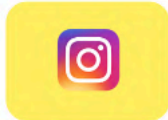
Pasión

Antes

Contacto



@ensenaporguatemalaong



@ensenaporguatemala



@EnsenaporGuate

☎ Teléfono / +502 6637-3700
✉ informacion@ensenaporguatemala.org

Después

Contacto



@ensenaporguatemalaong



@ensenaporguatemala



@EnsenaporGuate

En las redes sociales puedes encontrar nuestras actividades, videos de testimonios de educadores y más sobre Enseña por Guatemala.

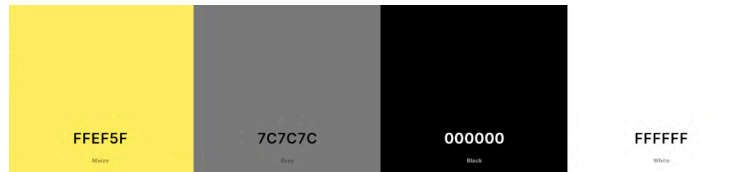
✉ informacion@ensenaporguatemala.org

Capítulo IX: Propuesta Gráfica Final

Capítulo IX: Propuesta Gráfica Final

Paleta de Colores

Principal



Secundaria



Tipografía Utilizada:

Futura
Aa Bb Cc Dd Ee Ff Gg

Elementos Gráficos Utilizados:

Vectores e Iconos



Fotografías



Pieza 1: La portada presenta el título y el logotipo de la organización, acompañados de vectores representativos. Introduce el folleto de manera formal y creativa, y tiene dimensiones de 11 x 8.5 pulgadas.



Pieza 2: La primera hoja interior presenta el mensaje clave que fundamenta la creación y propósito del folleto, buscando una conexión emocional con el lector. Sus dimensiones son de 11 x 8.5 pulgadas.



Pieza 3: La segunda hoja interior incluye una breve descripción y fotografías que muestran la esencia de Enseña por Guatemala. Explica su enfoque en la equidad educativa y la conexión entre docentes comprometidos y comunidades vulnerables. Tiene dimensiones de 11 x 8.5 pulgadas.

11 pulgadas





¿Quiénes somos?

Somos una organización sin fines de lucro dedicada a transformar la educación en Guatemala. Con un enfoque innovador y centrado en la equidad, buscamos garantizar que todos los niños y jóvenes del país tengan acceso a una educación de calidad. Trabajamos incansablemente para conectar a docentes comprometidos y líderes educativos con las comunidades más necesitadas, promoviendo el desarrollo social y profesional a través de la enseñanza y el empoderamiento educativo.

Nuestro propósito es
 Combatir la
 inequidad educativa
 a través de un
 cambio sistémico por
 medio del liderazgo
 colectivo de la familia
 de Enseña por
 Guatemala.

8.5 pulgadas

Pieza 4: La tercera hoja interior presenta la promesa y el compromiso de la organización de formar una red de líderes educativos dedicados a mejorar la educación en Guatemala. Sus dimensiones son de 11 x 8.5 pulgadas.



Pieza 5: La cuarta hoja interior muestra los valores fundamentales de Enseña por Guatemala a través de vectores. Las dimensiones de la página son de 11 x 8.5 pulgadas.



Pieza 6: La quinta hoja interior describe la teoría de cambio de Enseña por Guatemala, enfocada en cómo genera impacto mediante la educación y el liderazgo. Detalla los pasos del modelo de desarrollo de líderes educativos con descripciones y vectores. Sus dimensiones son de 11 x 8.5 pulgadas.



Pieza 7: La sexta hoja interior explica el programa de liderazgo paso a paso y la formación de docentes líderes. Describe cada fase del programa, desde la postulación hasta la asignación en áreas vulnerables, utilizando descripciones y vectores. Las dimensiones de la página son de 11 x 8.5 pulgadas.

11 pulgadas



Pieza 8: La séptima hoja interior presenta el perfil del participante, destacando mediante fotografías y detalles las características de los líderes educativos, como la integridad, el liderazgo y el compromiso con el desarrollo profesional. Las dimensiones de la página son de 11 x 8.5 pulgadas.



Pieza 9: La octava hoja interior detalla los beneficios para los líderes y describe las oportunidades de formación y desarrollo profesional disponibles a nivel nacional e internacional. Sus dimensiones son de 11 x 8.5 pulgadas.



Pieza 9: La novena hoja interior explica cómo las donaciones pueden tener un impacto positivo en la educación guatemalteca, invitando a los lectores a contribuir a través de transferencias nacionales e internacionales. Sus dimensiones son de 8.5 x 11 pulgadas.

11 pulgadas

Haz una donación

¡Tu donación puede cambiar vidas! Apoya a Enseña por Guatemala y ayuda a construir un futuro lleno de oportunidades a través de la educación. ¡Dona hoy y sé parte del cambio!

Internacionales

Donaciones fuera de Guatemala por medio de la plataforma de **ICF**



Nacionales

Donaciones dentro de Guatemala por medio de depósitos o transferencias a nuestra cuenta bancaria.

Cualquier duda o solicitud de recibo de donación puedes comunicarte al correo informacion@ensenaporguatemala.org

8.5 pulgadas

Pieza 11: La décima hoja interior proporciona los medios de contacto y redes sociales de la organización de manera accesible. Las dimensiones de la página son de 8.5 x 11 pulgadas.



Pieza 12: La contraportada ofrece información final sobre Enseña por Guatemala, destacando que la organización cesó operaciones en agosto de 2024 y está en proceso de liquidación.



Enlace de la propuesta final:

https://issuu.com/david142002/docs/propuesta_preliminar_ense_a_por_guatemala

Capítulo X: Producción, Reproducción y Distribución

Capítulo X: Producción, Reproducción y Distribución

Como parte esencial en el desarrollo del diseño de un folleto digital para dar a conocer a la organización Enseña por Guatemala a donantes y voluntarios potenciales en Ciudad de Guatemala, es crucial contar con los recursos financieros necesarios tanto para su producción como para su distribución. A continuación, se presenta un análisis detallado de los diferentes aspectos que componen la inversión destinada al proyecto.

- **Plan de Costos de Elaboración:**

Establece las bases del proceso de elaboración de la propuesta.

- **Plan de Costos de Producción y Reproducción:**

Indica el costo del diseño del folleto digital para la organización.

- **Plan de Costos de Distribución:** Establece una tarifa para el medio de distribución de la propuesta final elaborada.

- **Margen de Utilidad:** Indicará el porcentaje de utilidad el cual corresponde al 17.65% con base al subtotal del plan de costos de elaboración, producción y distribución.

- **Impuesto al Valor Agregado (IVA):** Corresponde al monto de los impuestos reguladores que deben considerarse sobre el 12% del total de los costos, incluyendo el margen de beneficio

Plan de Costos de Elaboración:

La tabla detalla el costo en horas dedicadas al análisis del proyecto, la conceptualización, el desarrollo de propuestas y las mejoras solicitadas por el cliente. Teniendo en cuenta que el salario mensual promedio de un diseñador gráfico es de Q. 6,000.00, el pago por día trabajado es de Q. 200.00, con un valor estimado de Q. 25.00 por hora.

DESCRIPCIÓN	SEMANAS	HORAS EMPLEADAS	COSTO
Análisis de la necesidad de diseño, identificación de áreas y recopilación de información general del cliente	1	15	Q 375.00
Recopilación de información	1	8	Q 200.00
Bocetaje	2	18	Q 450.00
Total de costos de elaboración			Q 1,025.00

Plan de Costos de Producción:

A continuación, se presenta el tiempo invertido en el desarrollo de la propuesta para el folleto digital de la Organización Enseña por Guatemala.

DESCRIPCIÓN	SEMANAS	HORAS EMPLEADAS	COSTO
Digitalización de bocetos y propuesta grafica	2	20	Q 500.00
Diseño de folleto digital	3	90	Q 2,250.00
Costos variables de operación (Luz, internet)			Q 650.00
Total de costos de producción			Q 3,400.00

Plan de Costos de Reproducción:

La reproducción no tendrá costo, debido a que el folleto se entregará en formato digital.

Plan de Costos de Distribución:

DESCRIPCIÓN			COSTO
MEMORIA USB de 64GB			Q 60.00
Total de costo			Q 60.00

Margen de Utilidad:

Se estima para el presente proyecto un promedio de 17.65% de utilidad sobre los costos.

MARGEN DE UTILIDAD			COSTO
Subtotal			Q 4,485.00
Margen (17.65%)			Q 791.60
Total			Q 5,276.60

IVA:

El Impuesto del Valor Agregado conforma el 12% sobre el total del proyecto.

IVA			COSTO
Subtotal			Q 5,276.60
12% de impuestos			Q 633.19
Total			Q 5,909.79

Cuadro con Resumen General de Costos:

DETALLE			COSTO
Plan de costos de elaboración			Q 1,025.00
Plan de costos de producción			Q 3,400.00
Plan de costos de reproducción			Q -
Plan de costos distribución			Q 60.00
Subtotal I			Q 4,485.00
Margen de utilidad 17.65%			Q 791.60
Subtotal II			Q 5,276.60
IVA 12%			Q 633.19
Gran Total			Q 5,909.79

Capítulo XI: Conclusiones y Recomendaciones

Capítulo XI: Conclusiones y Recomendaciones

Conclusiones

Se diseñó un folleto digital para dar a conocer la Organización Enseña por Guatemala a donantes y voluntarios potenciales de Ciudad de Guatemala.

- Se recopiló información de la organización Enseña por Guatemala a través de un brief proporcionado por el cliente, con el fin de conocer y complementar datos importantes sobre la organización sin fines de lucro y sus objetivos.
- Se investigaron términos, conceptos, teorías y tendencias de diseño relacionados con el diseño de folletos digitales, utilizando diversas fuentes bibliográficas que respaldan científicamente la propuesta de diseño.
- Se fotografiaron las actividades que realiza la organización Enseña por Guatemala, con el propósito de lograr un mayor atractivo, modernismo y empatía en el folleto digital.

Recomendaciones

Se recomienda utilizar el folleto digital a través de diversas plataformas de difusión, como correos electrónicos, redes sociales y sitios web, para aumentar su visibilidad. De esta manera, se podrá llegar a un mayor número de donantes y voluntarios potenciales, maximizando el impacto de Enseña por Guatemala y su capacidad para atraer más personas comprometidas con la causa educativa.

- Se recomienda mantener la línea gráfica institucional de Enseña por Guatemala en la creación de futuros folletos, asegurando coherencia visual y fortaleciendo la identidad de la organización para que sea fácilmente identificable por su audiencia.
- Se recomienda realizar evaluaciones periódicas para verificar que el folleto digital siga siendo relevante y efectivo en sus objetivos. Basado en estos análisis, será importante ajustar tanto el contenido como el diseño cuando sea necesario, para mantener su impacto en la audiencia objetivo.
- Se recomienda mantener actualizado el folleto digital, incorporando nuevos logros, testimonios e información relevante sobre la organización, garantizando que el material siempre refleje la actualidad de Enseña por Guatemala y mantenga el interés de sus donantes y voluntarios.

Capítulo XII: Conocimiento General

Capítulo XII: Conocimiento General



Figura 11. Infografía realizada por el estudiante David Eduardo Flores Vivas.

Capítulo XIII: Referencias

Bibliografía

B

Buen Unna, J. D. (2013). Diseño, comunicación y neurociencias: (ed.). Guijón, Ediciones Trea. Recuperado de: <https://elibro.net/es/ereader/uscg/120159?page=97-99>.

C

Castro, A. D. (2014). Comunicación organizacional: técnicas y estrategias: (ed.). Barranquilla, Colombia: Universidad del Norte. Recuperado de: <https://elibro.net/es/ereader/uscg/69924?page=19>.

F

Fau, M. E. (2011). Ferdinand de Saussure: clásicos resumidos: (ed.). Buenos Aires, Argentina, Argentina: La Bisagra. Recuperado de: <https://elibro.net/es/ereader/uscg/76838?page=60>.

Freire Sánchez, A. (2017). ¿Cómo crear un storytelling de marca?: de la teoría a la práctica profesional: (ed.). Barcelona, Editorial UOC. Recuperado de: <https://elibro.net/es/ereader/uscg/116296?page=32>.

G

Gavidia Anticona, J. A. (2015). Lenguaje y comunicación: (ed.). Bogotá, Colombia: Ediciones de la U. Recuperado de: <https://elibro.net/es/ereader/uscg/70242?page=22>.

L

Lahera Almeida, N. (2013). Antropología: (ed.). Santiago de los Caballeros, Universidad Abierta para Adultos (UAPA). Recuperado de: <https://elibro.net/es/ereader/uscg/175598?page=15>.

Lupton, E. y Marcos Lantero, Á. (Trad.) (2019). El diseño como storytelling: (ed.). Barcelona, España, Editorial GG. Recuperado de:

<https://elibro.net/es/ereader/uscg/210907?page=12-13>.

Lupton, E. y Phillips, J. C. (2016). Diseño gráfico: nuevos fundamentos: (1 ed.). Barcelona, Editorial GG. Recuperado de: <https://elibro.net/es/ereader/uscg/211903?page=216>.

M

Munari, B. (2016). Diseño y comunicación visual: (2 ed.). Barcelona, Spain: Editorial GG. Recuperado de: <https://elibro.net/es/ereader/uscg/45559?page=63>.

P

Pérez Cruz, L. (2015). Sociología: (ed.). México D.F, Mexico: Grupo Editorial Patria. Recuperado de: <https://elibro.net/es/ereader/uscg/40394?page=19>.

Pérez Peña, N. C. (2020). Apuntes para la enseñanza del diseño gráfico a través de los fundamentos de la tipografía: (1 ed.). Colombia, Ediciones USTA. Recuperado de: <https://elibro.net/es/ereader/uscg/217763?page=28>

Biblioweb

B

Besa, A. L. (2023, 16 noviembre). *Qué es el Diseño Gráfico: Introducción, Elementos y Ramas Del Diseño Gráfico - Piktochart*. Piktochart. Recuperado de: <https://piktochart.com/es/blog/que-es-el-diseno-grafico/#:~:text=El%20dise%C3%B1o%20gr%C3%A1fico%20es%20el,atraer%20a%20tu%20cliente%20ideal>.

C

Ceballo, M. (2023, 23 octubre). ¿Qué es el diseño gráfico y cuál es su importancia? *Universidad Areandina*. Recuperado de:

<https://www.areandina.edu.co/blogs/que-es-el-diseno-grafico-y-su-importancia>

¿Cómo equilibras y creas simetría en tu diseño? (2023, 8 septiembre). www.linkedin.com.

Recuperado de:

<https://es.linkedin.com/advice/3/how-do-you-balance-create-symmetry-your-design?lang=es#:~:text=El%20peso%20visual%20es%20la,sensaci%C3%B3n%20de%20estabilidad%20y%20calma> .

Continua, C. E. (2021, 23 marzo). *La psicología o la teoría del color - CETYS Educación Continua*.

CETYS Educación Continua. Recuperado de:

<https://www.cetys.mx/educon/la-psicologia-o-la-teoria-del-color/>

D

Deividart. (2023, 6 marzo). *Iconografía, un recurso muy solicitado para la identidad visual de marca*. Deividart- Blog de Diseño Gráfico y Diseño/Desarrollo Web. Recuperado de:

<https://www.deividart.com/blog/iconografia-desarrollo-marca/>

Del Diseño, M. (2021, 27 mayo). ¿Qué es InDesign y para qué sirve? La herramienta más útil del diseño editorial. *Monstruos del Diseño*. Recuperado de:

<https://monstruosdeldiseno.com/diseno-grafico/que-es-indesign>

Del Estado de Hidalgo, U. A. (s. f.). *Boletín Científico :: UAEH*. Recuperado de:

<https://www.uaeh.edu.mx/scige/boletin/prepa3/n6/e1.html>

E

El concepto de CIBERNÉTICA en el Mundo Actual – Ingeniería. (s. f.). Recuperado de:

[https://ingenieria.lasalle.mx/el-concepto-de-cibernetica-en-el-mundo-actual/#:~:text=La
%20Cibern%C3%A9tica%20es%20la%20ciencia,vivos%20y%20el%20ser%20humano.](https://ingenieria.lasalle.mx/el-concepto-de-cibernetica-en-el-mundo-actual/#:~:text=La%20Cibern%C3%A9tica%20es%20la%20ciencia,vivos%20y%20el%20ser%20humano.)

Equipo editorial, Etecé. (2020, 23 septiembre). *Pedagogía - Qué es, origen, tipos, características y educación.* Concepto. Recuperado de: <https://concepto.de/pedagogia/>

Equipo editorial, Etecé. (2021, 5 agosto). *Deserción Escolar - Concepto, causas, consecuencias y cómo evitarla.* Concepto. Recuperado de: <https://concepto.de/desercion-escolar/>

Equipo editorial, Etecé. (2021, 5 agosto). *Estadística - Concepto, niveles, historia, importancia y ramas.* Concepto. Recuperado de: <https://concepto.de/estadistica/>

Equipo editorial, Etecé. (2022, agosto 12). *Enseñanza - Concepto, tipos, métodos y técnicas.* Concepto. Recuperado de: <https://concepto.de/ensenanza/>

Equipo editorial, Etecé. (2022, 2 febrero). *Concepto de Desigualdad - social, económica, educativa, legal. . .* Concepto. Recuperado de: <https://concepto.de/desigualdad/>

Equipo editorial, Etecé. (2022). *ONG - Concepto, tipos de ONG, funciones y ejemplos.* Concepto. Recuperado de: <https://concepto.de/ong/>

Equipo editorial, Etecé. (2023). *Educación: qué es, tipos, características e importancia.* Enciclopedia Humanidades. Recuperado de: <https://humanidades.com/educacion/>

Equipo editorial, Etecé. (2024, 6 abril). *Comunicación organizacional - Qué es, tipos y ejemplos.* Concepto. Recuperado de: <https://concepto.de/comunicacion-organizacional/>

F

Farías, G. (2024, 16 enero). *Comunicación - Concepto, funciones, elementos y características.* Concepto. Recuperado de: <https://concepto.de/comunicacion/>

G

Gil, S. (2022, 24 noviembre). Donación. Economipedia. Recuperado de:

<https://economipedia.com/definiciones/donacion.html>

Giné, S. (2023, 23 enero). *Tipos de fotografías y características*. IE Periodismo y Comunicación

. Recuperado de:

<https://ieperiodismo.com/tipos-fotografias-caracteristicas-generos/#:~:text=La%20fotograf%C3%ADa%20es%20el%20arte,el%20que%20ingresa%20la%20luz.>

Grillas. (s. f.). Estándares de Experiencia Digital. Recuperado de:

https://gcba.github.io/estandares/gu%C3%ADas_de_estilos/grillas/

I

iDISC. (s. f.). *Maquetación: todo sobre esta disciplina milenaria*. Recuperado de:

<https://www.idisc.com/es/blog/que-es-la-maquetacion>

J

Julia. (2023). Descubre en qué consiste el voluntariado educativo. Casal Dels Infants.

Recuperado de: <https://www.casaldelsinfants.org/es/actualidad/voluntariadoeducativo/>

K

Keung, L. (2020, 1 agosto). *Todo sobre la fuente Futura y su historia*. Design & Illustration

Envato Tuts+. Recuperado de:

<https://design.tutsplus.com/es/articles/all-about-futura-font-and-its-history--cms-35382>

L

Lautrec, T. (s. f.). Estilo minimalista en el diseño gráfico y sus características. *Toulouse Lautrec*.

Recuperado de:

<https://www.toulouselautrec.edu.pe/blogs/estilo-minimalista-en-diseno-grafico-sus-caract>

eristicas#:~:text=El%20dise%C3%B1o%20minimalista%20usa%20lo,las%20im%C3%A1genes%20destaquen%2C%20se%20luzcan.

Latinoamérica, A. (2023, 16 enero). *Elementos básicos de la composición visual* | Blog Adobe Latam. Recuperado de:

<https://blog.adobe.com/es/publish/2023/01/16/aprende-sobre-composicion-visual-y-aplicala-en-tus-proyectos-graficos>

Ll

Llasera, J. P. (2023, 19 octubre). *Los 7 elementos visuales claves del diseño gráfico*. Imborrable. Recuperado de:

<https://imborrable.com/blog/elementos-visuales-diseno-grafico/#:~:text=El%20espacio%20es%20la%20distancia,y%20agruparlos%20dentro%20la%20composici%C3%B3nhttps://imborrable.com/blog/elementos-visuales-diseno-grafico/#:~:text=El%20espacio%20es%20la%20distancia,y%20agruparlos%20dentro%20la%20composici%C3%B3n>.

M

María, L. S. (2021, 22 diciembre). *¿Qué es una grilla?* | Diseño de logo por Staff Digital.

Buenas Prácticas de Diseño Web. <https://www.staffdigital.pe/blog/grilla-diseno-de-logo/>

Mailrelay. (2023, 10 julio). *Diseño plano (flat design)* - Mailrelay. Recuperado de:

<https://mailrelay.com/es/glosario/diseno-plano-flat-design/#:~:text=En%20resumen%2C%20el%20dise%C3%B1o%20plano,de%20usuario%20en%20entornos%20digitales>.

Meijomil, S. (2022, 17 noviembre). *Qué es Adobe Illustrator y para qué sirve: características y funcionalidades para marketing*. Recuperado de:

<https://www.inboundcycle.com/blog-de-inbound-marketing/adobe-illustrator-que-es#:~:te>

xt=Adobe%20Illustrator%20es%20un%20software,desee%20sin%20que%20pierdan%20calidad.

N

Netor. (2019, 5 noviembre). *Los espacios en blanco en el diseño gráfico*. Graficasnetor.

Recuperado de: <https://graficasnetor.com/espacios-en-blanco-diseno-grafico/>

P

Porto, J. P., & Gardey, A. (2021, 11 octubre). *Estudiante - Qué es, definición y concepto*.

Definición.de. Recuperado de:

<https://definicion.de/estudiante/#:~:text=Un%20estudiante%20se%20dedica%20a,alguna%20ciencia%2C%20disciplina%20o%20arte.>

Porto, J. P., & Merino, M. (2023, 20 noviembre). *Maestro - Qué es, definición y concepto*.

Definición.de. Recuperado de: <https://definicion.de/maestro/>

Porto, J. P., & Merino, M. (2021). *Programa educativo - Qué es, definición, ramas y ejemplos*.

Definición.de. Recuperado de:

https://definicion.de/programa-educativo/#google_vignette

Q

¿Qué es iconografía? | Concepto y Ejemplos. (s. f.). Recuperado de:

<https://legsa.com.mx/pyru/iconografia>

¿Qué es la semiótica visual en Diseño Gráfico y por qué es tan importante? | Universitat

Carlemany. (2023, 14 junio). UCMA. Recuperado de:

<https://www.universitatcarlemany.com/actualidad/blog/semiotica-visual-diseno-grafico/>

Qué es y cómo hacer una estrategia de contenidos desde cero. (s. f.). Recuperado de:

<https://thepower.education/blog/que-es-y-como-hacer-una-estrategia-de-contenidos-desde-cero>

¿Qué son los derechos humanos? - Manual de Educación en los Derechos Humanos con jóvenes

- www.coe.int. (s. f.). Manual de Educación En los Derechos Humanos Con Jóvenes.

Recuperado de: <https://www.coe.int/es/web/compass/what-are-human-rights->

S

Solano, E. A. (2022, 2 abril). *¿Qué es Photoshop y para qué sirve? - Características - Aprendí*

Hoy. . . Aprendí Hoy. . . Recuperado de: <https://aprendihoy.com/que-es-photoshop/>

T

TEMA 2A Principios básicos de diseño lexi-visual. (s. f.). Recuperado de:

<https://maestroencomunicacion.blogspot.com/p/colorimetria-y-psicologi.html#:~:text=Se%20puede%20definir%20al%20recorrido,derecha%20y%20de%20arriba%20abajo.>

U

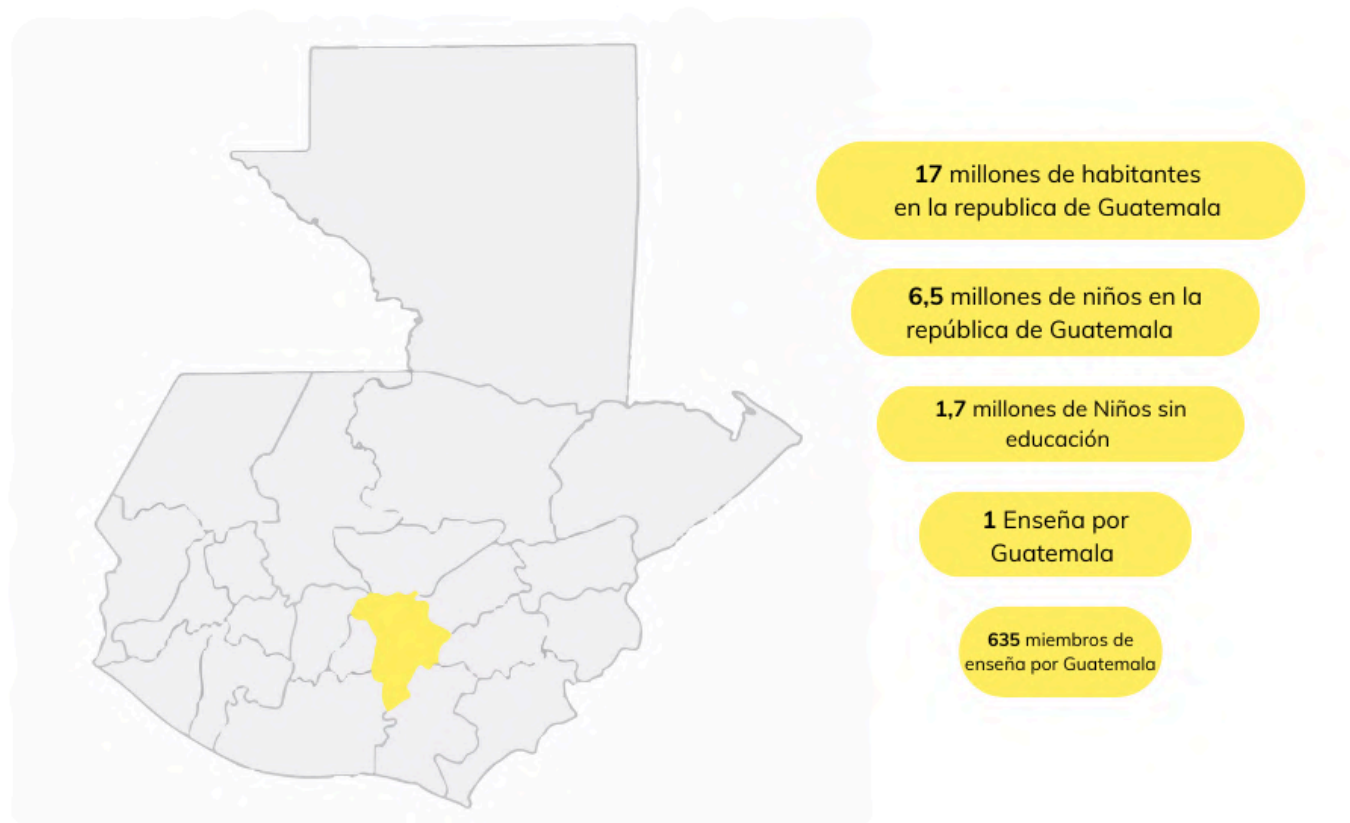
Universidad Europea en Ecuador. (2024, 24 abril). *EC - ¿Qué es la comunicación digital?*

Universidad Europea Ecuador. Recuperado de:

<https://ecuador.universidadeuropea.com/blog/comunicacion-digital/>

Capítulo XIV: Anexos

Anexo 1: Ejemplos de Gráfica de Magnitud



Gráfica de magnitud - Fuente: elaborado por el estudiante David Flores

Anexo 2: Brief

Brief elaborado para la recopilación de la información de la organización Enseña por Guatemala

Brief**Datos del Estudiante**

Nombre del estudiante	David Eduardo Flores Vivas
No de Carné	21001398
Teléfono	48257083
E-mail	21001398@galileo.edu
Proyecto	Diseño de un folleto digital para dar a conocer la organización Enseña por Guatemala a donantes y voluntarios potenciales de Ciudad de Guatemala.

Datos de la Organización

Empresa	Enseña por Guatemala
Nombre del Cliente	Maria Jose De León
Teléfono	+502 6637 3700
E-Mail	informacion@ensenaporguatemala.org
Antecedentes	Enseña por Guatemala fue fundada en el año 2010, una

	organización no lucrativa dedicada a abordar las desigualdades educativas en el país y mejorar la calidad de la educación en comunidades marginadas por un grupo de líderes jóvenes guatemaltecos en Guatemala.
Oportunidad Identificada	Debido a que Enseña por Guatemala no cuenta con una herramienta de comunicación digital que proporcione la información necesaria para los donantes y voluntarios potenciales, es necesario diseñar un folleto digital para darse a conocer en el segmento educativo de la ciudad de Guatemala.
Promesa	Promover una red de líderes que, de la mano de la comunidad, laboren dentro y fuera del aula para mejorar la educación y ampliar las oportunidades de todos los niños y adolescentes de Guatemala.
Compromiso	Un día todos los niños y adolescentes de Guatemala recibirán el cuidado, el amor y la educación de calidad necesarios para desarrollar su potencial.
Delimitación Geográfica	Ciudad de Guatemala
Grupo Objetivo	El grupo objetivo está comprendido entre las edades de 25 a 35 años de edad en los niveles socioeconómicos C1 y C2

Principal Beneficio al Grupo Objetivo	El proyecto beneficiará a la organización Enseña por Guatemala para identificarla en el segmento educativo de la ciudad de Guatemala ante donantes y voluntarios potenciales quienes buscan apoyar la educación del país.
Posicionamiento	Actualmente la organización Enseña por Guatemala, cuenta con el reconocimiento de un pequeño grupo de personas con los que han trabajado desde su creación requiriendo mayor conocimiento de la población y el público objetivo en general.
Factores de Diferenciación	Enseña por Guatemala se destaca por su enfoque integral y de alta calidad en educación, centrándose en formar líderes educativos que transforman sus comunidades con métodos modernos. Trabaja en comunidades desatendidas, ofreciendo programas de desarrollo comunitario y estableciendo alianzas estratégicas con ONG, gobiernos y empresas. Su riguroso proceso de selección y formación continua de voluntarios aseguran excelencia en la enseñanza. Además, desarrolla programas sostenibles, promueve la equidad de género e inclusión, y utiliza tecnología avanzada para mejorar la enseñanza y facilitar el aprendizaje a distancia. La constante evaluación y mejora de sus programas refuerzan su

	compromiso con un impacto positivo y duradero.
Objetivo de Mercado	Captar y orientar a profesionales comprometidos con la educación, así como a potenciales donantes, mediante la promoción de las actividades y el impacto de la organización. Esto incluye sensibilizar y atraer a individuos y entidades interesadas en contribuir al desarrollo educativo de Guatemala, fortaleciendo la base de apoyo y recursos humanos necesarios para la misión de Enseña por Guatemala.

Objetivo de Comunicación	Dar a conocer la organización Enseña por Guatemala a través de un folleto digital que dé a conocer que es la organización y las actividades que ejecuta. Además buscar captar a los profesionales y donantes potenciales a involucrarse activamente, utilizando un folleto digital como herramienta persuasiva.
Mensaje Clave a Comunicar	Transformación educativa, compromiso social, impacto positivo. Enseña por Guatemala, donde la educación de calidad cambia vidas. Únete como voluntario o donante y contribuye al desarrollo y equidad en las comunidades

	guatemaltecas.
Estrategia de Comunicación	Crear y distribuir un folleto digital visualmente atractivo y persuasivo a través de medios de comunicación digital, destacando el impacto positivo de Enseña por Guatemala y motivando a la audiencia a unirse como voluntarios o donantes.
Reto del Diseñador	Crear un folleto digital memorable, reconocible, con la línea gráfica de la organización.
Trascendencia	Con la creación de un folleto digital adecuado, la organización Enseña por Guatemala disminuye la falta de información de la misma ante donantes y voluntarios potenciales en el segmento educativo, en la actualidad, la información de su página Web no es suficiente.
Materiales a Realizar	Folleto digital

Datos de la Imagen Gráfica

Logotipo

Colores y Tipografía

Negro	Gris Ultimate Gray	Amarillo Illuminating Yellow	Blanco
El negro transmite elegancia, poder, distinción y calidad. Lo usaremos contrastado con el amarillo y casi siempre será un color primario para resaltar pero en pocas ocasiones servirá como fondo de imagen, se puede usar como fondo en cartelera y publicidad.	Transmite Concentración y neutralidad, y representa modernidad y prosperidad. Lo usaremos para papelería, textos y como color secundario para complementar al negro o al amarillo.	Según la psicología del color, el amarillo además es sinónimo de energía, alegría, felicidad, riqueza, poder, abundancia, fuerza, acción e inteligencia. Es un color dinámico que inspira al movimiento, al sol y a la esperanza.	Transmite pureza, paz e infinito y representa perfección. Se usará para combinar con los otros colores y transmitir un proyecto impecable y transparente.
Digital R:0 - G:0 - B:0 #000000 Impresos C:0% - M:0% - Y:0% - K:100%	Digital R:169 - G:170 - B:174 #A9AAAE Impresos C:37% - M:28% - Y:26% - K:6%	Digital R:255 - G:239 - B:95 #FFEF5F Impresos R:255 - G:239 - B:95	Digital R:255 - G:255 - B:255 #FFFFFF Impresos R:255 - G:239 - B:95

Tipografía	
COURIER BOLD Tipografía del logotipo Es una tipografía que evoca a las tipografías de máquina de escribir, Courier tiene un especial dinamismo y alegría, tiene unas serifas que le aportan un carácter artesanal. abcdefghijklmnopqrstuvwxyz ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ abcdefghijklmnopqrstuvwxyz ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ abcdefghijklmnopqrstuvwxyz ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ abcdefghijklmnopqrstuvwxyz ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ abcdefghijklmnopqrstuvwxyz ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ	FUTURA Tipografía secundaria (Textos- Papelería - Publicidad) Es una tipografía de Palo Seco, de diseño moderno y de gran legibilidad. abcdefghijklmnopqrstuvwxyz ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ abcdefghijklmnopqrstuvwxyz ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ abcdefghijklmnopqrstuvwxyz ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ abcdefghijklmnopqrstuvwxyz ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ abcdefghijklmnopqrstuvwxyz ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

Anexo 3: Tabla de Niveles Socioeconómicos

Actualización 2018	0.70%	1.80%	5.9	35.40%	17.90%	50.70%	62.90%	Indeterminado
CARACTERÍSTICAS	NIVEL A	NIVEL B	NIVEL C1	NIVEL C2	NIVEL C3	NIVEL D1	NIVEL D2	NIVEL E
Ingresos	+ de Q100,000.00	Q61,200.00	Q25,600.00	Q17,500.00	Q11,900.00	Q7,200.00	Q3,400.00	- de Q1,00.00
Educación padres	Superior, Licenciatura, Maestría, Doctorado	Superior, Licenciatura, Maestría, Doctorado	Superior, Licenciatura	Superior, Licenciatura	Licenciatura	Media completa	Primaria completa	Sin estudios
Educación hijos	Hijos menores colegios privados caros, mayores en U del extranjero	Hijos menores colegios privados caros, mayores en U local, post grado extranjero	Hijos menores colegios privados, mayores en U privadas y post grado extranjero con beca	Hijos menores colegios privados, mayores en U privadas o estatal	Hijos menores escuelas, mayores en U estatal	Hijos en escuela	Hijos en escuela	Sin estudios
Desempeño	Propietario, Director Profesional exitoso	Empresario, Ejecutivos de alto nivel, Profesional, Comerciantes	Ejecutivo medio, comerciante, vendedor	Ejecutivo, comerciante, vendedor, dependiente	Comerciante, vendedor, dependiente	Obrero, dependiente	Obrero, dependiente	Dependiente o sujeto de caridad
Vivienda	Casa/departamento de lujo, en propiedad, 5-6 recámaras, 4 a 6 baños, 3-4 salas, pantry, alacena, estudios area de servicio separada, garage para 5-6 vehículos	Casa/departamento de lujo, en propiedad, financiado, 3-4 recámaras, 2-3 baños, 2 salas, pantry, alacena, 1 estudio area de servicio separada, garage para 2-4 vehículos	Casa/departamento, rentada o financiado, 2-3 recámaras, 2-3 baños, 1 sala, estudio area de servicio, garage para 2 vehículos	Casa/departamento, rentada o financiado, 1-2 recámaras, 1-2 baños, sala, garage para 2 vehículos	Casa/departamento, rentada o financiado, 1-2 recámaras, 1-2 baños, sala,	Casa/departamento, rentada o financiado, 1-2 recámaras, 1 baños, sala	Casa/cuarto rentado, 1-2 recámaras, 1 baños, sala-comedor	Casa improvisada o sin hogar
Otras propiedades	Finca, casas de descanso en lagos, mar, Antigua, con comodidades	Silos/terrenos condominios cerca de costas	Silos/terrenos interior por herencias					
Personal de servicio	Personal de planta, en el hogar, limpieza, cocina, jardín, seguridad y chófer	1-2 personas de tiempo completo, chófer	Por día	Por día, eventual	Eventual			
Servicios financieros	3-4 cías Q monetarios y ahorro, Plazo fijo, TC infl, Seguros y cías en US\$	2-3 cías Q monetarios y ahorro, Plazo fijo, TC infl, Seguros y cías en US\$	1-2 cías Q monetarios y ahorro, Plazo fijo, 1-2 TC infl, Seguro	1 cía Q monetarios y ahorro, 1 TC local	1 cía Q ahorro, TC local	cía 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 8-10 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, maquinas de lavar y secar platos, ropa, computadoras/miembro, seguridad domiciliar, todos los electrodomesticos. 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, maquinas de lavar y secar platos ropa, computadora, internet porton eléctrico y todos los electrodomesticos. Todos los servicios de Internet	1 teléfono, 1-2 celulares, cable, internet, equipo de audio, más de 2 TV, maquina de lavar ropa, computadora/miembro electrodomesticos básicos.	1 teléfono fijo, mínimo, 1-2 cel, cable, radio, 2 TV, electrodomesticos básicos	1 teléfono fijo, celular cada miembro mayor, cable, equipo de audio, TV, electrodomesticos básicos	1 cel, cable, radio, TV, electrodomesticos básicos	1 cel, radio, TV, estufa	Radio, cocina de leña.
Diversión	Clubes privados, vacaciones en el exterior.	Clubes privados, vacaciones en el interior o exterior	Cine, CC, parques temáticos locales,	Cine, CC, parques temáticos locales,	Cine eventual, CC, parques, estadio	CC, parques, estadio	Parques	

Fuente: <https://www.ine.gob.gt>

Otras referencias útiles:

<https://indhguatemala.org/panorama-nacional-desarrollo-humano-en-guatemala/>

Anexo 4: Encuesta

<https://forms.gle/FjVPyymx3NTLtA6Y6>

Nombre completo *

Tu respuesta

Genero *

☐ Masculino

☐ Femenino

Edad *

Tu respuesta

Profesión *

Tu respuesta

Puesto *

Tu respuesta

Siguiente

Borrar formulario

Antecedentes

Enseña por Guatemala fue fundada en el año 2010 por un grupo de líderes jóvenes guatemaltecos en Guatemala, con el compromiso de abordar las desigualdades educativas en el país y mejorar la calidad de la educación en comunidades marginadas, reclutando, capacitando y apoyando a equipos de educadores que trabajan para brindar a sus estudiantes las herramientas y oportunidades necesarias para alcanzar su máximo potencial académico y personal.

Debido a que Enseña por Guatemala no cuenta con una herramienta de comunicación digital que proporcione la información necesaria para los donantes y voluntarios potenciales, es necesario diseñar un folleto digital para darse a conocer en el segmento educativo de la ciudad de Guatemala.

[Puede ingresar a la propuesta del folleto digital dando clic aquí.](#)

[Atrás](#)[Siguiende](#)[Borrar formulario](#)

Parte objetiva

¿Considera necesario diseñar un folleto digital para dar a conocer la organización *
"Enseña por Guatemala" a donantes y voluntarios potenciales de ciudad de Guatemala?

- ☐ Si
- ☐ No

¿Considera necesario recopilar información de la organización Enseña por Guatemala, a través de un brief proporcionado por el cliente, con el fin de poder conocer y complementar datos importantes de la organización sin fines de lucro y sus objetivos ? *

- ☐ Si
- ☐ No

¿Considera relevante investigar términos, conceptos, teorías y tendencias de diseño relacionados con el diseño de folleto digital a través de distintas fuentes bibliográficas que puedan respaldar científicamente la propuesta del diseño? *

- ☐ Si
- ☐ No

¿Considera necesario fotografiar las actividades que realiza la organización Enseña por Guatemala para lograr mayor atraktividad, modernidad y simpatía del folleto digital? *

- ☐ Si
- ☐ No

[Atrás](#)[Siguienie](#)[Borrar formulario](#)

Parte semiológica

¿Considera adecuados los colores propuestos para la identidad de Enseña por Guatemala? *

- ☐ Muy adecuados
- ☐ Poco adecuados
- ☐ Nada adecuados

¿Cree que la tipografía utilizada en el folleto digital es adecuada para atraer y comunicar eficazmente la organización Enseña por Guatemala a donantes y voluntarios potenciales de diversas edades y perfiles? *

- ☐ Muy adecuada
- ☐ Poco adecuada
- ☐ Nada adecuada

¿Considera que los elementos gráficos, iconografía y fotografías empleados en el diseño del folleto son comprensibles y transmiten con claridad el enfoque educativo y social de Enseña por Guatemala? *

- ☐ Muy comprensibles
- ☐ Poco comprensibles
- ☐ Nada comprensibles

[Atrás](#)[Siguiente](#)[Borrar formulario](#)

Parte operativa

¿Considera que la tipografía elegida en el folleto digital es legible y coherente con la misión de Enseña por Guatemala? *

- ☐ Muy legible
- ☐ Poco legible
- ☐ Nada legible

¿Los elementos gráficos presentes en el folleto digital logran crear una identidad visual clara y atractiva que motive la participación de donantes y voluntarios? *

- ☐ Si
- ☐ No

¿Considera que el diseño propuesto para el folleto digital es adecuado para visualizarse correctamente en dispositivos móviles, plataformas digitales y también en material impreso, si fuese necesario? *

- ☐ Si
- ☐ No

[Atrás](#)[Siguiente](#)[Borrar formulario](#)

Agradecimiento

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

Tu respuesta

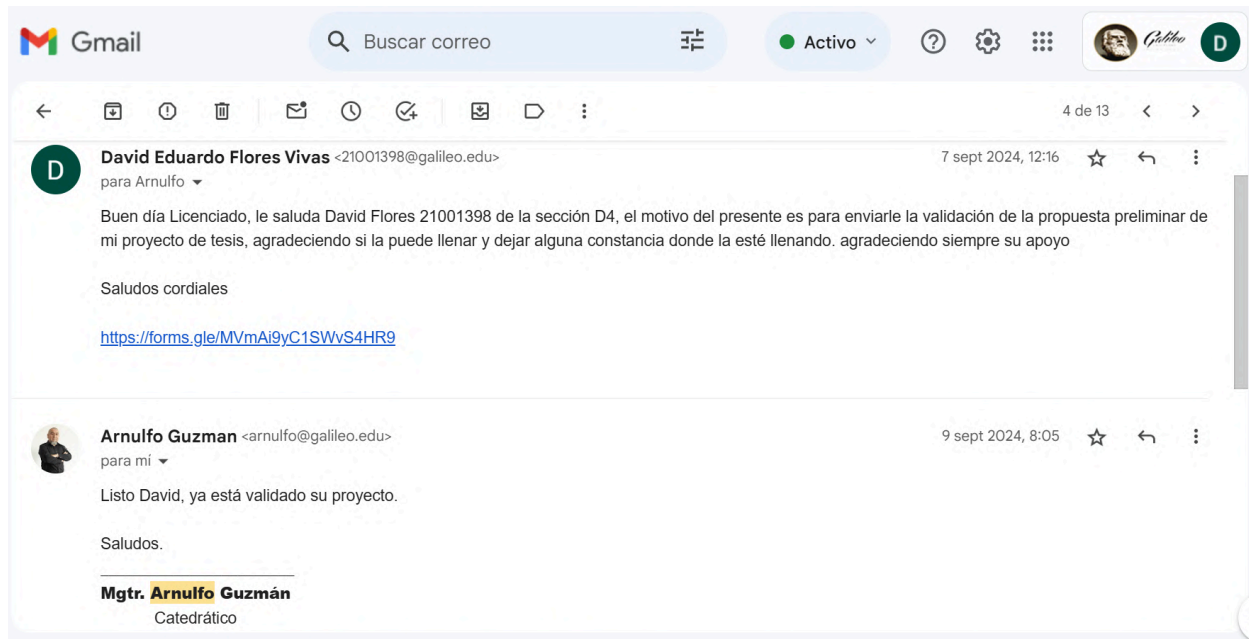
[Atrás](#)

[Enviar](#)

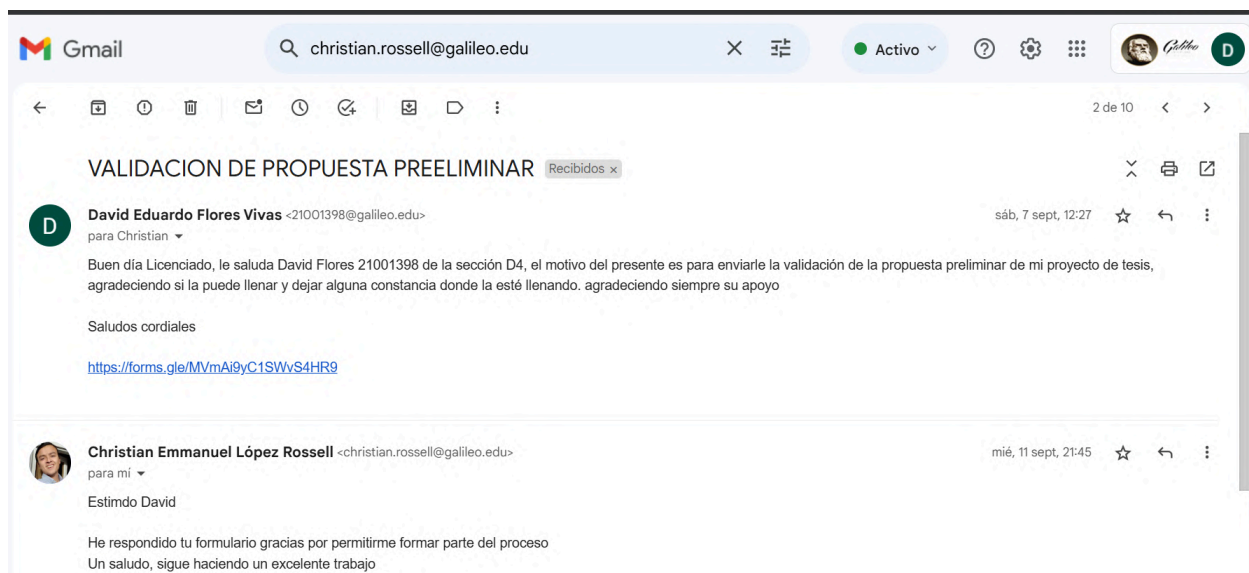
[Borrar formulario](#)

Anexo 5: Validación de Expertos y Cliente

Experto 1: Licenciado Arnulfo Guzmán



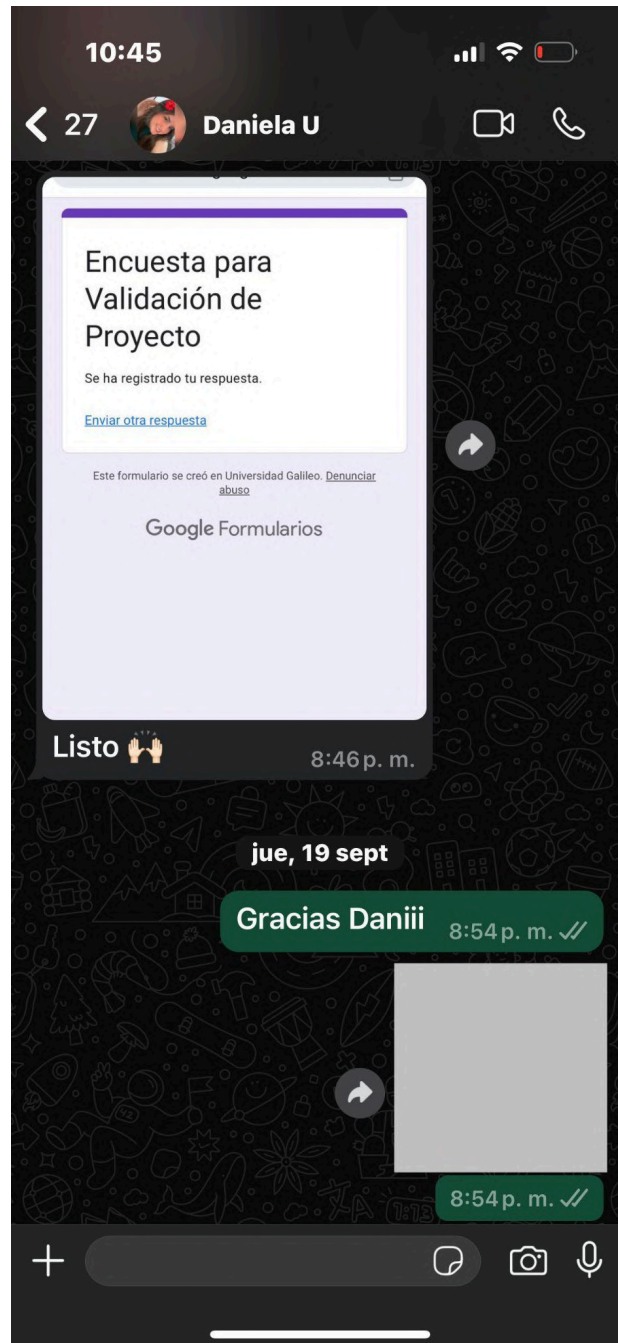
Experto 2: Licenciado Christian López Rossell



Experta 3: Profesional de la Comunicación y el Diseño Alba Violeta Ortega Cornel



Experta 4: Profesional de la Comunicación y el Diseño Daniela gomez Almengor



Experta 5: Profesional de la Comunicación y el Diseño Jannette Madeline de los Ángeles Chalí

García

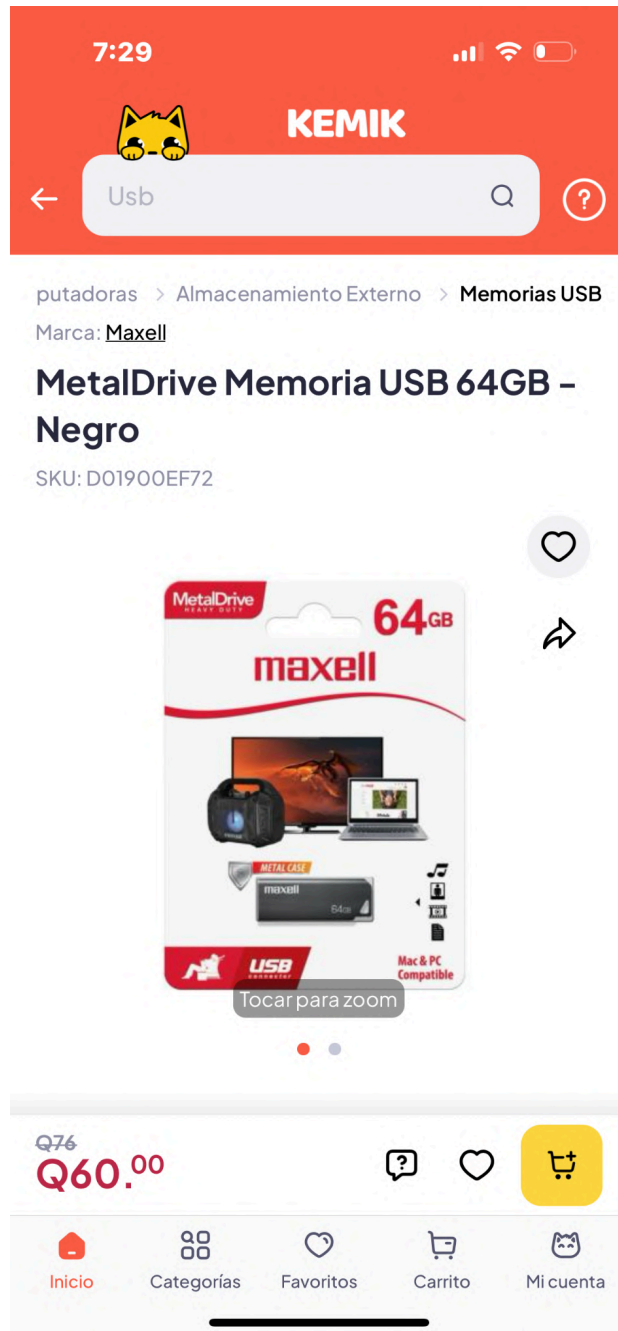


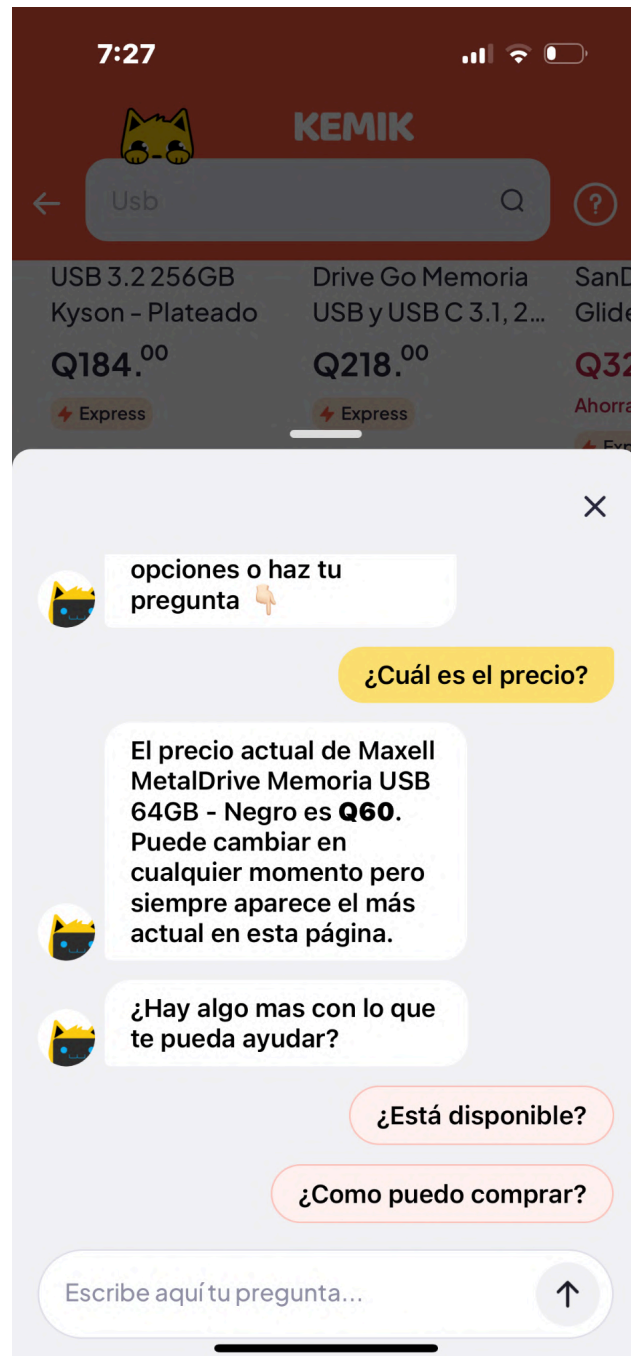
Cliente: Maria José De león



Anexo 6: Cotizaciones

Cotizaciones del USB que se utilizara para entregar el folleto digital al cliente









NIT 5590541-2
OD GUATEMALA Y COMPANIA LIMITADA
19 calle 19-73
ZONA 10
GUATEMALA
ZONA 10
01010
Guatemala

Cotización

ESODGT13871

28/10/2024

Atención a:

53097 OD GUATEMALA Y COMPAÑIA LIMITADA

TOTAL

Q99.90

Cierre de previsto	Representante de ventas	de	Operador	Método de envío
28/10/2024	623040 Julie M de Gracia Acevedo		623023 Melany Y Mayen Plata	

Cantidad	Artículo	Unidades	Precio Unitario S/ Impuesto	Importe S/ Impuesto	Tasa de impuesto	Impuesto	Imp. bruto C/Impuesto	Imp. total
1	1305000041 MEMORIA ADATA USB 64GB AUV131-64G-RGY MEMORIA ADATA USB 64GB AUV131-64G- RGY	UNIDAD	Q89.20	Q89.20	12 %	Q10.70	Q99.90	Q99.90

Subtotal Q89.20

Impuesto Q10.70

Total Q99.90

Comentarios

Términos Contado

PRECIOS SUJETOS A CAMBIOS SIN PREVIO AVISO

NUESTROS PRECIOS INCLUYEN I.V.A.

ARTÍCULOS SUJETOS A EXISTENCIAS

