

**Galileo**  
UNIVERSIDAD  
La Revolución en la Educación

## **FACULTAD DE CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN**

Creación de piezas gráficas digitales para informar a través de redes sociales, las actividades colaborativas que realiza la Asociación Guatemalteca de pacientes con enfermedades autoinmunes reumáticas -Artrilup-. Guatemala, Guatemala 2018.

### **PROYECTO DE GRADUACIÓN**

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

#### **ELABORADO POR:**

Ligia Andrea Samayoa Méndez  
12003039

Para optar el título de:

### **LICENCIATURA EN COMUNICACIÓN Y DISEÑO**

Nueva Guatemala de la Asunción, 2019

## **Autoridades**

Rector

Dr. Eduardo Suger Cofiño

Vicerrectora General

Dra. Mayra de Ramírez

Vicerrector Administrativo

Lic. Jean Paul Suger Castillo

Secretario General

Lic. 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 13 de abril de 2015

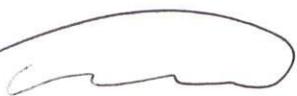
Licenciado  
Leizer Kachler  
Decano-Facultad de Ciencias de la Comunicación  
Universidad Galileo

Estimado Licenciado Kachler:

Solicito la aprobación del tema de proyecto de Graduación titulado: **CREACIÓN DE PIEZAS GRÁFICAS DIGITALES PARA INFORMAR A TRAVÉS DE REDES SOCIALES, LAS ACTIVIDADES COLABORATIVAS QUE REALIZA LA ASOCIACIÓN GUATEMALTECA DE PACIENTES CON ENFERMEDADES AUTOINMUNES REUMÁTICAS -ARTRILUP-**. Así mismo solicito que el Mgtr. Arnulfo Guzmán Morán sea quién me asesore en la elaboración del mismo.

Atentamente,

  
\_\_\_\_\_  
**Ligia Andrea Samayoa Méndez**  
12003039

  
\_\_\_\_\_  
**Mgtr. Arnulfo Guzmán Morán**  
Asesor  
Colegiado 7499



**Galileo**  
UNIVERSIDAD  
La Revolución en la Educación

**FACOM** Facultad de Ciencias  
de la Comunicación

Guatemala 14 de mayo de 2015

**Señorita:**  
**Ligia Andrea Samayoa Méndez**  
**Presente**

Estimada Señorita Samayoa:

De acuerdo al proceso de titulación profesional de esta Facultad, se aprueba el proyecto titulado: **CREACIÓN DE PIEZAS GRÁFICAS DIGITALES PARA INFORMAR A TRAVÉS DE REDES SOCIALES, LAS ACTIVIDADES COLABORATIVAS QUE REALIZA LA ASOCIACIÓN GUATEMALTECA DE PACIENTES CON ENFERMEDADES AUTOINMUNES REUMÁTICAS -ARTRILUP-**. Así mismo, se aprueba al Mgtr. Arnulfo Guzmán Morán, como asesor de su proyecto.

Sin otro particular, me suscribo de usted.

Atentamente,

**Lic. Leizer Kachler**  
**Decano**  
**Facultad de Ciencias de la Comunicación**



**Galileo**  
UNIVERSIDAD  
La Revolución en la Educación

**FACOM** Facultad de Ciencias  
de la Comunicación

Guatemala, 09 de agosto de 2019

**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: **CREACIÓN DE PIEZAS GRÁFICAS DIGITALES PARA INFORMAR A TRAVÉS DE REDES SOCIALES, LAS ACTIVIDADES COLABORATIVAS QUE REALIZA LA ASOCIACIÓN GUATEMALTECA DE PACIENTES CON ENFERMEDADES AUTOINMUNES REUMÁTICAS -ARTRILUP-**. Presentado por la estudiante: Ligia Andrea Samayoa Méndez, con número de carné: *12003039*, 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,



**Mgtr. Arnulfo Guzmán Morán**  
**Asesor**  
**Colegiado 7499**



Guatemala, 21 de noviembre de 2019

Señorita  
**Ligia Andrea Samayoa Méndez**  
Presente

Estimada Señorita Samayoa:

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, 29 de agosto de 2023

Licenciado  
Leizer Kachler  
Decano FACOM  
Universidad Galileo  
Presente.

Señor Decano:

Le informo que la tesis: **CREACIÓN DE PIEZAS GRÁFICAS DIGITALES PARA INFORMAR A TRAVÉS DE REDES SOCIALES, LAS ACTIVIDADES COLABORATIVAS QUE REALIZA LA ASOCIACIÓN GUATEMALTECA DE PACIENTES CON ENFERMEDADES AUTOINMUNES REUMÁTICAS –ARTRILUP-**, de la estudiante Ligia Andrea Samayoa Méndez, 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, 13 de noviembre de 2023

**Señorita:**  
**Ligia Andrea Samayoa Méndez**  
**Presente**

Estimada Señorita Samayoa:

De acuerdo al dictamen rendido por la terna examinadora del proyecto de graduación titulado: **CREACIÓN DE PIEZAS GRÁFICAS DIGITALES PARA INFORMAR A TRAVÉS DE REDES SOCIALES, LAS ACTIVIDADES COLABORATIVAS QUE REALIZA LA ASOCIACIÓN GUATEMALTECA DE PACIENTES CON ENFERMEDADES AUTOINMUNES REUMÁTICAS -ARTRILUP- GUATEMALA, GUATEMALA 2023**. Presentado por la estudiante: Ligia Andrea Samayoa Méndez, el Decano de la Facultad de Ciencias de la Comunicación autoriza la publicación del Proyecto de Graduación previo a optar al título de Licenciada en Comunicación y Diseño.

Sin otro particular, me suscribo de usted.

Atentamente,

**Lic. Leizer Kachler**  
**Decano**  
**Facultad de Ciencias de la Comunicación**

## Resumen

A través del acercamiento con la Asociación Guatemalteca de pacientes con enfermedades autoinmunes reumáticas –Artrilup-, se determinó que no cuenta con piezas gráficas digitales para informar en la red social Facebook, las actividades benéficas que realiza.

Por lo que se planteó el siguiente objetivo: Crear piezas gráficas digitales para informar en la red social Facebook, las actividades benéficas que realiza la Asociación Guatemalteca de pacientes con enfermedades autoinmunes reumáticas –Artrilup-.

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

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

El principal hallazgo, entre otros, es que con las piezas gráficas digitales en la red social Facebook, las personas con enfermedades autoinmunes, se enterarán de las actividades benéficas que la Asociación realiza. Se recomendó crear una rápida solución para los problemas de comunicación gráfica que se encuentran en una empresa u Asociación para que los resultados sean los esperados y que los objetivos se logren con eficiencia.

Para efectos legales únicamente la autora, Ligia Andrea Samayoa Méndez, es responsable del contenido de este proyecto, ya que es una investigación científica y puede ser motivo de consulta por estudiantes y profesionales.

# Índice

Autoridades	1
Resumen	2
Índice	4
Capítulo I	
Capítulo I - Introducción	1
1.1 Introducción	1
Capítulo II	
Capítulo II – Problemática	2
2.1 Contexto	2
2.2 Requerimientos de Comunicación y Diseño	2
2.3 Justificación	2
2.3.1 Magnitud	3
2.3.4. Factibilidad	4
2.3.4.4. recursos tecnológicos	4
Capítulo III	
Capítulo III – Objetivos del diseño	6
3.1 Objetivo General	6
3.2 Objetivos Específicos	6
Capítulo IV	
Capítulo IV – Marco de Referencia	7
4.1 Información General del Cliente	7
4.2 Visión	8
4.3 Misión	8
4.6 Organigrama	9
4.7 Foda	10
Capítulo V	
Capítulo V – Definición del Grupo Objetivo	10
5.1 Perfil Geográfico	10
5.2 Perfil Demográfico	10
5.3 Perfil Psicográfico	11
5.4 Perfil Conductual	11
Capítulo VI	
Capítulo VI- Marco Teórico	12
6.1 Conceptos Fundamentales con el producto o servicio	12
6.1.1 creación	12

6.1.2 imagen	12
6.1.3 imagen digital	12
6.1.4 red social	12
6.1.4.1 facebook	13
6.1.4.2 Instagram	13
6.1.4.3 twitter	13
6.1.5 organización	13
6.1.6 enfermedad	13
6.1.7 autoinmune	13
6.1.8 artritis	13
6.1.9 lupus	14
6.2 Conceptos Fundamentales Relacionados con la Comunicación y Diseño	14
6.2.1. comunicación	14
6.2.2. paradigma/esquema de la comunicación/proceso	14
6.2.3. principales autores de la comunicación	14
6.2.3.1 Norbert Wiener	14
6.2.3.2. Claude Elwood Shannon	15
6.2.3.3 Warren Weaver	15
6.2.3.4. Erving Goffman	15
6.2.4. Tipos de Comunicación	15
6.2.4.1 comunicación comercial	15
6.2.4.2. comunicación persuasiva	16
6.2.4.3 comunicación escrita	16
6.2.4.4 comunicación interactiva	16
6.2.5. funciones de la comunicación.	16
6.2.5.1 función connotativa.	16
6.2.5.2. función metalingüística	16
6.2.6. conceptos fundamentales relacionados con el diseño gráfico	17
6.2.6.1 diseño	17
6.2.6.2 diseño gráfico	17
6.2.6.3 elementos de diseño	17
6.2.6.3.1 el punto	17
6.2.6.3.2 la línea	17
6.2.6.3.3 el plano	18
6.2.6.3.4 equilibrio visual	18
6.2.6.3.5 boceto	18
6.2.6.4 tipos de diseño	19
6.2.6.4.1 diseño gráfico digital	19

6.3 Ciencias Auxiliares, artes, teorías y tendencias	19
6.3.1 Ciencias auxiliares	19
6.3.1.2 semiología	19
6.3.1.3 sociología	20
6.3.1.4 psicología	20
6.3.1.4.1 psicología del color	20
6.3.1.5 antropología	20
6.3.1.6 pedagogía	21
6.3.1.7 andrología	21
6.3.1.8 medicina	21
6.3.1.9 reumatología	22
6.3.2 artes	22
6.3.2.1 fotografía	22
6.3.2.2 tipografía	22
6.3.2.3 ilustración/dibujo	22
6.3.3 Teorías	23
6.3.3.1 Teoría del color	23
6.3.3.2 Teoría de gestalt	23
6.3.4 Tendencias	24
6.3.4.1 Clásica	24
Capítulo VII	
Capítulo VII- Proceso de diseño y propuesta preliminar	21
7.1 Aplicación de la información obtenida en el marco teórico	21
7.1.1 Semiología	21
7.1.2 Sociología	21
7.1.3 Psicología del Color	21
7.1.4 Teoría del Color	21
7.1.5 Diagramación	21
7.1.6 Comunicación	22
7.1.7 Diseño	22
7.1.8 Andragogía	22
7.1.9 Semiología de la imagen	22
7.1.10 Tecnología “Cibernética”	22
7.1.11 Fotografía	22
7.2 Conceptualización Método	23
7.2.1 Método Utilizado	23
7.2.2 Definición del Concepto	24
7.3 Bocetaje	25

7.3.1 Bocetaje a base de dibujo natural.	26
7.3.1.2 Rediseño del logotipo de la Asociación Artrilup.	27
7.3.1.3 Boceto de material digital	28
7.3.1.4 Boceto de material digital	29
7.3.2 Bocetaje a dibujo técnico.	30
7.3.2.1 Rediseño del logotipo de la Asociación Artrilup.	30
7.3.2.2 Boceto de material digital	31
7.3.2.4 Boceto de material digital	32
7.3.2.5 Boceto de material digital	33
7.3.3 Proceso de construcción digital de los materiales para informar.	34
7.3.3.1 Boceto de material digital	34
7.3.3.2 Rediseño del logotipo de la Asociación Artrilup.	35
7.3.3.4 Boceto de material digital	36
7.3.3.5 Boceto de material digital	37
7.4 Propuestas Preliminar	38
7.4.1 Rediseño del logotipo de la Asociación Artrilup.	38
7.4.3 Boceto de material digital	39
7.4.4 Boceto de material digital	40
7.4.5 Boceto de material digital	41
Capítulo VIII	
Capítulo VIII – Validación Técnica	42
8.1 Población y Muestreo	42
8.2 Método e instrumento	42
8.2.3 Parte Objetiva	43
8.2.2 Parte Semiológica	43
8.2.3 Parte Operativa	43
8.3 Resultados e interpretación de resultados	47
8.3.1 Parte Objetiva	47
8.3.2 Parte Semiológica	50
8.3.3 Parte Operativa	57
8.4 Cambios a bases de resultados	63
8.4.1 Justificación	65
Capítulo IX	
Capítulo IX – Propuesta Final	67
9.1 Foto de portada de facebook	67
9.2 Aplicación de foto de portada de facebook	67
9.3 Publicación de agradecimiento en facebook	68
9.4 Publicación de agradecimiento en facebook	69

9.5 Publicación informativa en facebook	70
9.6 Aplicación de publicación de agradecimiento en facebook	71
9.7 Publicación de Testimonio de pacientes con Artritis y Lupus	72
9.8 Publicación de conferencia pacientes con Artritis y Lupus	73
9.9 Publicación de Testimonio de pacientes con Artritis y Lupus	74
9.10 Aplicación de publicación de Testimonio de pacientes con Artritis y Lupus.	75
Capítulo X	
Capítulo X – Plan de Costos de Elaboración	56
10.1 Plan de costos de elaboración	56
10.2 Plan de Costos de Producción	56
10.3 Plan de Costos de Reproducción	56
10.4 Plan de Costos de Distribución	57
10.5 Cuadro de Resumen de costos	57
10.6 Cuadro de Resumen de costos a cliente	58
Capítulo XI	
Capítulo XI – Conclusiones y Recomendaciones	58
11.1 Conclusiones	58
11.2 Recomendaciones	58
Capítulo XII	
Capítulo XII – Conocimiento General	60
Capítulo XIII	
Capítulo XIII - Referencias	62
Capítulo XIV	
Capítulo XIV - Anexos	64
Anexo A: Tabla de niveles socioeconómicos	64
Anexo B: Herramienta de validación de proyecto de graduación	66
Anexo C: Fotografía de personas que contribuyeron a la validación de proyecto de graduación.	69
Anexo D. Ejemplo de tendencias	70

# Capítulo I

# Capítulo I - Introducción

## 1.1 Introducción

Artrilup es una asociación no gubernamental cuyo fin es ayudar a personas enfermas de artritis y lupus. Realizan foros, reuniones, caminatas y diferentes actividades con el objetivo de ayudar por medio de Facebook a pacientes y así ser un centro de apoyo para ellos, para sus amigos y familiares. El método de comunicación que utilizó la asociación Artrilup para informar a las personas interesadas acerca de las actividades benéficas que se realizaron cada mes es Facebook. Aunque esta herramienta ha sido útil, la falta de unidades de diseño en los mensajes ha hecho que algunos pacientes no se enteren de las organizaciones que apoyan o de los eventos que realiza.

Por lo tanto, se pudo observar que para disminuir los problemas y mantener mejor informados a los pacientes y profesionales en el tema de la artritis y lupus, fue necesario utilizar canales de comunicación más directos y comprimir la información en artes gráficas para que haya mayor comprensión y organizar actividades. Por consiguiente, se desarrollaron piezas gráficas digitales para informar a través de la red social Facebook acerca de las actividades benéficas que realiza la asociación Artrilup, al utilizar un procedimiento que permite conceptualizarlos, visualizarlos, diseñarlos y producirlos.

Durante el proceso se validaron las piezas gráficas a través de metodologías cualitativa y cuantitativa que dio resultados favorables para la implementación del proyecto.

## **Capítulo II**

## **Capítulo II – Problemática**

### **2.1 Contexto**

Artrilup es una asociación privada, sin fines de lucro, que agrupa a personas con enfermedades autoinmunes reumáticas, a personas interesadas en encontrar mejor calidad de vida en Guatemala.

La asociación se formó en marzo del 2007 y adquirió su personería jurídica en octubre del 2008. Está constituida por una asamblea general que delega sus funciones en una Junta Directiva.

Artrilup carece de piezas gráficas digitales para las redes sociales.

### **2.2 Requerimientos de Comunicación y Diseño**

La Asociación Guatemalteca de pacientes con enfermedades autoinmunes reumáticas –Artrilup-, no cuenta con piezas gráficas digitales para informar en la red social Facebook, las actividades benéficas que realiza.

### **2.3 Justificación**

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

### 2.3.1 Magnitud.

La asociación Artrilup, después de 8 años de haberse formado, cuenta con un aproximado de 369 asociados. Este proyecto tendrá el alcance para más personas con enfermedades autoinmunes, por lo que la cifra puede ser duplicada.



**2.3.2. Vulnerabilidad.** Si la Asociación Artrilup no cuenta con piezas gráficas digitales en Redes Sociales, no podrá tener comunicación efectiva con los pacientes enfermos de Artritis y Lupus. Por lo tanto, puede que la asociación no cumpla con su objetivo de ayudar e informar a las personas afectadas.

**2.3.3. Trascendencia.** Con la realización de piezas gráficas digitales en la red social Facebook, las personas con enfermedades con Artritis y Lupus pueden encontrar la ayuda que necesitan para combatir estas enfermedades autoinmunes. De esta manera aumentarán las personas asociadas, la popularidad en la asociación, más patrocinios y más personas serán ayudados a superar los inconvenientes de estas enfermedades.

**2.3.4. Factibilidad.** El proyecto de piezas gráficas digitales en redes sociales para informar es realizable, ya que se cuenta con los siguientes recursos:

**2.3.4.1 recursos humanos.** La asociación Artrilup cuenta con el factor humano adecuado, que posee las habilidades y el conocimiento necesario para el desarrollo y realización del proyecto.

**2.3.4.2. recursos organizacionales.** La asociación Artrilup autoriza la realización de este proyecto, de manera que están dispuestos a brindar la información necesaria para el desarrollo del proyecto.

**2.3.4.3. recursos económicos.** La asociación Artrilup cuenta con los recursos económicos necesarios que posibilitan la realización del proyecto.

**2.3.4.4. recursos tecnológicos.** Para la elaboración y producción del proyecto se utilizará equipo propiedad de la comunicadora diseñadora, quién donará los productos de comunicación y diseño a la asociación.

## **Capítulo III**

## **Capítulo III – Objetivos del diseño**

### **3.1 Objetivo General**

Crear piezas gráficas digitales para informar en la red social Facebook las actividades benéficas que realiza la Asociación Guatemalteca de pacientes con enfermedades autoinmunes reumáticas –Artrilup-.

### **3.2 Objetivos Específicos**

**3.2.1.** Recopilar información de la Asociación Guatemalteca de enfermedades autoinmunes reumáticas para crear las piezas gráficas con la coherencia necesaria.

**3.2.2.** Investigar ciencias, artes, teorías y tendencias para la elaboración de las piezas gráficas en redes sociales y aplicarlas al proyecto de graduación.

**3.2.3.** Crear una línea gráfica que sirva como base para el diseño de la Asociación Artrilup.

## **Capítulo IV**

## Capítulo IV – Marco de Referencia

### 4.1 Información General del Cliente

Nombre de la empresa: Asociación Guatemalteca de Pacientes con Enfermedades

Autoinmunes Reumáticas, ARTRILUP

Dirección: Independiente

Correo electrónico: [artrilup@gmail.com](mailto:artrilup@gmail.com)

Teléfono: 42315298 / 57310265 / 59178106

Logo:



El logotipo consta de dos manos que simbolizan la artritis pues allí es donde generalmente se desarrolla la enfermedad, las mariposas simbolizan lupus. Se juntan las dos palabras: 'artritis' y 'lupus' utilizando una luz entre las manos simbolizando una luz de esperanza.

El logo fue diseñado por María José Castillo en el año 2008.

## **4.2 Visión**

Llegar a ser una organización líder a nivel nacional e internacional, por sus logros en mejorar la calidad de vida de las personas con enfermedades autoinmunes reumáticas.

## **4.3 Misión**

Mejorar la calidad de vida de las personas con enfermedades autoinmunes reumáticas que, con la colaboración de entidades públicas y privadas, se propone brindar información, capacitación y apoyo, facilitándoles el acceso a la intención médica y psicológica integral en coordinación con dichas organizaciones.

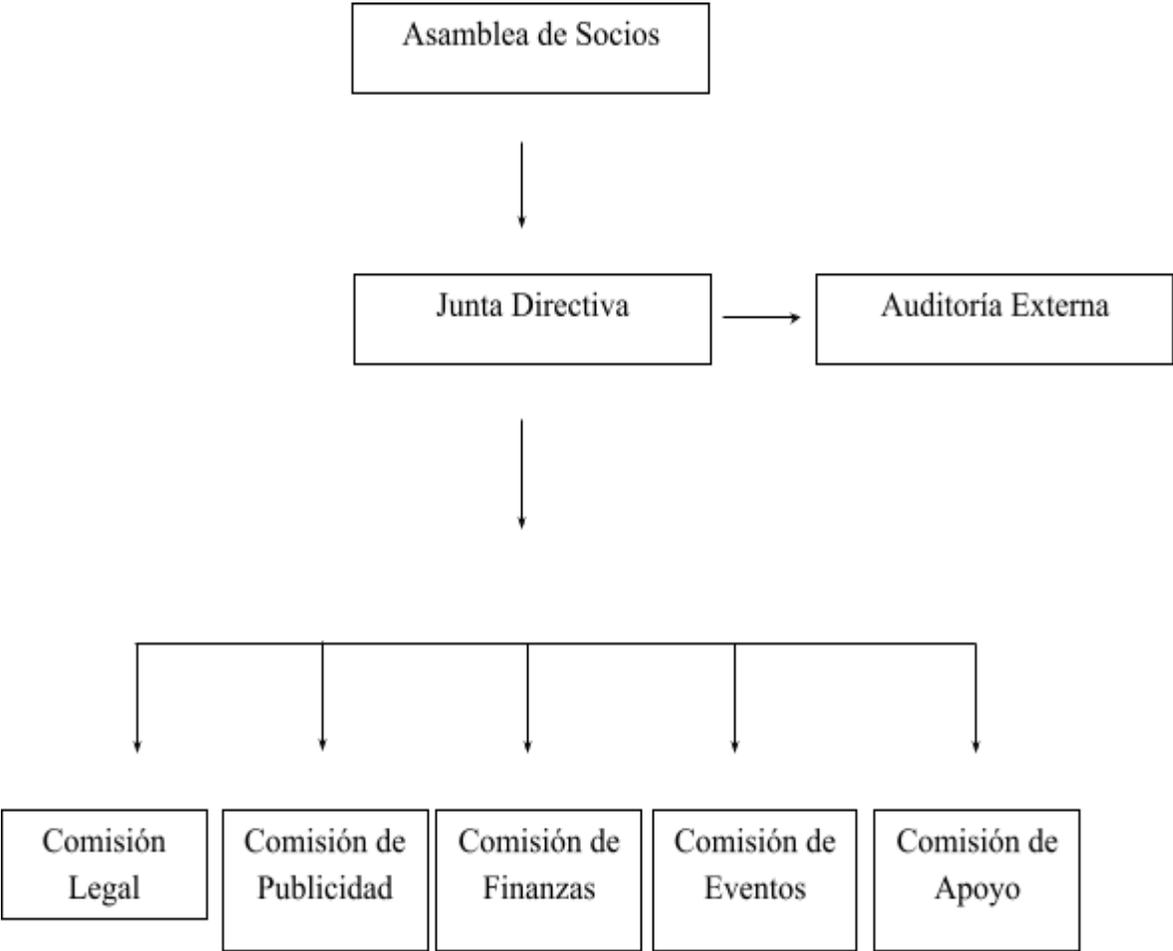
## **4.4 Objetivo**

Dar a conocer a la población en general en qué consisten las enfermedades autoinmunes reumáticas, para que comprendan e integren a la sociedad a las personas que la padecen y contribuyan de esta forma para que las personas que aún no han sido diagnosticadas puedan buscar ayuda para un rápido diagnóstico y tratamiento adecuado.

## **4.5 Competencia**

Por ser una asociación con fin de ayudar, se considera que no hay competencia.

**4.6 Organigrama**



Artrilup es una Asociación privada sin fines de lucro, que agrupa a personas con enfermedades autoinmunes reumáticas, a sus familiares, profesionales y personas interesadas en el tema, que buscan mejorar la calidad de vida de las enfermedades autoinmunes en Guatemala

#### 4.7 Foda

##### **Fortalezas**

Buena formación de personas capacitadas del tema de las enfermedades autoinmunes. Médicos y psicólogos capacitados y profesionales.  
Patrocinadores de farmacias conocidas en el país de Guatemala.

##### **Oportunidades**

Mayor cantidad de personas interesadas en saber de la organización en las Redes Sociales.  
Popularidad del tema de enfermedades autoinmunes en Guatemala.  
Crecimiento a nivel internacional.

##### **Debilidades**

Deficiencia en la comunicación entre organización y Grupo Objetivo a través de Redes Sociales.  
No presentan una sede.  
Poca investigación del tema de enfermedades autoinmunes en Guatemala.

##### **Amenazas**

Falta de apoyo gubernamental hacia las enfermedades autoinmunes.  
Inestabilidad económica.  
Falta de interés de las mismas personas acerca de enfermedades no conocidas.

## **Capítulo V**

## **Capítulo V – Definición del Grupo Objetivo**

A través de la observación e investigación se ha notado que los miembros de la asociación de ARTRILUP poseen los siguientes perfiles:

### **5.1 Perfil Geográfico**

**5.1.1 Región:** País de Guatemala

**5.1.2 Área:** 108, 890 km<sup>2</sup>

**5.1.3 Tamaño de la ciudad:**

**5.1.4 Densidad:** Poblacional 142.6 habitantes / km<sup>2</sup>

**5.1.5 Clima:** Guatemala presenta dos épocas: lluviosa y calida; la lluviosa se presenta entre mayo y noviembre y la calida entre diciembre y abril. Debido a sus contrastes demográficos presenta cambios climáticos dramáticos en zonas bajas un clima tropical cálido y húmedo y en las regiones altas con frío y lluvia.

### **5.2 Perfil Demográfico**

Entre las características demográficas del grupo objetivo se encuentran:

**5.2.2 Edad:** 18-80 años.

**5.2.3 Género:** Femenino y Masculino

**5.2.4 Ciclo de vida:** Solteros, casados y con hijos.

**5.2.5 Ocupación:** Estudiantes, jubilados, empresarios, profesionales.

**5.2.6 Educación:** Escolar, Universitaria.

**5.2.7 Nacionalidad:** Guatemaltecos o extranjeros.

**5.2.8 Nivel socioeconómico:** Nivel c- a Nivel B

Ver tabla de Niveles Socioeconómicos en anexo A.

### **5.3 Perfil Psicográfico**

El grupo objetivo son personas, creyentes de Dios, por lo tanto son religiosas necesitan un guía en su vida algo con qué creer y que le de fe. Le gusta pasar tiempo con la familia y aprecian el tiempo y su compañía.

### **5.4 Perfil Conductual**

Las características del grupo objetivo a quién va dirigido la imagen en redes sociales son: Personas interesadas en tratar de vivir la vida cotidiana con una enfermedad sin cura, que buscan un apoyo y otros testimonios acerca de los mismos problemas que ellos tienen. Ven periódicos, televisión, escuchan radio y frecuentan las Redes Sociales.

## **Capítulo VI**

## Capítulo VI- Marco Teórico

### 6.1 Conceptos Fundamentales con el producto o servicio

**6.1.1 creación.** Implica y se refiere a la concreción de algo gracias a la utilización de las capacidades que se ostentan y disponen. El concepto de crear se usa para designar aquellas nuevas implementaciones que se van poniendo en marcha con el objetivo de organizar o de mejorar algunos aspectos de la organización pública. (ABC, 2007-2015)

**6.1.2 imagen.** Es una representación visual que muestra la apariencia de un objeto real o imaginario.

**6.1.3 imagen digital.** Es una representación visual y bidimensional de una imagen empleando bits, unidad mínima de información compuesta por dígitos binarios que se emplea a instancias de la informática y cualquier dispositivo digital.

**6.1.4 red social.** Es una estructura social. Una Red Social es creada por un conjunto de individuos u organizaciones.

Es una estructura social compuesta por un conjunto de actores (tales como individuos u organizaciones) que están relacionados de acuerdo a algún criterio (relación profesional, amistad, parentesco, etc.). Normalmente se representan al simbolizar los actores como nodos y las relaciones como líneas que los unen. El tipo de conexión representable en una red social es una relación diádica o lazo interpersonal.

**6.1.4.1 facebook.** Es una plataforma virtual desarrollada en el 2004 por Mark Zuckerberg, operando mundialmente como una red social. (ABC, 2007-2015)

**6.1.4.2 Instagram.** El concepto de Instagram, es uno de esos tantos que surgieron asociados a la revolución de las redes sociales. Esta plataforma es de las utilizadas en la actualidad cuya principal función es el permitirle al usuario compartir fotografías con sus seguidores tanto en ella como en el resto de las redes sociales más extendidas del mundo. (ABC, 2007-2015)

**6.1.4.3 twitter.** Twitter es hoy en día una de las plataformas de comunicación online más populares y utilizadas debido a su facilidad, a su rápido acceso y a la simplicidad de registro y utilización. (ABC, 2007-2015)

**6.1.5 organización.** Es un grupo social formado por personas, tareas y administración, que interactúan en el marco de una estructura sistemática para cumplir con sus objetivos. Una organización solo puede existir cuando hay personas que se comunican y están dispuestas a actuar en forma coordinada para lograr su misión. (Definición.de, 2008-2015)

**6.1.6 enfermedad.** Se denomina enfermedad al proceso y a la fase que atraviesan los seres vivos cuando padecen de una afección que atenta contra su bienestar al modificar su condición ontológica de salud. (Definición.de, 2008-2015)

**6.1.7 autoinmune.** Es una enfermedad caracterizada por acción de los efectores inmunológicos hacia componentes de la propia corporal.

**6.1.8 artritis.** Es una enfermedad sistémica autoinmune, caracterizada por provocar inflamación crónica de las articulaciones, que produce destrucción progresiva con distintos grados de deformidad e incapacidad funcional.

**6.1.9 lupus.** Es una enfermedad autoinmune crónica. El sistema inmunológico ataca a las células del organismo y a los tejidos, produciendo inflamación y daño.

## **6.2 Conceptos Fundamentales Relacionados con la Comunicación y Diseño**

**6.2.1. comunicación.** La comunicación es la transmisión de señales mediante un código común al emisor y al receptor. La palabra comunicación significa poner algo en común, por lo tanto a través de la comunicación las personas o animales obtienen información respecto a su entorno y pueden compartirla.

**6.2.2. paradigma/esquema de la comunicación/proceso.** La comunicación lleva un proceso que implica la emisión de señales con la intención de dar a conocer un mensaje. Para que la comunicación llegue al destinatario, es necesario que este cuente con habilidades para decodificar e interpretar el mensaje. Para que exista comunicación deben haber ciertos elementos fundamentales los cuales son: el código es cual es un sistema de signos y reglas que se combinan con la intención de poner algo en conocimiento; el canal es el medio físico por el cual se transmite la información; el emisor que es quien desea enviar el mensaje y el receptor, la persona que recibe el mensaje. (Definición.de, 2008-2015)

**6.2.3. principales autores de la comunicación.**

**6.2.3.1 Norbert Wiener.** Postula la teoría matemática de la información. Habla por primera vez de la cibernética y la comunicación entre humanos y máquinas.

**6.2.3.2. Claude Elwood Shannon.** Demostró que todas las fuentes de información pueden medirse, y que los canales de comunicación tienen una unidad de medida similar, determinando la velocidad máxima de transferencia o capacidad de canal. También que la información se puede transmitir sobre un canal si y solamente si la magnitud de la fuente no excede la capacidad de transmisión del canal que la conduce, y sentó las bases para la corrección de errores, supresión de ruidos y redundancia.

**6.2.3.3 Warren Weaver.** Tuvo una gran importancia para la culminación y el asentamiento que para el funcionalismo fue la Teoría Matemática de la Comunicación de 1949 –que hoy es mundialmente conocida por todos como la Teoría de la Información. Creador del paradigma de la comunicación.

**6.2.3.4. Erving Goffman.** Plantea que la comunicación es un proceso de interacción humana. Estudió la influencia de los significados sobre la interacción humana.

#### **6.2.4. Tipos de Comunicación.**

**6.2.4.1 comunicación comercial.** La comunicación comercial tiene como objetivo promocionar ya sea directa o indirectamente, bienes, servicios o la imagen de una empresa, Asociación o persona con una actividad comercial, industrial o artesanal. (Descuadrados, 2013)

**6.2.4.2. comunicación persuasiva.** En la comunicación la persuasión es una herramienta útil ya que con ella se puede transformar ideas, actitudes creencias y comportamientos. Para la persuasión pueden utilizarse dos técnicas: las racionales y las emocionales. Las racionales son la argumentación, la lógica, la retórica, el método científico y la evidencia. Las emociones son la publicidad, la imaginación, la seducción, la culpa, la lástima, la fe y la propaganda. (Bofill, 2013)

**6.2.4.3 comunicación escrita.** Este tipo de comunicación se diferencia por no estar sometida a los conceptos de espacio y tiempo. La interacción entre el emisor y el receptor no es inmediata pero puede ser que nunca suceda y así el dicho perdure eternamente. Este tipo de comunicación aumenta las posibilidades expresivas y la complejidad gramatical, sintáctica, y léxica. (Concepto, 2014)

**6.2.4.4 comunicación interactiva.** Es la acción que se ejerce para mantener a todos comunicados e intercambiar conocimientos para una mejor comunicación y obtener contenidos más específicos. El emisor y el receptor intercambian información y se producen respuestas entre ambos elementos de la comunicación. (Española, 2015)

## **6.2.5. funciones de la comunicación.**

**6.2.5.1 función connotativa.** En esta función el emisor espera el inicio de una reacción por parte del receptor. Es un mensaje didáctico en el cual se utilizan recursos audiovisuales o gráficos.

**6.2.5.2. función metalingüística.** La función metalingüística de la comunicación se centra en el código que hace que el mensaje sea comprensible. Por medio del lenguaje es posible hacer una explicación del lenguaje. (UNAL)

## **6.2.6. conceptos fundamentales relacionados con el diseño gráfico.**

**6.2.6.1 *diseño.*** El diseño es una actividad que combina creatividad y técnica con la finalidad de crear objetos que dispongan de utilidad y estética. Es el pensamiento de soluciones a un tema o problemática.

**6.2.6.2 *diseño gráfico.*** El diseño gráfico es una actividad que propone comunicar valores y/o mensajes de forma visual. Se origina de la sociedad industrial y la necesidad de la resolución de problemas comunicativos de difusión, funcionalidad o cultura. Hoy en día el diseño gráfico es una profesión que está fundamentada en la concepción y puesta en marcha de herramientas visuales de comunicación.

### **6.2.6.3 *elementos de diseño.***

**6.2.6.3.1 *el punto.*** El punto es la unidad mínima de comunicación visual, es el elemento gráfico fundamental y por lo tanto el más importante. Este elemento puede intensificar su valor por medio del color, el tamaño y su posición en el plano. El punto es tensión en sí mismo, sin dirección y posee sus límites y tensiones internas.

**6.2.6.3.2 *la línea.*** La línea es considerada como el trazado que deja el punto a moverse o como la unión de dos o más puntos. Es un elemento direccional, tiene longitud pero no anchura. La línea separa planos, permitiendo así crear diferentes niveles y volúmenes. Posee significación propia y aumenta el grado de expresividad. (EcuRed, 2015)

6.2.6.3.3 *el plano*. El plano es una superficie geométrica que no posee volumen y posee un número infinito de rectas y puntos que lo cruzan de un lado al otro. También se puede considerar como el punto de vista desde el cual se puede considerar algo. Es una representación gráfica realizada con medios técnicos de una superficie sin realizar una proyección. (Significados, 2013-2015)

6.2.6.3.4 *equilibrio visual*. El equilibrio visual es uno de los recursos visuales que otorga más armonía a la composición. Puede explicarse como cuando dos objetos son empujados con la misma intensidad en direcciones opuestas, crean un equilibrio. Por lo tanto en una composición visual el equilibrio es jugar con las posiciones, las divisiones y los pesos para que la imagen tenga armonía y equilibrio. (Crean, 2012)

6.2.6.3.5 *boceto*. El boceto es una ilustración esquemática que carece de detalles. Tiene como objetivo simbolizar ideas, pensamientos o conceptos sin preocuparse por la estética. Generalmente se realiza sobre cualquier tipo de papel y no tiene necesidad de disponer de instrumentos de dibujo auxiliares. (Definición.de, 2008-2015)

#### **6.2.6.4 tipos de diseño.**

*6.2.6.4.1 diseño gráfico digital.* Diseño gráfico digital es la acción de programar, proyectar, concebir y realizar comunicaciones visuales, producidas en general por medios industriales y destinados a transmitir mensajes específicos a grupos sociales determinados. El diseño gráfico digital utiliza la computación y un software específico como Photoshop, InDesign o Illustrator, aplicados a la publicidad, edición de páginas web o a la producción de una imagen corporativa de una empresa destinada a internet. El diseño gráfico digital es uno de los estilos más utilizados hoy en día ya que la publicidad se está manejando en su mayoría a través de sitios web o redes sociales. Esto es debido al crecimiento masivo y veloz en el intercambio de información, lo cual se ha convertido en una necesidad para el ser humano hoy en día. (Quees.la, 2015) (Webcindario, 2011)

### **6.3 Ciencias Auxiliares, artes, teorías y tendencias**

#### **6.3.1 Ciencias auxiliares.**

*6.3.1.2 semiología.* La semiología es una ciencia que se encarga de todos los estudios relacionados al análisis de los signos, tanto lingüísticos como semióticos. Estudia el significado y el significado de los símbolos. Estos símbolos transmiten mensajes en el momento de comunicarse y proyectan algún tipo de mensaje. Las letras con símbolos son utilizados a diario para transmitir ideas de manera escrita o hablada. La semiología analiza también los procesos asociados a la producción e interpretación de los mensajes. (Definicion.de, 2008-2015)

**6.3.1.3 sociología.** La sociología es una ciencia que se dedica al estudio de los grupos sociales. Analiza formas internas de asociación, las relaciones entre individuos y el sistema y el grado de cohesión en la estructura social. Esta ciencia estudia las reacciones que tienen los seres humanos ante determinadas situaciones.

**6.3.1.4 psicología.** Es la disciplina que investiga sobre los procesos mentales de personas y animales. La psicología puede entenderse como la ciencia que se ocupa de atender cuestiones que conciernen al espíritu, a la forma de sentir de un individuo o un pueblo, sus aspectos morales y la forma en la que se desenvuelven con el entorno. (Definición.de, 2008-2015)

**6.3.1.4.1 psicología del color.** La psicología del color es un campo de estudio que está dirigido a analizar el efecto del color en la percepción y la conducta humana. Desde el punto de vista estrictamente médico, todavía es una ciencia inmadura en la corriente principal de la psicología contemporánea, teniendo en cuenta que muchas técnicas adscritas a este campo pueden categorizarse dentro del ámbito de la medicina alternativa. (Psicologiadelcolor.es, 2015)

**6.3.1.5 antropología.** Es una ciencia social cuyo objetivo es estudiar el individuo como un todo a través de un enfoque holístico, abordando la temática del ser humano a través de los diversos enfoques que ofrecen disciplinas tales como las ciencias naturales, sociales y humanas.

**6.3.1.6 pedagogía.** Es una ciencia que tiene como objetivo la educación. Esta Ciencia pertenece al campo de las Ciencias Sociales y Humanas. En este contexto, la educación tiene como propósito incorporar a los sujetos a una sociedad determinada que posee pautas culturales propias y características, es una acción que lleva implícita la intencionalidad del mejoramiento social progresivo que permita que el ser humano desarrolle todas sus potencialidades.

**6.3.1.7 andrología.** Parte de la medicina que estudia al hombre, en especial las enfermedades de los órganos reproductores masculinos.

**6.3.1.8 medicina.** Es la ciencia que permite prevenir y curar las enfermedades del cuerpo humano.

**6.3.1.9 reumatología.** Es la rama de la medicina que se centra básicamente en lo que es el tejido conectivo y el aparato locomotor. De esta manera, trabaja tratando las distintas enfermedades que afectan a ambas áreas como pueden ser, por ejemplo: la artrosis, la artritis, la esclerosis, entre otras.

### **6.3.2 artes.**

**6.3.2.1 fotografía.** La fotografía es el proceso de capturar imágenes mediante un dispositivo tecnológico basado en el principio de la cámara oscura. El término fotografía es diseñar o escribir con luz. En el ámbito artístico y estético, la fotografía es la conservación de un instante único a partir de la combinación de elementos como el encuadre, la iluminación y la composición.

**6.3.2.2 tipografía.** La tipografía es la destreza y la industria de elección y el uso de tipos para desarrollar una labor de impresión. Es una actividad que se encarga de lo referente a los símbolos, números y letras de un contenido que puede ser impreso o digital. La tipografía creativa explora formas gráficas más allá de la finalidad lingüística de los símbolos.

**6.3.2.3 ilustración/dibujo.** Ilustrar es la acción y efecto de dibujar. Es la publicación periódica que está compuesta de texto o de láminas y dibujos. Una ilustración es una imagen asociada con palabras, lo cual quiere decir que se pueden producir imágenes que denotan un mensaje. Es un componente gráfico que complementa o realza un texto.

### **6.3.3 Teorías**

**6.3.3.1 Teoría del color.** La teoría del color es un grupo de reglas básicas en la mezcla de percepción de colores para conseguir el efecto deseado combinando colores de luz o pigmento. El círculo cromático es fundamental en la teoría del color y suele representarse como una rueda dividida en doce partes en las cuales se colocan los colores primarios en el área superior central y en la cuarta posición a partir del centro. De esta manera forman un triángulo equilátero con base horizontal. Entre dos colores primarios se colocan tres tonos secundarios de modo que en la porción central entre ellos corresponde a una mezcla de cantidades iguales de ambos primarios y el color más cercano a cada primario sería la mezcla del secundario central más el primario adyacente.

**6.3.3.2 Teoría de gestalt.** La teoría de la Gestalt sostiene que la mente se encarga de configurar todos aquellos elementos que pasan a formar parte de ella por medio de la acción de la percepción o el acervo a la memoria. En esta teoría el todo no es igual a la sumatoria de diversas partes sino que es algo diferente. En la teoría de la Gestalt se encuentran distintas leyes como por ejemplo:

- La ley de la pregnancia: Tendemos a percibir como unidad los elementos que presentan mayor grado de simplicidad, simetría, regularidad y estabilidad en la igualdad de circunstancias.
- La ley de cierre: Nuestra mente añade los elementos restantes para completar una figura.
- Ley de semejanza: Nuestra mente agrupa elementos similares en una entidad.

- Ley de proximidad: El agrupamiento parcial o secuencial de elementos por nuestra mente.
- Ley de continuidad: La mente continúa un patrón.
- Ley de simetría: Las imágenes simétricas son percibidas como iguales, como un elemento, en la distancia.
- Ley de movimiento común: En igualdad de circunstancias, tendemos a percibir como un conjunto o grupo aquellos elementos que se mueven conjuntamente o se mueven de un mismo modo, o que están moviéndose reposadamente respecto a otros. (Ideocentro, 2015)

#### **6.3.4 Tendencias.**

**6.3.4.1 Clásica.** El clasicismo es una corriente artística que por lo general busca ser formal y sobrio. Es una tradición histórica y de actitudes estéticas basadas en el arte de Grecia y Roma en la antigüedad. El clasicismo implica aceptar sus formas perfectas, asociándose con la armonía, la claridad, la moderación, la universalidad y el idealismo. Debido a la alta estima otorgada al arte antiguo, ‘clásico’ a veces se utiliza para significar que el ejemplo es el mejor de su tipo. Tienden a preferir cualidades algo más específicas, estos incluyen la línea sobre el color, las líneas rectas más curvas, frontalidad y cerrado.

*Ver ejemplos en anexo D*

## **Capítulo VII**

## **Capítulo VII- Proceso de diseño y propuesta preliminar**

### **7.1 Aplicación de la información obtenida en el marco teórico**

**7.1.1 Semiología.** A través de esta ciencia se sustentarán los mensajes visuales que se desean transmitir a través de los materiales digitales para informar en las Redes Sociales dirigidos a la Asociación Artrilup.

**7.1.2 Sociología.** En el momento de segmentar el mercado para la imagen publicitaria que se realizará en las redes sociales, se necesita aplicar esta ciencia para estudiar las reacciones que tienen los seres humanos ante determinadas situaciones y así llegar a una conclusión.

**7.1.3 Psicología del Color.** En la realización de la imagen digital, la Psicología del Color será un aspecto importante debido a que se estudia la percepción del ser humano ante el color. La correcta utilización del color es algo importante y se puede convertir en un elemento atractivo que será más sencillo de aceptar y de comprender.

**7.1.4 Teoría del Color.** El círculo cromático nos permitirá analizar diferentes tonalidades a partir de la presencia de luz u oscuridad. La saturación de un color estará dada, además, por la presencia de gris en su tonalidad siendo que, a mayor presencia de gris, menos saturado estaría.

**7.1.5 Diagramación.** Diagramar es comunicar, se aplican los contenidos e información y se conectan elementos visuales y no visuales para reforzar o mostrar un mensaje claro y bien estructurado.

**7.1.6 Comunicación.** La comunicación es importante en el desarrollo del proyecto ya que se transmitirá una idea al receptor, además obtendrán información respecto a su entorno y podrán compartirla.

**7.1.7 Diseño.** Gracias al diseño se podrá ordenar información para hacerla más clara, legible y atractiva al ojo del receptor, para persuadir e interpretar las necesidades y resolverlas con una producción gráfica.

**7.1.8 Andragogía.** Se educará a personas adultas por medio de un conjunto de técnicas de enseñanza, ya que los adultos aprenden de diferente manera que los niños.

**7.1.9 Semiología de la imagen.** Con la percepción de signos y símbolos puede convertir la información en una opción más estilizada y dinámica. Debido a la necesidad de reducir textos, la semiología de la imagen será de vital importancia para transmitir un mensaje de manera más atractiva y sencilla para los receptores.

**7.1.10 Tecnología “Cibernética”.** En la realización de este proyecto, la tecnología es un elemento muy importante y con mucho peso, ya que es el medio por donde se desarrollará el proyecto, además a través de este medio se transmitirán los mensajes a través de los materiales digitales.

**7.1.11 Fotografía.** Se crearán y proyectarán imágenes duraderas. Muchas veces la mera información no basta, por esta razón es necesaria una explicación de la misma para facilitar el entendimiento con una fotografía.

## 7.2 Conceptualización Método

Mapas mentales, técnicas creativas en neuronilla.com con el que hicimos el diseño.

**7.2.1 Método Utilizado.** El método que se utilizará en la realización de este proyecto es el mapa mental. Esta técnica es popularizada por Tony Buzan, investigador en el campo de la inteligencia.

El mapa mental es una técnica que permite acceder con facilidad al potencial del cerebro, es una forma de expresión del pensamiento. Su principal objetivo es la exploración del problema y la generación de ideas.

Para elaborar un mapa mental es necesario realizar lo siguiente:

- Tomar una hoja de papel.
- Escribir el problema principal en el centro de la hoja.
- Los principales temas relacionados con el problema se colocan alrededor de una forma ramificada.
- De estos temas parten palabras o imágenes claves que son trazadas sobre líneas abiertas de forma automática pero clara.



- Sentir lucidez
- Reuniones efectivas
- Información en un click
- Mantente informado al instante
- Información efectiva

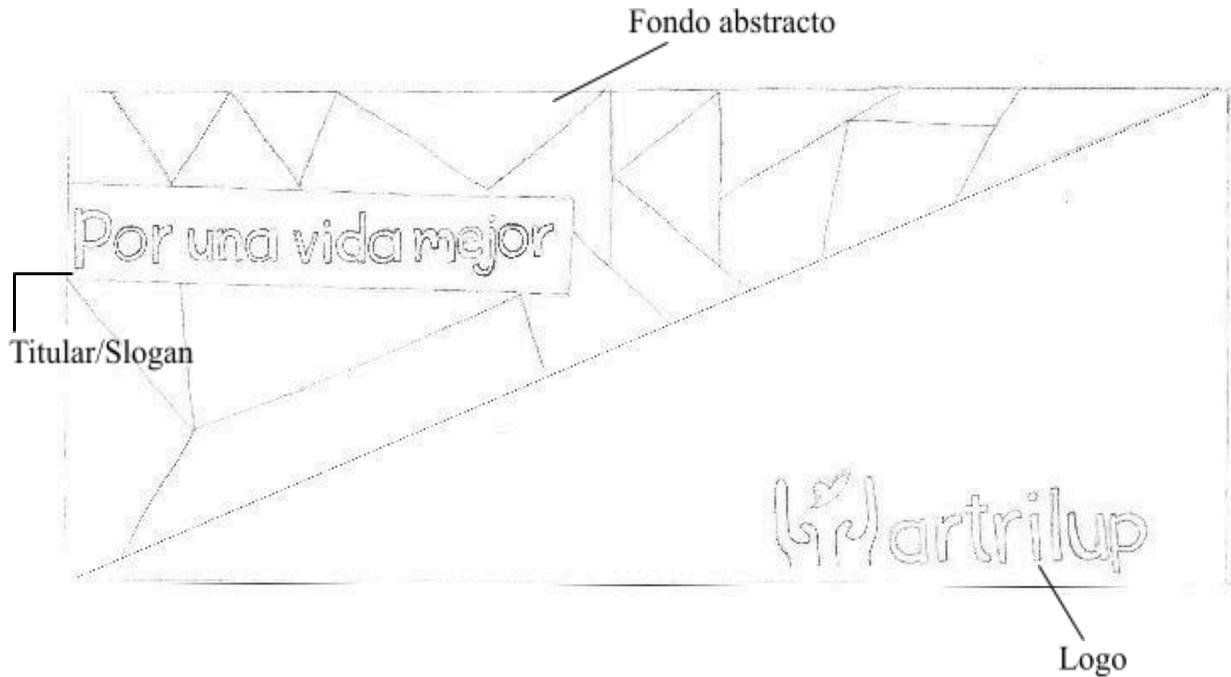
Se ha elegido el concepto: ‘Información efectiva’, ya que describe la esencia de lo que se busca en este proyecto que es la creación de materiales digitales para informar a los pacientes, enfermos de Artritis y Lupus, a personas asociadas a Artrilup y a médicos o profesionales del tema.

### **7.3 Bocetaje**

Los bocetos se realizan a mano en hojas de papel bond, blancas tamaño carta para ilustrar los materiales digitales. Para la realización de los bocetos se ha tomado en cuenta la tipografía, el color, la diagramación, la jerarquía, la técnica y el diseño. Luego se digitalizaron las propuestas finales de los materiales digitales de información.

### 7.3.1 Bocetaje a base de dibujo natural.

Boceto de material digital para foto de portada de la red social Facebook.



Tamaño: 315 x 851 píxeles

Fondo: De fondo se divide la mitad blanco y la otra mitad elementos triangulares.

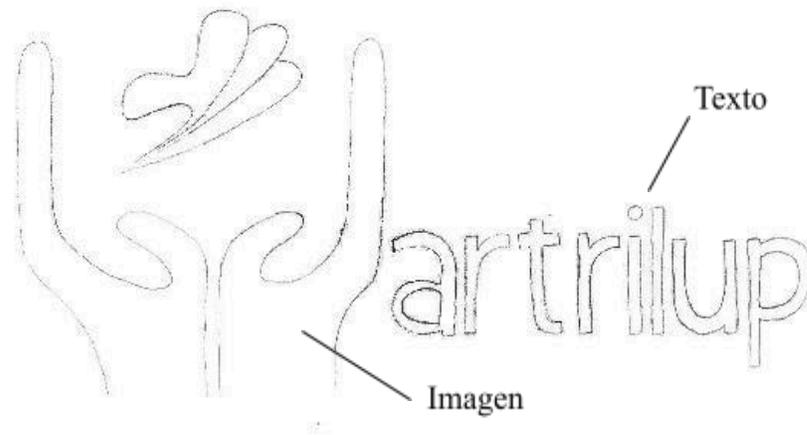
Textos: El texto principal es 'Por una vida mejor'

Imágenes: Se ha colocado el logotipo de la Asociación Artrilup.

Color: El fondo abstracto tiene diferentes tonos de naranja, oro, durazno y amarillo.

Fuente: Arial, Bold

### 7.3.1.2 Rediseño del logotipo de la Asociación Artrilup.



Tipo: Imagotipo, combinación de imagen y texto. Cada elemento puede funcionar por separado.

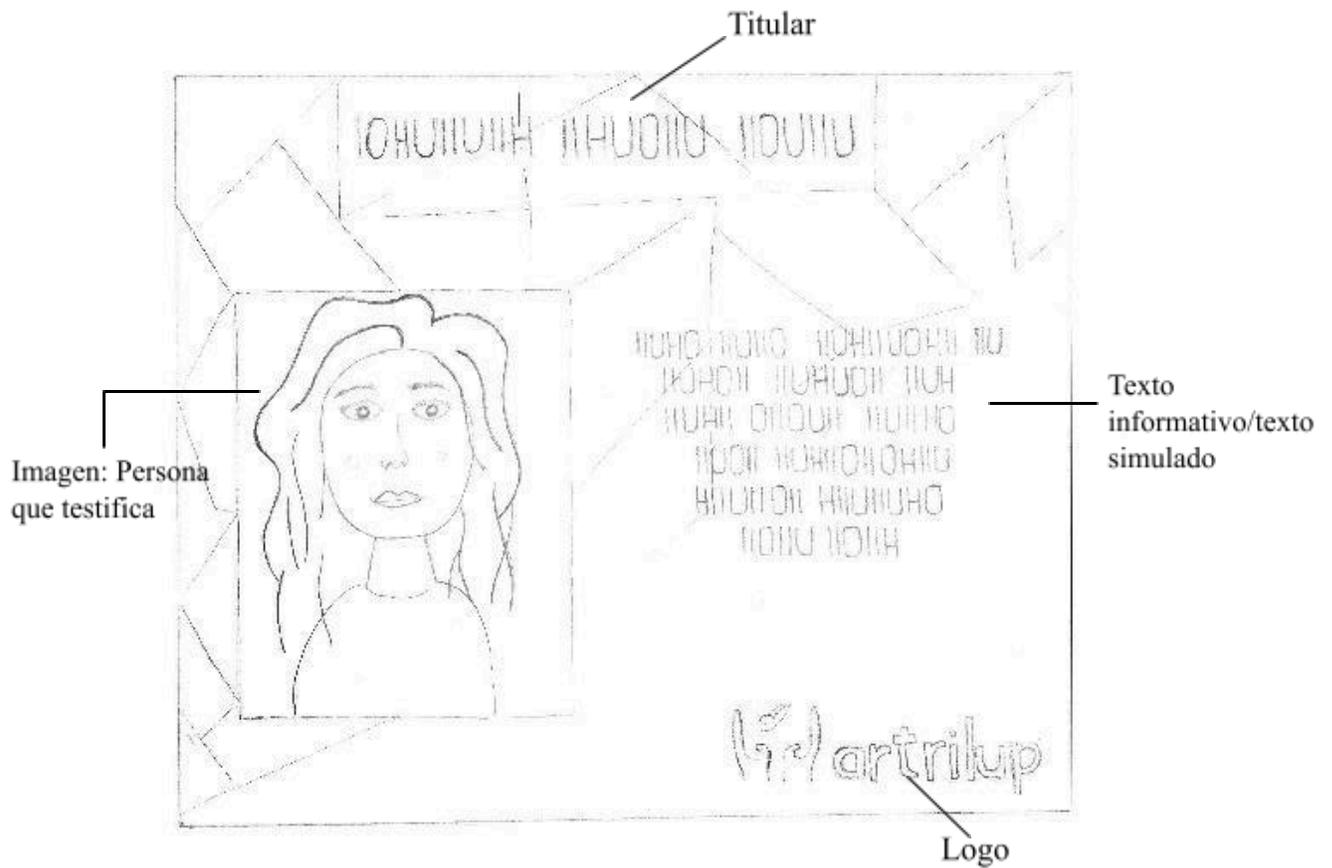
Tamaño: 1,000 x 1,000 píxeles

Color: Amarillo, oro, morado, lila, azul /Sin fondo

Textos: 'Artrilup'

Imagen: Dos manos unidas que representan la artritis y sostienen unas mariposas que representan la enfermedad de Lupus.

**7.3.1.3 Boceto de material digital para testimonios de personas enfermas con Artritis y Lupus.**



Tamaño: 1,000 x 1,000 píxeles

Fondo: De fondo se divide la mitad blanco y la otra mitad elementos triangulares.

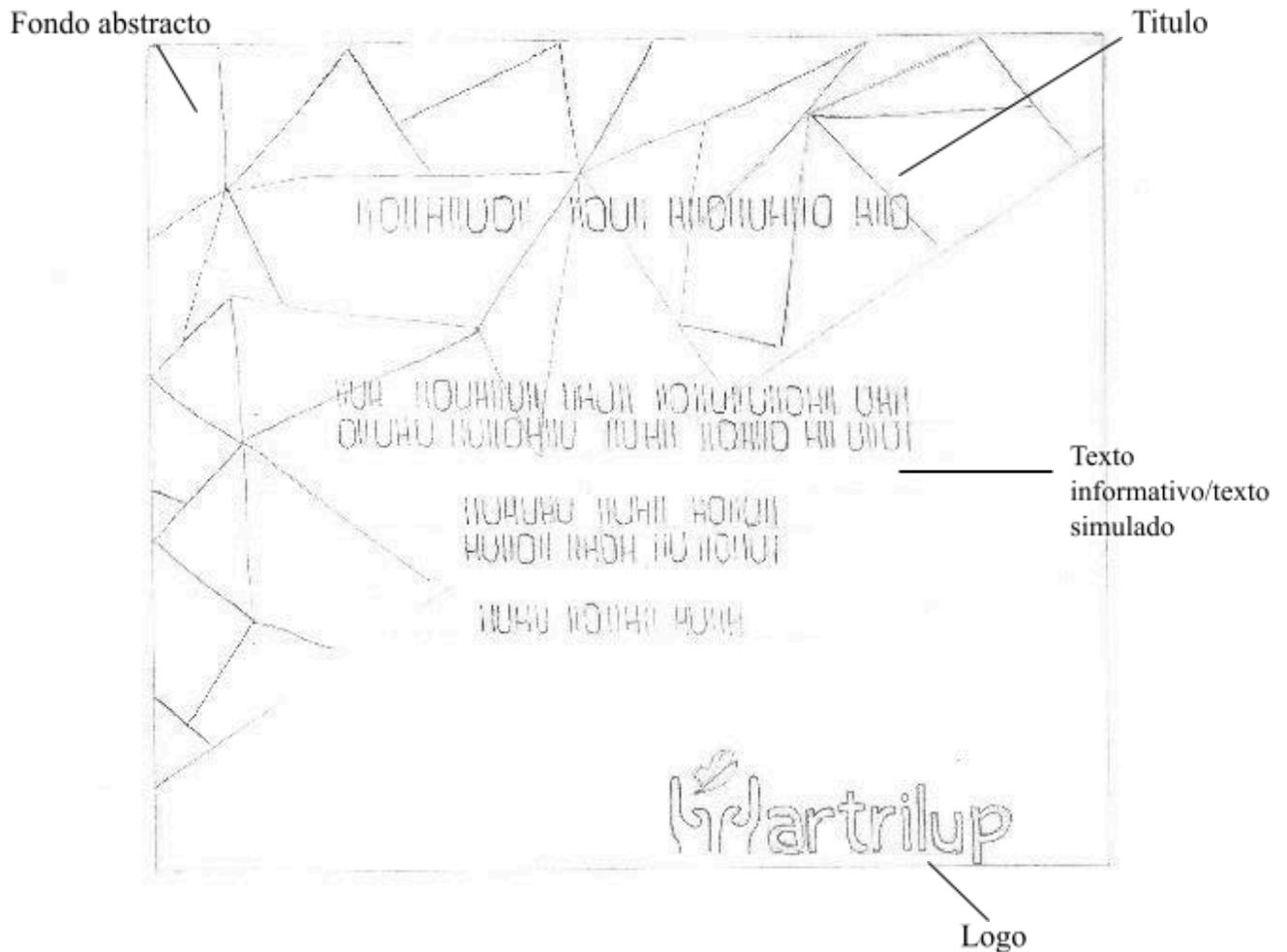
Textos: Título, cuerpo y Logotipo.

Imagen: Foto de la persona del testimonio.

Color: Amarillo, oro, morado, lila, azul /Sin fondo

Tipografía: Arial, Regular.

**7.3.1.4 Boceto de material digital de agradecimiento a las personas que contribuyeron con la participación de los foros realizados por la asociación Artrilup.**



Tamaño: 1,000 x 1,000 píxeles

Fondo: Blanco con elementos gráficos triangulares

Textos: Título, cuerpo y Logotipo.

Color: Naranja, morado, negro, blanco.

Tipografía: Arial.

### 7.3.2 Bocetaje a dibujo técnico.

#### 7.3.2.1 Rediseño del logotipo de la Asociación Artrilup.



Tipo: Imagotipo, combinación de imagen y texto. Cada elemento puede funcionar por separado.

Tamaño: 1,000 x 1,000 Píxeles

Color: Amarillo, oro, morado, lila, azul /Sin fondo

Textos: 'Artrilup'

Imagen: Queríamos aportar una experiencia diferente a los miembros de la Asociación Artrilup, que padecen enfermedades reumatológicas. Así que creamos un logotipo que se recordara y se difundiera fácilmente. Diseño de unas manos naranjas con el texto Artrilup, las mariposas representan la salud.

**7.3.2.2 Boceto de material digital para testimonios de personas enfermas con Artritis y Lupus.**



Tamaño: 1,000 x 1,000 píxeles

Fondo: De fondo se divide la mitad blanco y la otra mitad elementos triangulares.

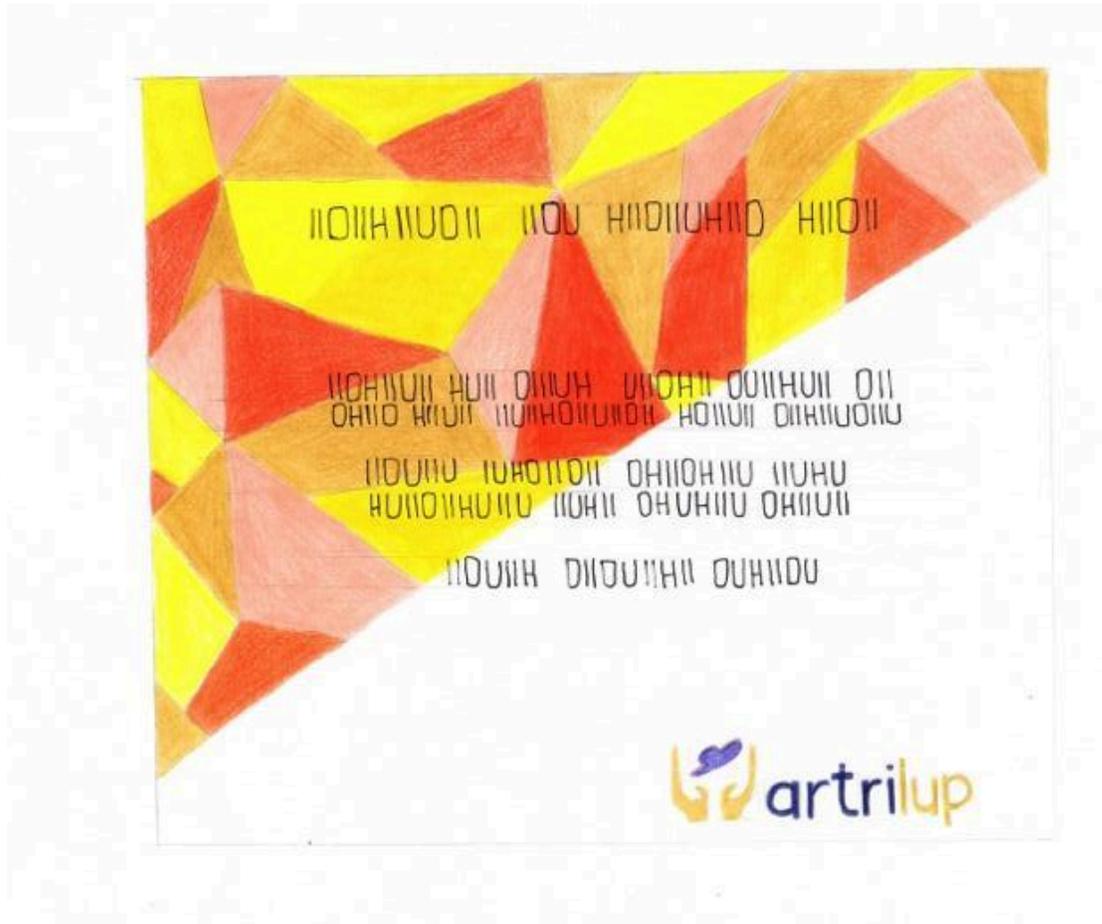
Textos: Título, cuerpo y Logotipo.

Imagen: Foto de la persona del testimonio.

Color: Amarillo, oro, morado, lila, azul /Sin fondo

Tipografía: Arial, Regular.

**7.3.2.4 Boceto de material digital de agradecimiento a las personas que contribuyeron con la participación de los foros realizados por la asociación Artrilup.**



Tamaño: 1,000 x 1,000 píxeles

Fondo: Blanco con elementos gráficos triangulares

Textos: Título, cuerpo y Logotipo.

Color: Naranja, morado, negro, blanco.

Tipografía: Arial.

**7.3.2.5 Boceto de material digital para foto de portada de la Red Social Facebook.**



Tamaño: 315 x 851 píxeles

Fondo: De fondo se divide la mitad blanco y la otra mitad elementos triangulares.

Textos: El texto principal es 'Por una vida mejor'

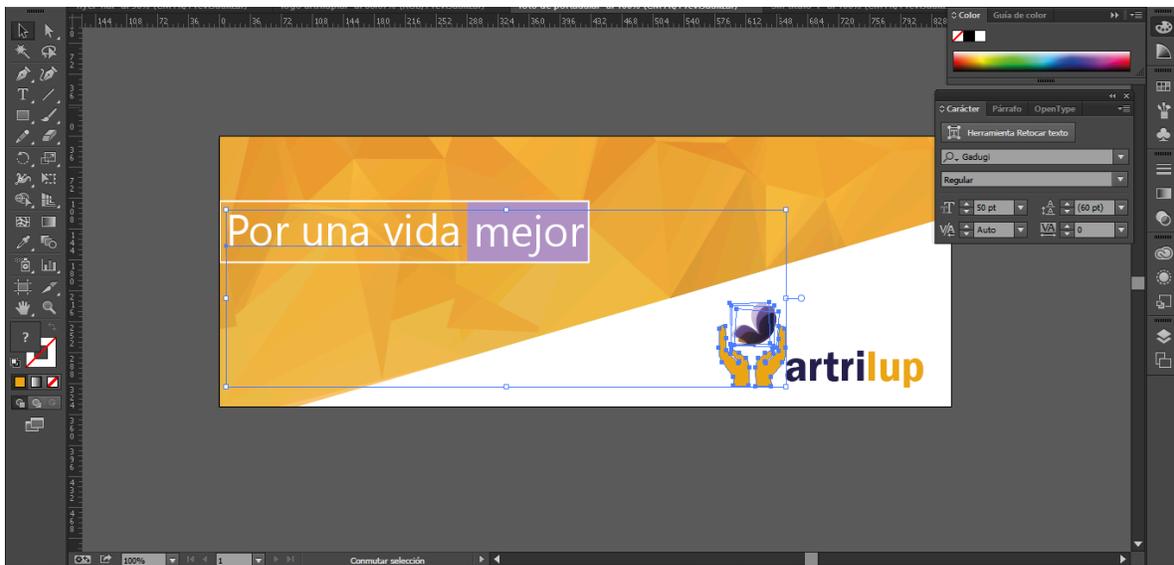
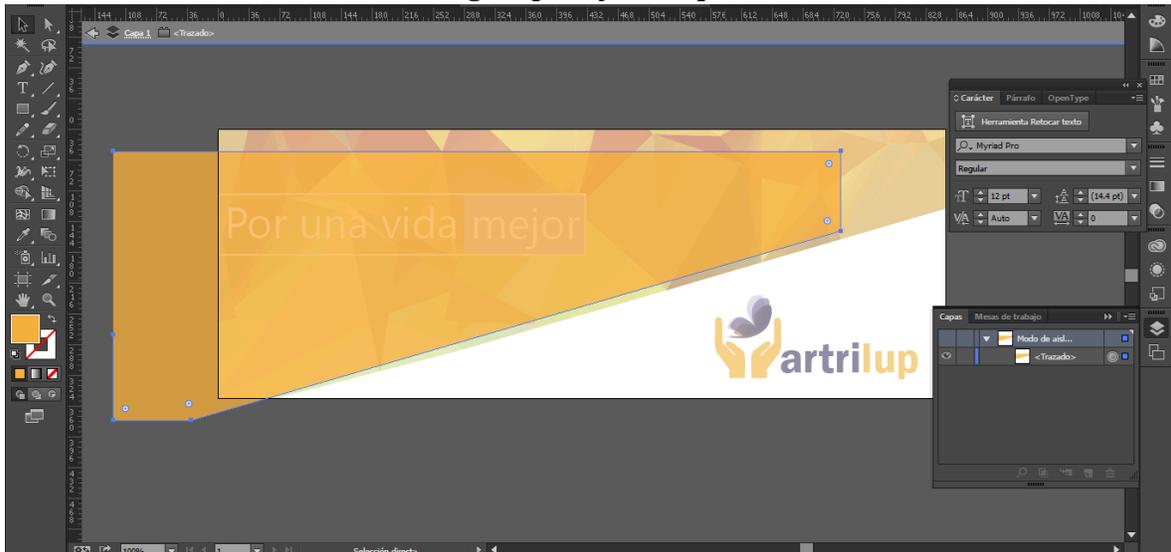
Imágenes: Se ha colocado el logotipo de la Asociación Artrilup.

Color: El fondo abstracto tiene diferentes tonos de naranja, oro, durazno y amarillo.

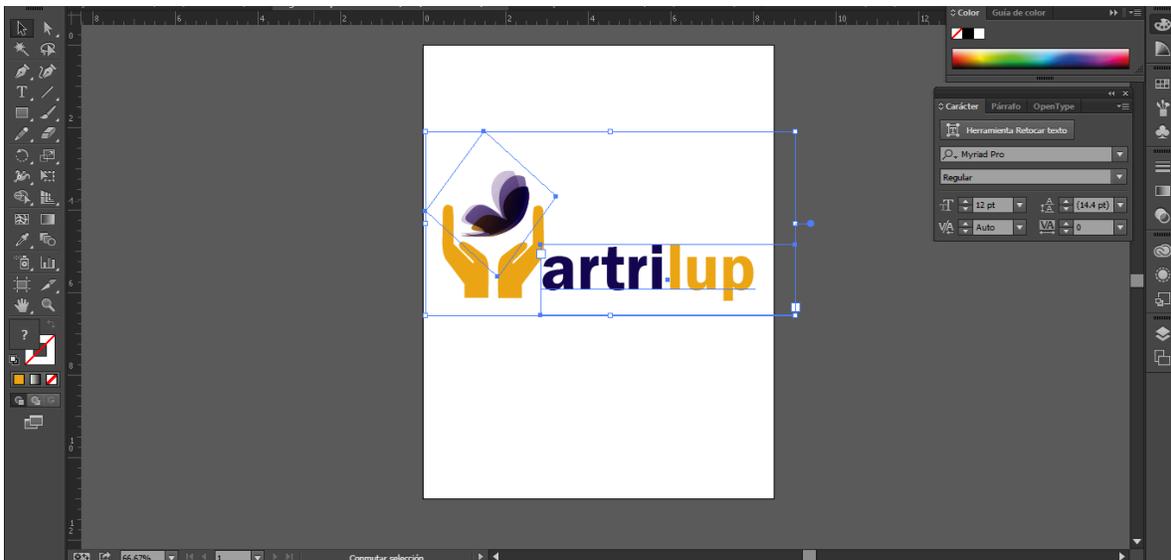
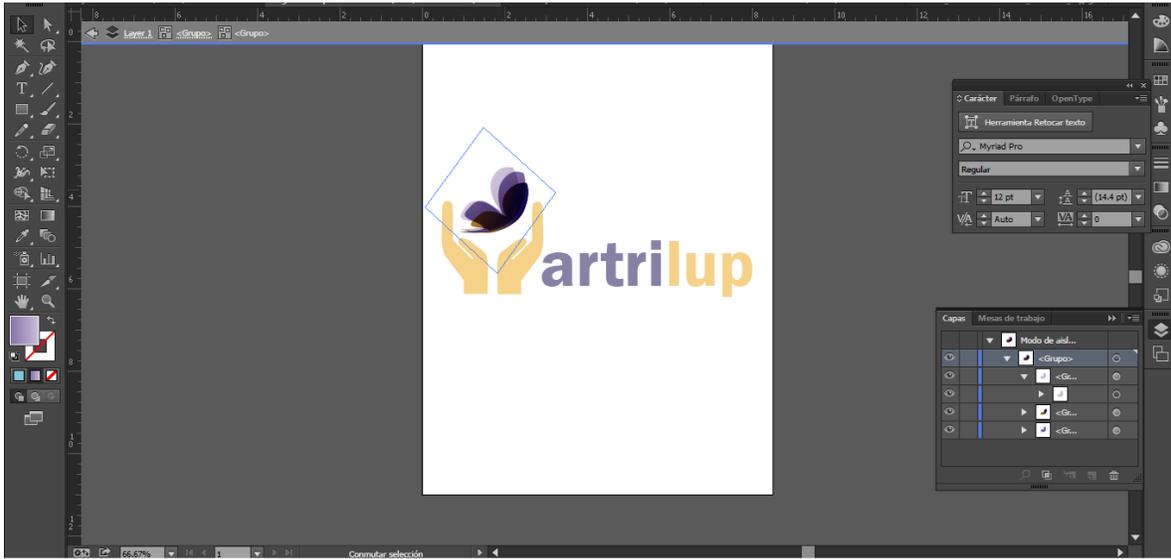
Fuente: Arial, Bold

### 7.3.3 Proceso de construcción digital de los materiales para informar.

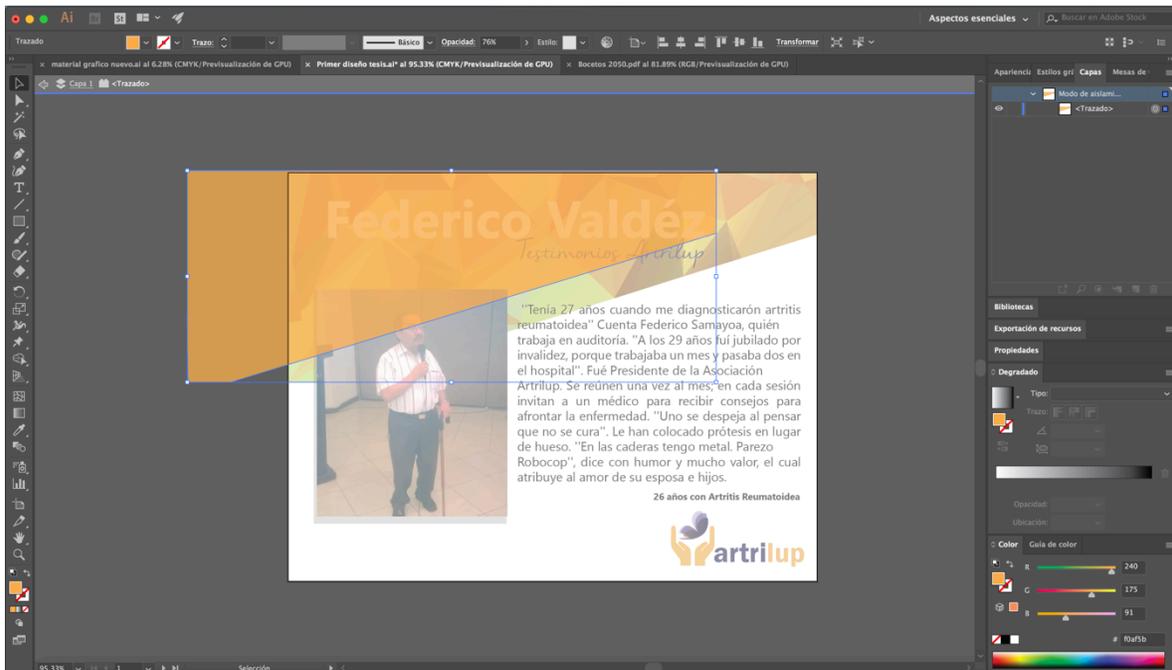
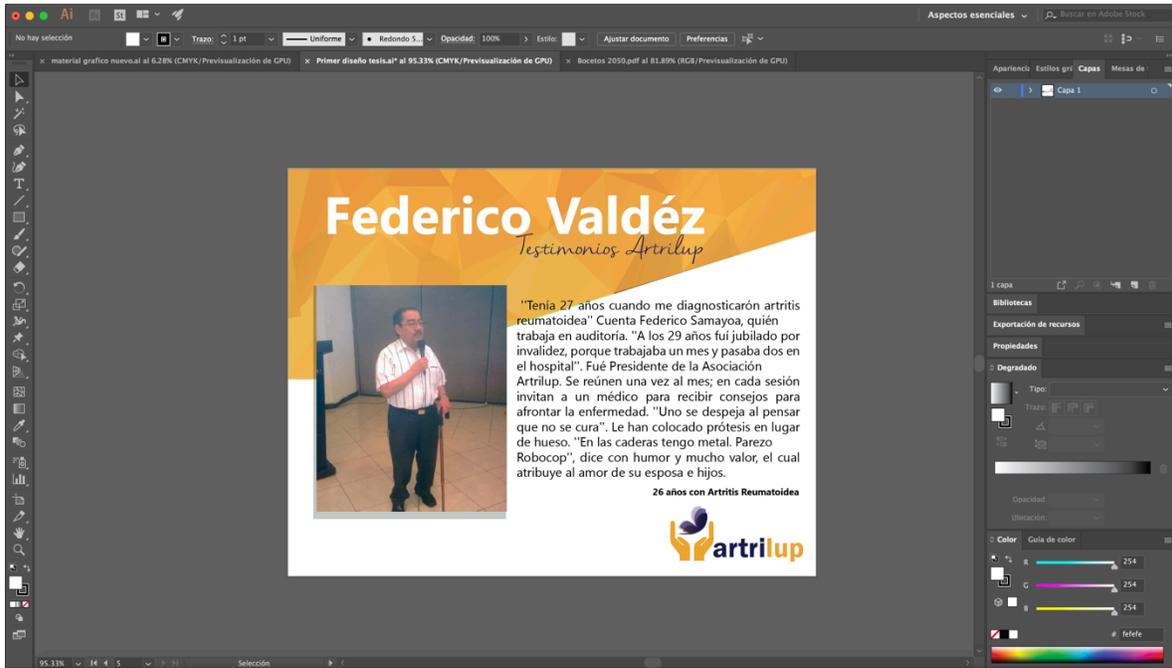
#### 7.3.3.1 Boceto de material digital para foto de portada de la Red Social Facebook.



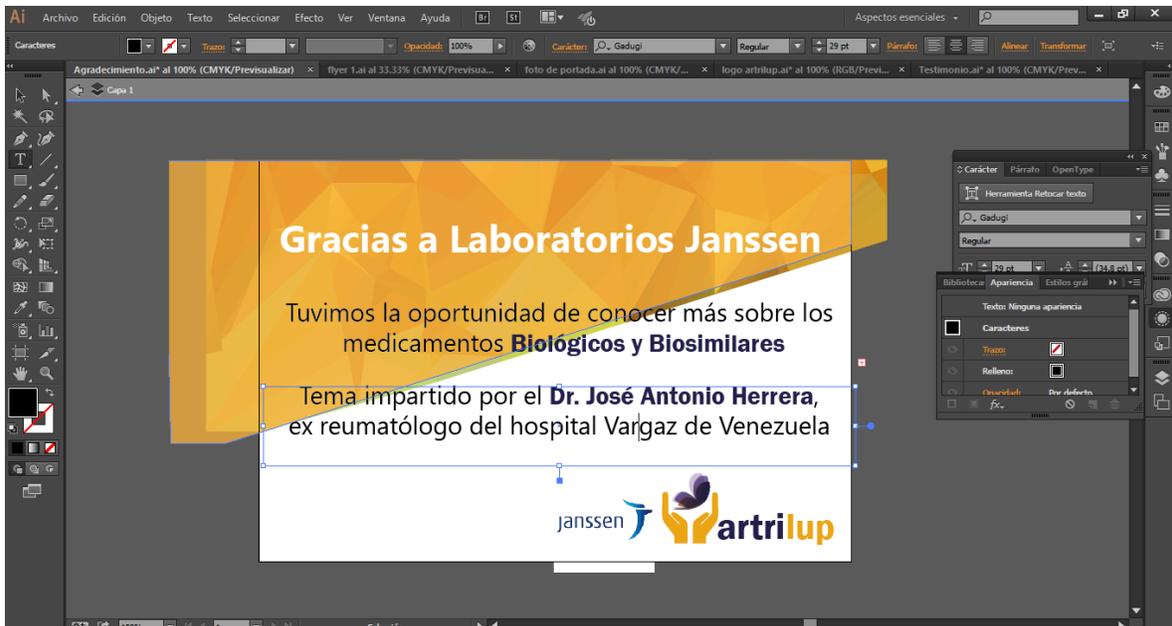
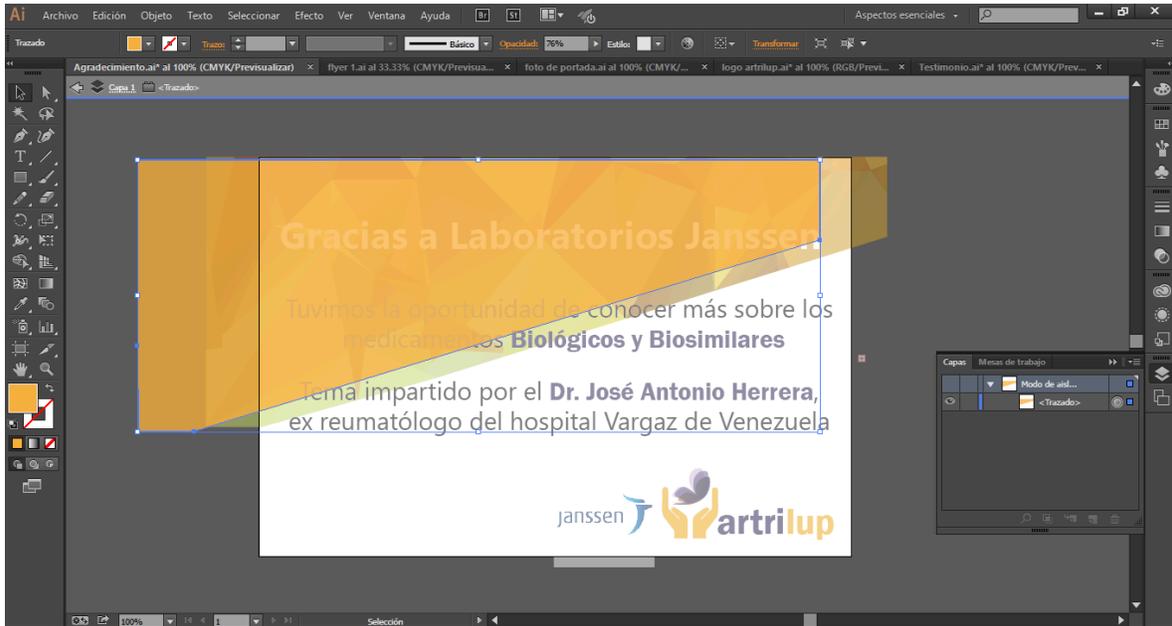
### 7.3.3.2 Rediseño del logotipo de la Asociación Artrilup.



### 7.3.3.4 Boceto de material digital para testimonios de personas enfermas con Artritis y Lupus.



*7.3.3.5 Boceto de material digital de agradecimiento a las personas que contribuyeron con la participación de los foros realizados por la asociación Artrilup.*



## 7.4 Propuestas Preliminar

### 7.4.1 Rediseño del logotipo de la Asociación Artrilup.



Para el rediseño de su logotipo, la asociación no contaba con el logotipo original. Sin embargo, los directores tenían algunas ideas y estilo que querían mantener. Solicitaron un cambio en el diseño de las mariposas, añadiendo matices de movimiento con el juego de colores, se mantuvieron los colores y la tipografía originales.

### 7.4.3 Boceto de material digital para testimonios de personas enfermas con Artritis y Lupus.



**Federico Valdéz**  
*Testimonios Artrilup*



"Tenía 27 años cuando me diagnosticaron artritis reumatoidea" Cuenta Federico Samayoa, quién trabaja en auditoría. "A los 29 años fui jubilado por invalidez, porque trabajaba un mes y pasaba dos en el hospital". Fue Presidente de la Asociación Artrilup. Se reúnen una vez al mes; en cada sesión invitan a un médico para recibir consejos para afrontar la enfermedad. "Uno se despeja al pensar que no se cura". Le han colocado prótesis en lugar de hueso. "En las caderas tengo metal. Parezo Robocop", dice con humor y mucho valor, el cual atribuye al amor de su esposa e hijos.

**26 años con Artritis Reumatoidea**



Pieza #1. Testimonios, 500x500 píxeles.

Para dar a conocer el grupo detrás de la asociación, La Asociación Artrilup realiza una publicación mensualmente en redes sociales utilizando las fotos de la persona para dar a conocer las diferentes historias y compartir sus experiencias. De esta manera se puede motivar a muchas otras personas que viven esta enfermedad, así como ayudarlas o al menos saber cómo pueden apoyarlas y darles esperanza.

#### 7.4.4 Boceto de material digital para foto de portada de la Red Social

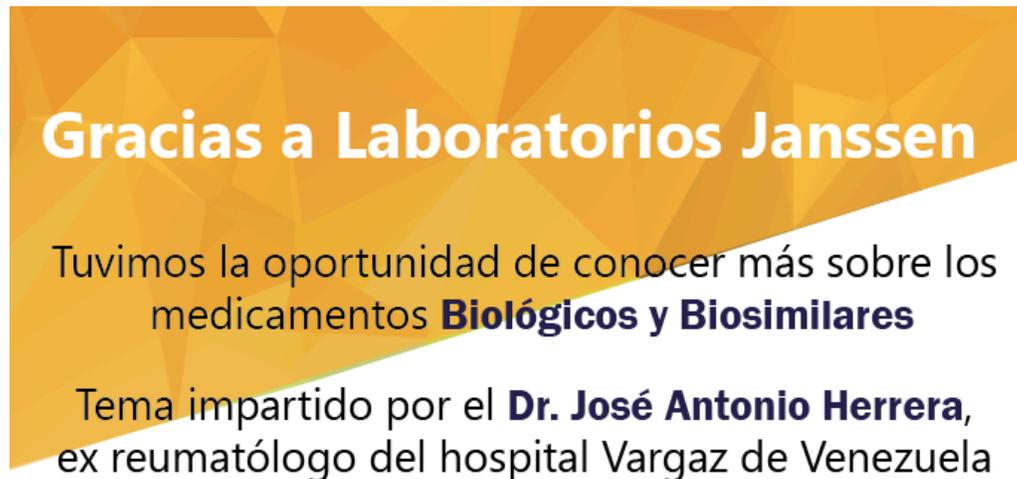
**Facebook.**



Pieza #2. Foto de portada. 315 x 851 pixeles

La foto de portada es la imagen principal en la página de la asociación. Para crear un cambio completo en las Redes Sociales, se realizó un arte que incorpora los cambios y se agrega el slogan que da a conocer el objetivo principal de la asociación.

**7.4.5 Boceto de material digital de agradecimiento a las personas que contribuyeron con la participación de los foros realizados por la asociación Artrilup.**



Pieza #3. Agradecimiento de presentación de foro. 500x500 pixeles

Cada mes, la asociación Artrilup realiza foros informativos con médicos o empresas farmacéuticas sobre el tema de la gestión y el tratamiento de las enfermedades. El resultado es siempre muy positivo, por lo que es importante agradecer al ponente su participación. Con el objetivo de involucrar a más personas en la asociación y difundir esta conciencia

## **Capítulo VIII**

## Capítulo VIII – Validación Técnica

Luego de haber finalizado la propuesta preliminar de los materiales digitales para informar acerca de las actividades que realiza la asociación Artrilup, se ha iniciado el proceso de validación con el cual se verifica la rentabilidad del proyecto y se da a conocer el grupo objetivo.

Para validar la propuesta gráfica se ha utilizado como instrumento la encuesta, haciendo uso de preguntas cerradas.

### 8.1 Población y Muestreo

Las encuestas se realizaron a 15 personas, divididas en 3 grupos.

**Cliente:** Federico Samayoa

**Expertos:** Profesionales con experiencia en comunicación y diseño gráfico y en redes sociales. Dentro de este grupo se ha tomado la opinión de los licenciados de la facultad de Ciencias de la Comunicación de la Universidad Galileo.

**Grupo Objetivo:** Personas asociadas a Artrilup.

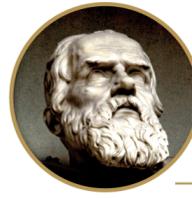
### 8.2 Método e instrumento

Se utiliza el método de encuesta para validar el proyecto. Encuesta es una herramienta que reúne datos que se obtienen mediante interrogatorio o consulta a un determinado número de personas acerca de un tema. La encuesta se ha dividido en tres partes:

**8.2.3 Parte Objetiva.** En esta parte se evalúan aspectos relacionados a los objetivos del proyecto, consiste en 3 preguntas y da a conocer la percepción de las personas.

**8.2.2 Parte Semiológica.** Evalúa la percepción de elementos de diseño gráfico.

**8.2.3 Parte Operativa.** Evalúa la funcionalidad de la propuesta que brindamos a nuestro cliente.



Universidad Galileo  
Facultad de Ciencias de la Comunicación  
Licenciatura en Comunicación y Diseño

**Validación de proyecto de Graduación**  
**Creación de imagen digital en redes sociales para informar a personas con enfermedades autoinmunes, acerca de las actividades benéficas que realiza la Asociación ARTRILUP**

Favor brindar los siguientes datos:

**Su Nombre\***

---

Segmento al que pertenece\*

- Grupo Objetivo
- Cliente Actual
- Experto

**Profesión**

---

**ANTECEDENTES**

Actualmente la asociación ARTRILUP no cuenta con un administrador en las redes sociales para mantener informada y actualizada a las personas sobre las diferentes actividades e información de la enfermedad de Artritis y Lupus. Por lo que se pudo observar que es necesario que haiga un material gráfico informativo para que exista un mejor desempeño y buena comunicación entre la asociación y sus miembros.

**INSTRUCCIONES**

Con base a la información anterior, observe el diseño propuesto para los materiales digitales de información y según su criterio responda a las siguientes preguntas:

**VALIDACIÓN**

**Parte Objetiva**

1. ¿Considera usted necesario diseñar piezas gráficas digitales para informar acerca de las actividades que realiza la asociación Artrilup?

- Si
- No

2. ¿Considera usted importante investigar acerca de la elaboración y producción de materiales digitales para establecer la construcción en las Redes Sociales que serán desarrollados como propuesta para Artrilup?

- Si
- No

3. Considera que es necesario recopilar información acerca de las actividades que realiza Artrilup para incluirla en los materiales digitales informativos?

- Si
- No

### **Parte semiológica**

4. Considera que el diseño de los materiales digitales para informar es:

- Muy atractivo
- Poco atractivo
- Nada atractivo

5. Según su criterio, la tipografía es:

- Muy moderna
- Poco moderna
- Nada moderna

6. Según su criterio, la tipografía es:

- Muy legible
- Poco legible
- Nada legible

7. Según su criterio, utilizar material fotográfico en los materiales digitales para informar es:

- Muy oportuno
- Poco oportuno
- Nada oportuno

8. Según su criterio, la diagramación del diseño de los materiales digitales de información crea:

- Mucho interés
- Poco interés
- Nada de interés

### **Parte Operativa**

9. Considera que las piezas gráficas son legibles en Facebook?

- Muy fácil

- Poco fácil
- Nada fácil

10. En que otra red social a parte de Facebook usted considera que se podría publicar las piezas digitales

- Twitter
- Instagram
- Otro (Especificar)

---

11. Considera que el contenido e información colocados en los materiales digitales de información son:

- Muy adecuados para la comprensión del lector
- Poco adecuados para la comprensión de lector
- Nada adecuados para la comprensión del lector

12. Considera que el diseño de la propuesta de materiales digitales para informar a través de la red social Facebook es:

- Muy informativo
- Poco informativo
- Nada informativo

OBSERVACIONES

---

---

---

---

---

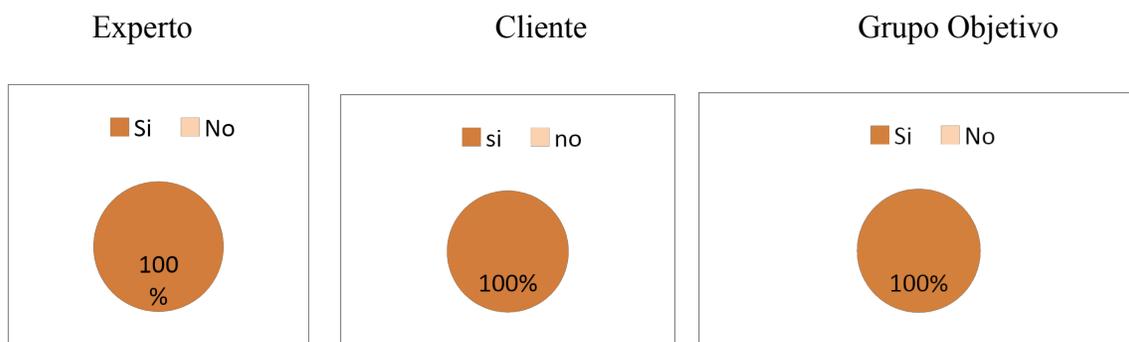
---

Muchas gracias por sus respuestas

## 8.3 Resultados e interpretación de resultados

### 8.3.1 Parte Objetiva

1. ¿Considera usted necesario crear piezas gráficas digitales para informar en la red social Facebook, las actividades benéficas que realiza la Asociación Guatemalteca de pacientes con enfermedades autoinmunes reumáticas Artrilup?



En los 3 segmentos se contestó con 100% afirmativo, por consiguiente, sí es necesario diseñar materiales digitales para informar acerca de las actividades que realiza la asociación Artrilup.

2. ¿Considera usted importante investigar acerca de la elaboración y producción de materiales digitales para establecer la construcción en las Redes Sociales que serán desarrollados como propuesta para Artrilup?



En los 3 segmentos se contestó con 100% afirmativo, por consiguiente, se considera importante investigar acerca de la elaboración y producción de materiales digitales para establecer la construcción de las Redes sociales que serán desarrollados como propuesta para Artrilup.

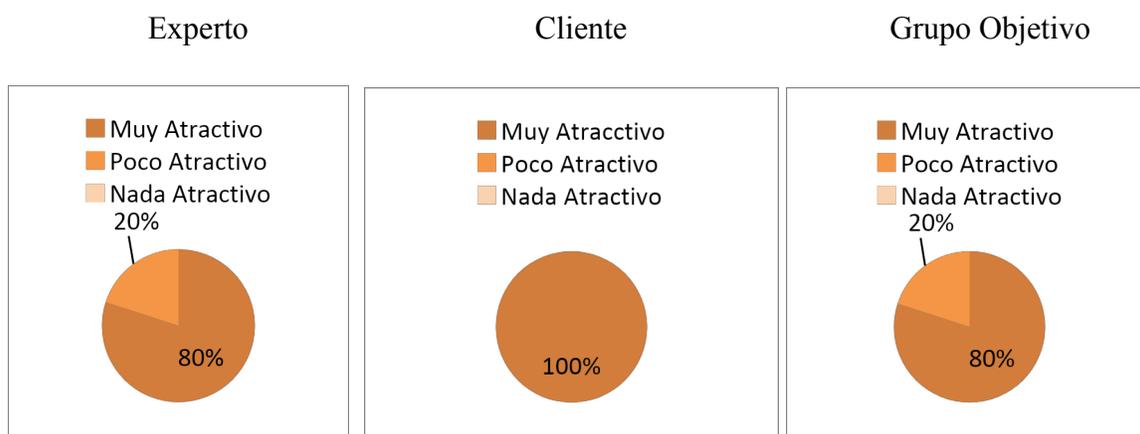
3. ¿Considera que es necesario recopilar información acerca de las actividades que realiza Artilup para incluirla en los materiales digitales informativos?



En los 3 segmentos se contestó con un 100% afirmativo, por consiguiente, se considera necesario recopilar información acerca de las actividades que realiza artilup para incluirla en los materiales informativos.

### 8.3.2 Parte Semiológica

4. Considera que el diseño de los materiales digitales para informar es:



En el segmento de los expertos un 80% contestó que es muy atractivo y un 20% lo consideró poco atractivo, por consiguiente, se considera evaluar la redacción y diseño del material informativo.

En el segmento del cliente se consideró un 100%.

En el segmento del grupo objetivo, un 80% lo consideró muy atractivo y un 20% lo consideró poco atractivo, por consiguiente, se considera evaluar la redacción y diseño del material informativo.

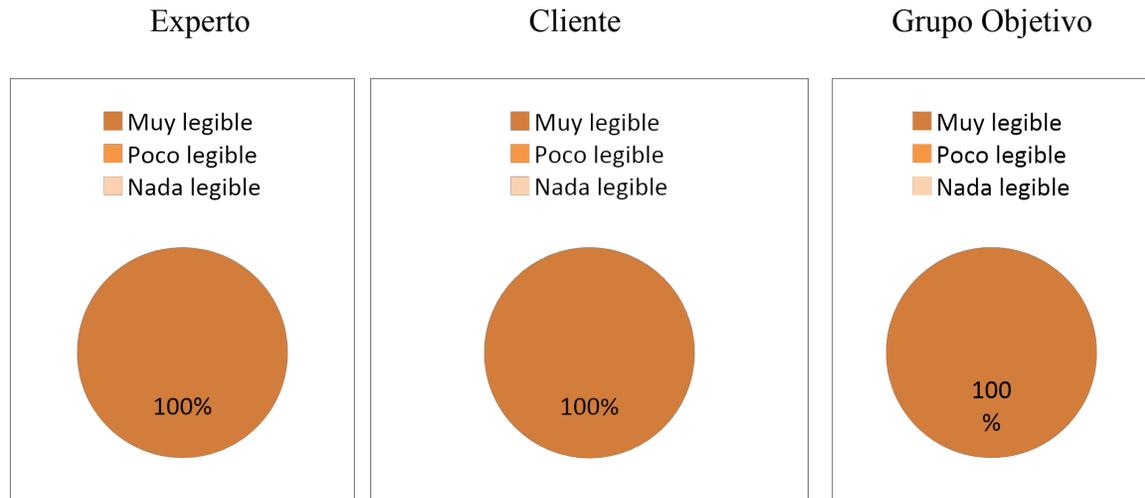
5. Según su criterio, la tipografía es:



En el segmento de los expertos un 20% contestó que es poco moderna y un 80% lo consideró muy moderno, por consiguiente, se considera evaluar la tipografía del material informativo.

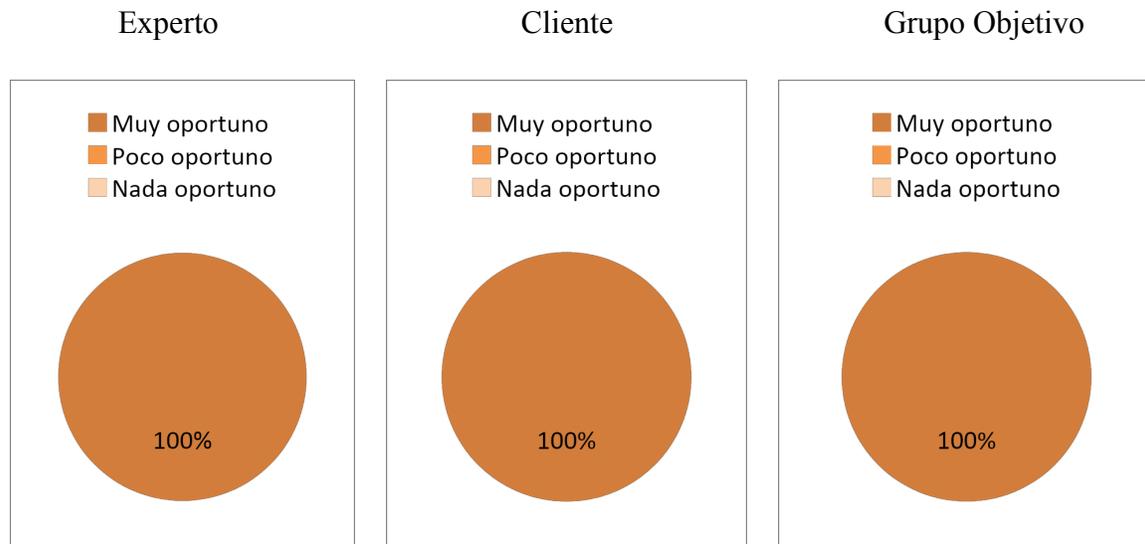
En el segmento del cliente y del grupo objetivo se consideró un 100% que la tipografía era muy moderna.

6. Según su criterio, la tipografía es:



En el segmento de los expertos, cliente y grupo objetivo un 100% contestó que la tipografía es muy legible. Por consiguiente no se realizará ningún cambio en el material gráfico.

7. Según su criterio, utilizar material fotográfico en los materiales digitales para informar es:



En el segmento de los expertos, cliente y grupo objetivo un 100% contestó que el material fotográfico en el material digital es muy oportuno Por consiguiente se realizará ningún cambio en el material gráfico.

8. Según su criterio, la diagramación del diseño de los materiales digitales de información crea:

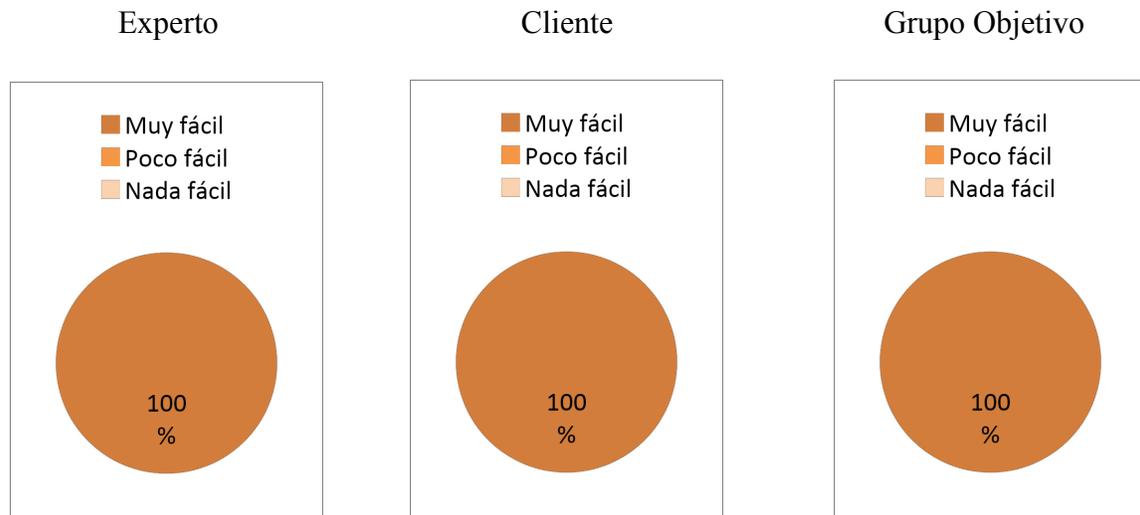


En el segmento de los expertos un 20% contestó de poco interés y un 80% lo consideró de mucho interés, por consiguiente, se considera realizar cambios en la diagramación del material gráfico.

En el segmento del cliente y del grupo objetivo se consideró un 100% que la diagramación era muy apropiada.

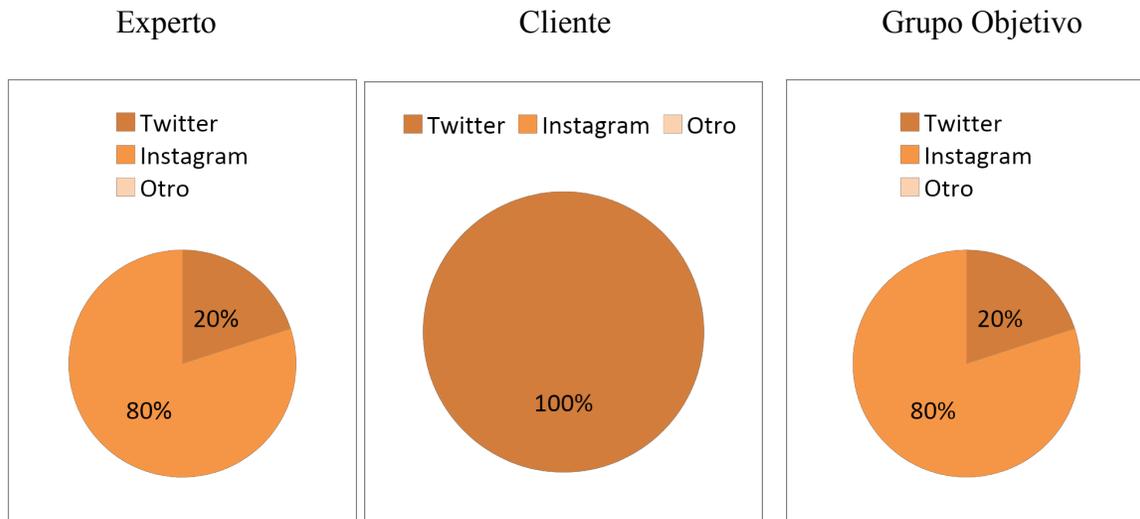
### 8.3.3 Parte Operativa

9. ¿Considera que las piezas gráficas son legibles en Facebook?



En el segmento de los expertos, cliente y grupo objetivo un 100% contestó que colocar contenido en Redes Sociales el material fotográfico en el material digital es muy oportuno Por consiguiente se realizará ningún cambio en el material gráfico.

10. ¿En qué otra red social a parte de Facebook usted considera que se podría publicar las piezas digitales?

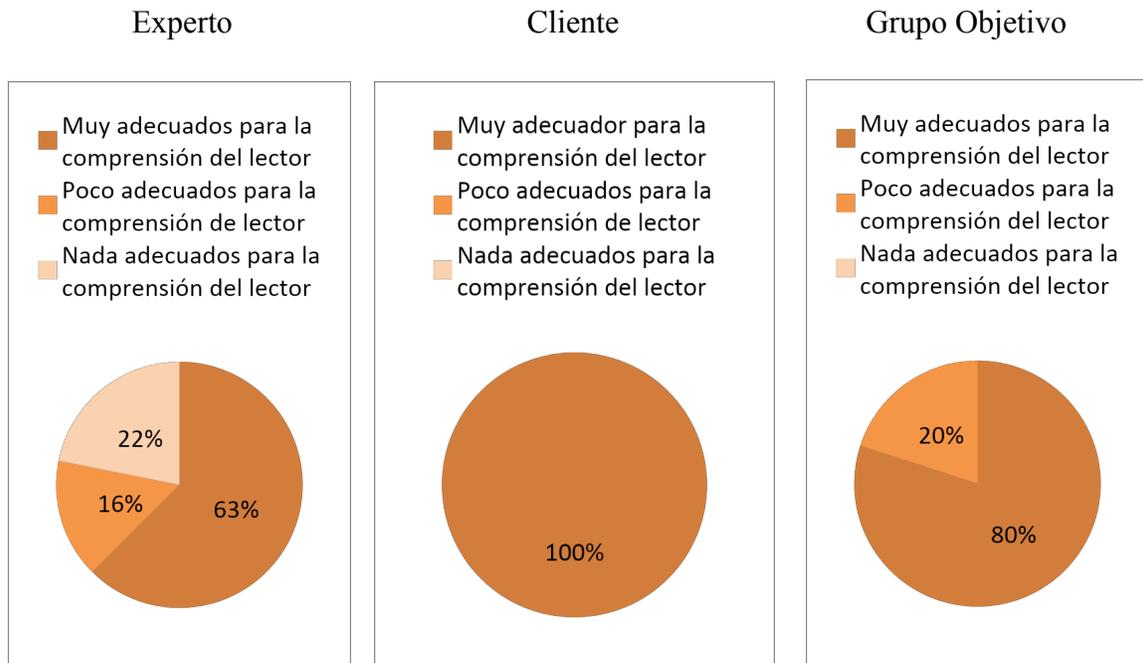


En el segmento de los expertos un 20% contestó que consideran publicar las piezas digitales en Twitter y un 80% en Instagram.

En el segmento de cliente, un 100% contestó que publicarían las piezas digitales en Twitter, mientras que en Instagram y en 'otro' se mantiene en 0%.

En el segmento de Grupo Objetivo un 80% contestó que considerarían utilizar Instagram para publicar las piezas digitales, mientras que un 20% contestó que en Twitter.

11. Considera que el contenido e información colocados en los materiales digitales de información son:

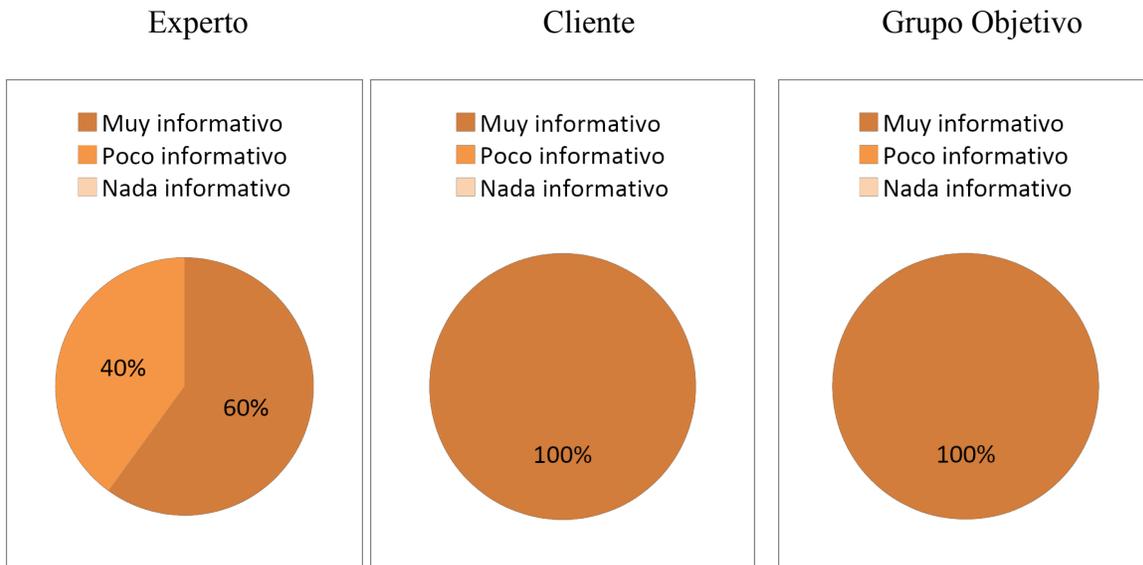


En el segmento de los expertos un 62% contestó que le parece el contenido de los materiales digitales como muy adecuado para la comprensión del lector. Un 16% contestó que le parecen poco adecuados para la comprensión del lector. Y 16% contestó nada adecuado para la comprensión del lector.

En el segmento de cliente, un 100% contestó que les considera muy adecuado para la comprensión del lector.

En el segmento de Grupo Objetivo un 80% contestó que les parece muy adecuado para la comprensión del lector. Y un 20% contestó que le parecieron poco adecuados.

12. Considera que el diseño de la propuesta de materiales digitales para informar a través de la red social Facebook es:



En el segmento de los expertos un 60% contestó que consideran que el material gráfico es muy informativo y un 40% les pareció que era poco informativo.

En el segmento de clientes, un 100% contestó que el material gráfico es muy informativo.

En el segmento de Grupo Objetivo un 100% contestó que el material gráfico es muy informativo.

## 8.4 Cambios a bases de resultados

Los resultados globales de la encuesta fueron favorables para el proyecto, sin embargo gracias a las observaciones de expertos en el diseño gráfico y a la intervención de la comunicadora diseñadora se realizaron los siguientes cambios:

### Antes:



The original graphic features a top section with a geometric pattern of orange and yellow triangles. Below this, the text is centered on a white background. At the bottom right, there are two logos: 'janssen' with a blue stylized 'J' and 'artrilup' with a purple and orange hand holding a flower icon.

**Gracias a Laboratorios Janssen**

Tuvimos la oportunidad de conocer más sobre los medicamentos **Biológicos y Biosimilares**

Tema impartido por el **Dr. José Antonio Herrera**,  
ex reumatólogo del hospital Vargaz de Venezuela

janssen   artrilup

### Después:



The revised graphic has a dark purple and blue abstract background on the left side. The text is now right-aligned. The 'janssen' logo is now blue, and the 'artrilup' logo is purple and orange. A vertical orange line is placed between the two paragraphs of text.

**Gracias a Laboratorios janssen** 

Tuvimos la oportunidad de conocer más sobre los medicamentos **Biológicos y Biosimilares**

Tema impartido por el **Dr. José Antonio Herrera**  
ex reumatólogo del hospital **Vargaz de Venezuela**

 artrilup

#### **8.4.1 Justificación.**

Se rediseñaron las piezas gráficas propuestas para refrescar la imagen y dar una sensación de modernidad al grupo objetivo.

Los cambios de los elementos pasan de una propuesta cuadrada a otra circular, creando más movimiento. Agregándole sombras para una apariencia más estética. Según la psicología del color el color morado representa a aquellos que buscan el sentido de la vida o satisfacción espiritual y sobresale para crear un sentimiento de calma y de devoción.

De la misma forma los cambios sufrieron todos los elementos gráficos.

## **Capítulo IX**

## Capítulo IX – Propuesta Final

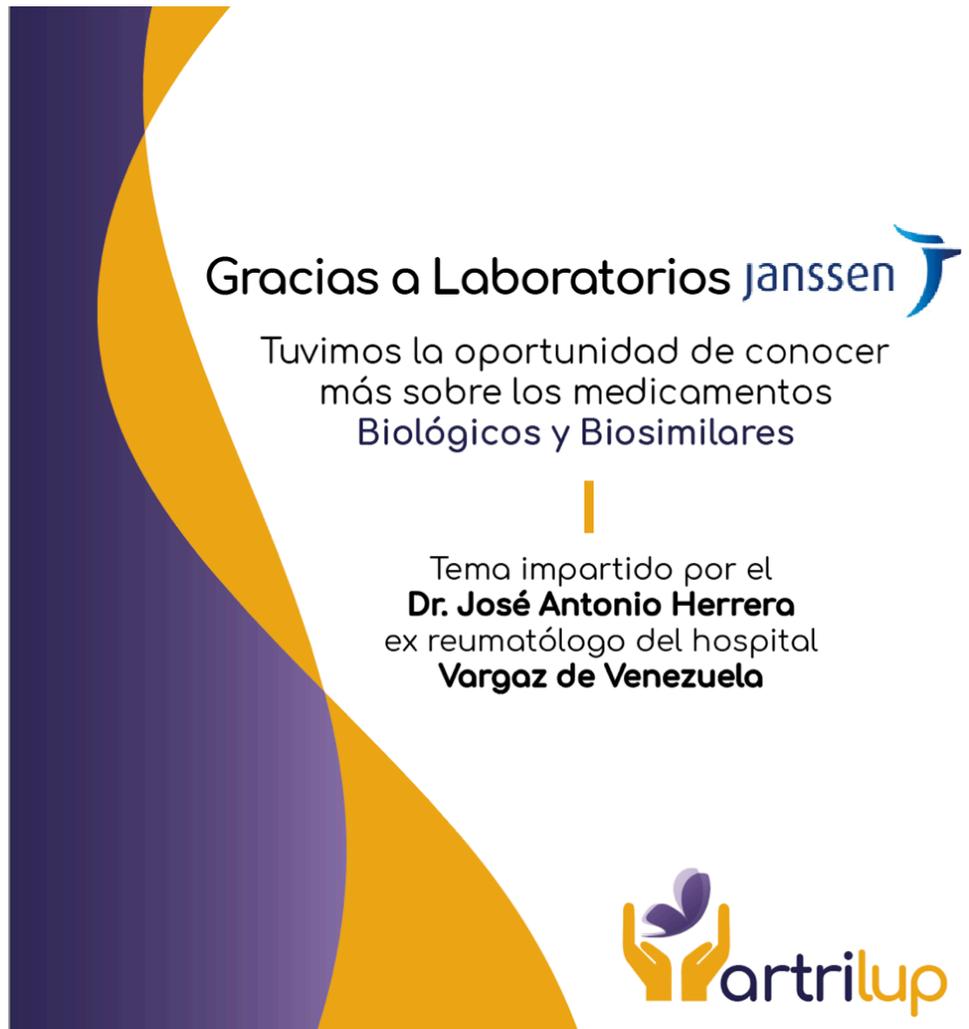
### 9.1 Foto de portada de facebook. 315 x 851 pixeles



### 9.2 Aplicación de foto de portada de facebook.



**9.3 Publicación de agradecimiento en facebook. Pieza 1. 500x500 píxeles.**



**9.4 Publicación de agradecimiento en facebook. Pieza 2. 500x500 píxeles.**

Gracias a Laboratorios 

Tuvimos la oportunidad de conocer  
más sobre afecciones de la tiroides  
por enfermedades autoinmunes



Tema impartido por el  
**Dr. Victor Román**  
Médico Endocrinólogo

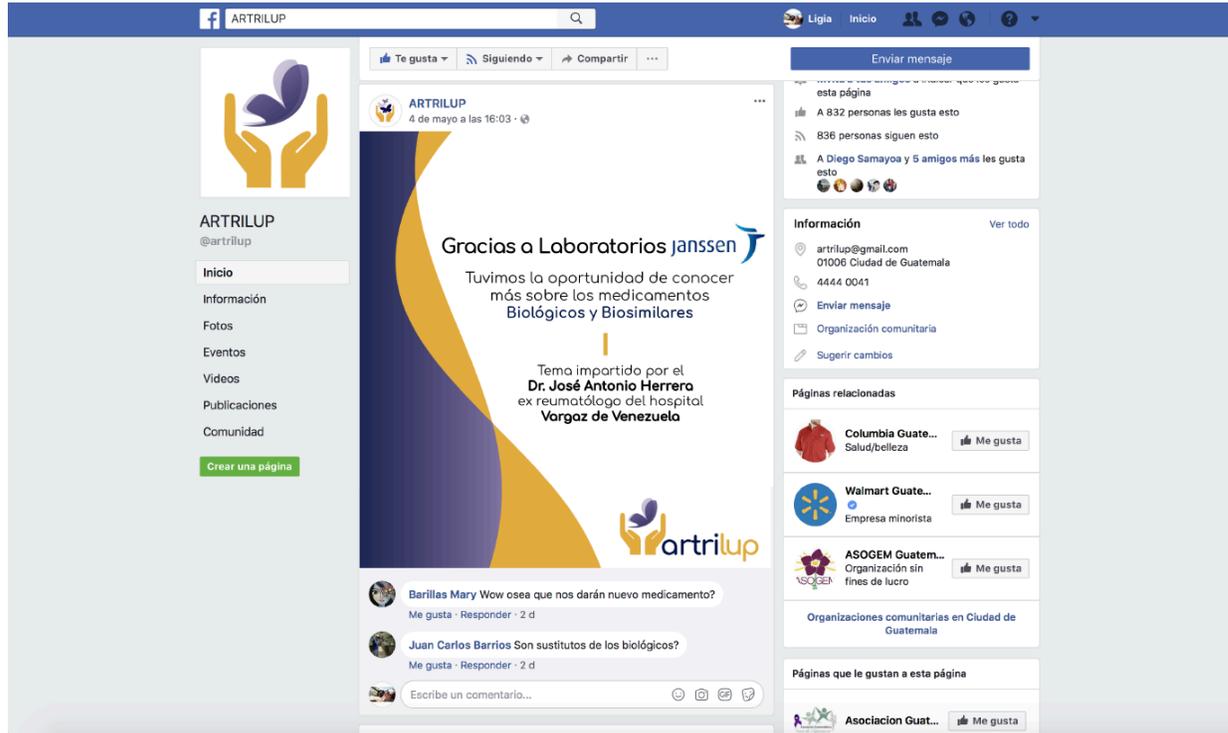
artrilup  



9.5 Publicación informativa en facebook. Pieza 3. 500x500 píxeles.



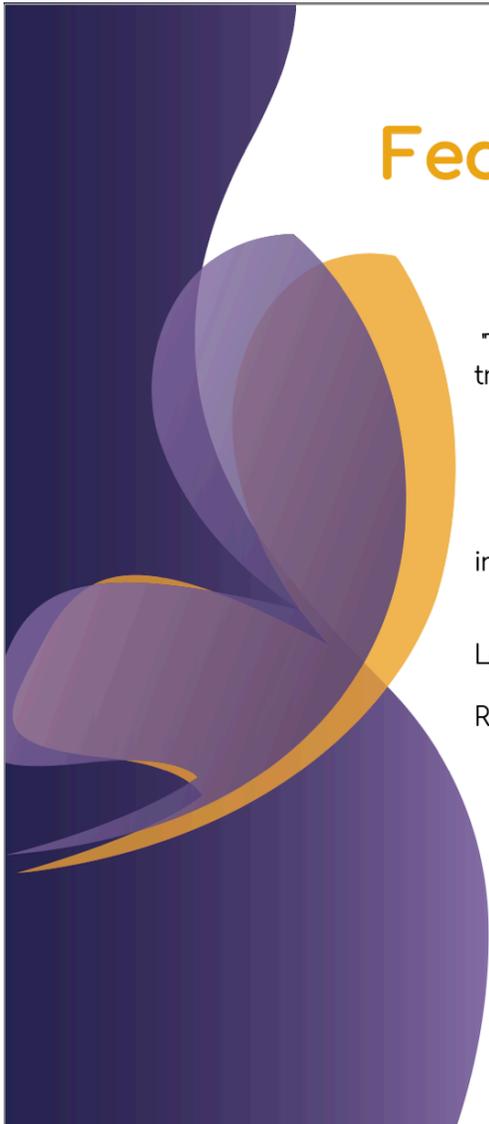
## 9.6 Aplicación de publicación de agradecimiento en facebook.



Los modelos de piezas gráficas aparecerán de la misma forma en la red social.

Queda a discreción de la Asociación el uso frecuente de las mismas.

9.7 Publicación de Testimonio de pacientes con Artritis y Lupus. Pieza 1. 500x500  
píxeles



## Federico Samayoa

### Testimonios Artrilup

"Tenía 27 años cuando me diagnosticaron artritis reumatoidea" Cuenta Federico Samayoa, quien trabaja en auditoría. "A los 29 años fui jubilado por invalidez, porque trabajaba un mes y pasaba dos en el hospital".  
Fue Presidente de la Asociación Artrilup. Se reúnen una vez al mes; en cada sesión invitan a un médico para recibir consejos para afrontar la enfermedad.  
"Uno se despeja al pensar que no se cura".  
Le han colocado prótesis en lugar de hueso.  
"En las caderas tengo metal. Parezo Robocop", dice con humor y mucho valor, el cual atribuye al amor de su esposa e hijos.

26 años con Artritis Reumatoidea



**9.8 Publicación de conferencia pacientes con Artritis y Lupus. Pieza 2. 500x500  
píxeles**



Jueves **7** | Restaurante el Adobe | 8:00 - 11:00 am  
de Marzo | 7a. Avenida 9-45 zona 1

Donación: Q25, incluye desayuno y participación a rifa.



9.9 Publicación de Testimonio de pacientes con Artritis y Lupus. Pieza 1. 500x500  
píxeles

## Carmen Blanco

### Testimonios Artrilup

"A las 24 horas me llamaron del hospital para verme, y la doctora me dijo que me iban a diagnosticar en el menor tiempo posible y haciendo las pruebas solo necesarias". Y así, fue, en 12 días ponía nombre a todos aquellos síntomas: lupus.

En su caso, tuvieron que recurrir a un tratamiento para combatir los síntomas, con un control médico cada mes y medio.

"Ámate a ti misma por qué nadie más lo hará, pueden fallarte todos, el mundo se te puede venir encima pero siempre te tendrás a ti"

33 años con Lupus

artrilup  



## 9.10 Aplicación de publicación de Testimonio de pacientes con Artritis y Lupus.



Los modelos de piezas gráficas aparecerán de la misma forma en la red social.

Queda a discreción de la Asociación el uso frecuente de las mismas.

## **Capítulo X**

## Capítulo X – Plan de Costos de Elaboración

### 10.1 Plan de costos de elaboración

Investigación del tema, recopilación de información, boceto preliminar, boceto final y conceptualización de los materiales digitales de información.

Total de semanas trabajadas	3
Total de días trabajados	12 días (4 días a la semana)
Total de horas trabajadas	72 horas (6 horas al día)

Considerando que un diseñador gráfico promedio genera un salario en el cual gana Q25.00 por una hora de trabajo

Precio total por horas 60 horas x Q25.00 = Q1, 800

Total = Q1, 800.00

### 10.2 Plan de Costos de Producción

Digitalización de los bocetos, artes finales, metodología del diseño.

Total de semanas trabajadas	3
Total de días trabajados	7 días
Total de horas trabajadas	60 horas (4 horas al día)

El costo de producción es: 60 horas x Q25.00 = Q1,500.00

### 10.3 Plan de Costos de Reproducción

No se generaron costos de producción ya que los materiales digitales de información se utilizan en una plataforma web, en la red social Facebook.

#### 10.4 Plan de Costos de Distribución

Los materiales de información no requieren gastos de distribución debido a que se utiliza la red social Facebook.

#### 10.5 Cuadro de Resumen de costos

Costo de elaboración	Q,1,800.00
Costo de producción	Q1,500.00
Costo de reproducción	Q0,00
Costo de distribución	Q0,00
Sub total I	Q3,300.00
Margen de utilidad	Q0.00
IVA	Q0.00
<b>Total</b>	<b>Q3,300.00</b>

Ya que se trata de una Asociación no gubernamental, y que trabaja con base a donaciones, no se incluyó margen de utilidad. Tampoco se incluye IVA ya que estas organizaciones están exoneradas del impuesto.

El costo total del proyecto en sus fases de elaboración, producción, reproducción y distribución: ascenderán a la cantidad de Q3, 300.00

## 10. 6 Cuadro de Resumen de costos a cliente

En caso se vendiera el proyecto a un cliente con una empresa con fines de lucro, se incluye margen de utilidad de un 20% como comisión. Incluyendo IVA.

El costo total del proyecto en sus fases de elaboración, producción, reproducción y distribución: ascenderán a la cantidad de Q4, 435.20

Costo de elaboración	Q,1,800.00
Costo de producción	Q1,500.00
Costo de reproducción	Q0,00
Costo de distribución	Q0,00
Sub total I	Q3,300.00
Margen de utilidad	20% Q660
Sub total II	Q3,960.00
IVA	Q475.20
<b>Total</b>	<b>Q4,435.20</b>

## **Capítulo XI**

## **Capítulo XI – Conclusiones y Recomendaciones**

### **11.1 Conclusiones**

**11.1.1** Con las piezas gráficas digitales en la red social Facebook, las personas con enfermedades autoinmunes se enterarán de las actividades benéficas que la Asociación realiza.

**11.1.2** La recopilación de información de la asociación dio como resultado una base de diseño discreto, pero con dinamismo con lo que el público objetivo se identificó.

**11.1.3** La investigación de ciencias, artes, teorías y tendencias llevó a crear las piezas con las generalidades de diseño que predominan en la actualidad.

**11.1.4** Los colores utilizados fueron identificados por el grupo objetivo como esperanzadores, lo que cumplió el objetivo de buscar la paleta de colores que identificaran a la Asociación.

### **11.2 Recomendaciones**

**11.1.1** Se recomienda que el período de vida de las piezas sea de dos años, una vez terminado el ciclo, proceder a realizar rediseño de línea gráfica.

**11.2.2** No realizar alteraciones en el diseño propuesto del material gráfico.

**11.2.3** Emigrar la línea gráfica al material impreso realizado por la asociación.

**11.2.4** Se recomienda crear una página en Instagram para un grupo objetivo más joven con otros elementos gráficos ajenos al material gráfico propuesto.

## **Capítulo XII**

## Capítulo XII – Conocimiento General



## **Capítulo XIII**

## Capítulo XIII - Referencias

Descuadrados. (2013). Descuadrados. Recuperado el 05 de 2015, de

[http://descuadrando.com/Comunicaci%C3%B3n\\_comercial](http://descuadrando.com/Comunicaci%C3%B3n_comercial) Bofill, F. (2013). Figuras Bofill. Recuperado el 05 de 2015, de

<https://figurasbofill.wordpress.com/2013/03/23/que---es---la---comunicacion---persuasiva/>

Concepto, d. (2014). Concepto de Definición de. Recuperado el 05 de 2015, de

<http://conceptodefinicion.de/comunicacion---escrita/>

UNAL. (S. F.). UNAL. Recuperado el 2015, de

[http://www.virtual.unal.edu.co/cursos/sedes/manizales/4010014/Contenidos/Capitulo3/Pages/3.7/37Funciones\\_comunicacion.htm](http://www.virtual.unal.edu.co/cursos/sedes/manizales/4010014/Contenidos/Capitulo3/Pages/3.7/37Funciones_comunicacion.htm)

Ideocentro. (2015). Ideocentro. Recuperado el 015, de

[http://www.ideocentro.com/recursos.php?id=32&estudio\\_diseño\\_web\\_ideocentro=Teoría---de---la---Gestalt](http://www.ideocentro.com/recursos.php?id=32&estudio_diseño_web_ideocentro=Teoría---de---la---Gestalt)

Definicion.de. (2008---2015). Definicion.de. Recuperado el 05 de 2015 Española, R. A.

(2015). Real Academia Española. Recuperado el 06 de 2015, de <http://www.rae.es/>

EcuRed. (2015). EcuRed. Recuperado el 05 de 2015, de

[http://www.ecured.cu/index.php/Elementos\\_b%C3%A1sicos\\_del\\_Dise%C3%B1o\\_Gr%C3%A1fico](http://www.ecured.cu/index.php/Elementos_b%C3%A1sicos_del_Dise%C3%B1o_Gr%C3%A1fico)

Maleiwa. (11 de 03 de 2011). Maleiwa. Recuperado el 05 de 2015, de

<http://maleiwa.blogspot.com/Webcindario>. (2011).

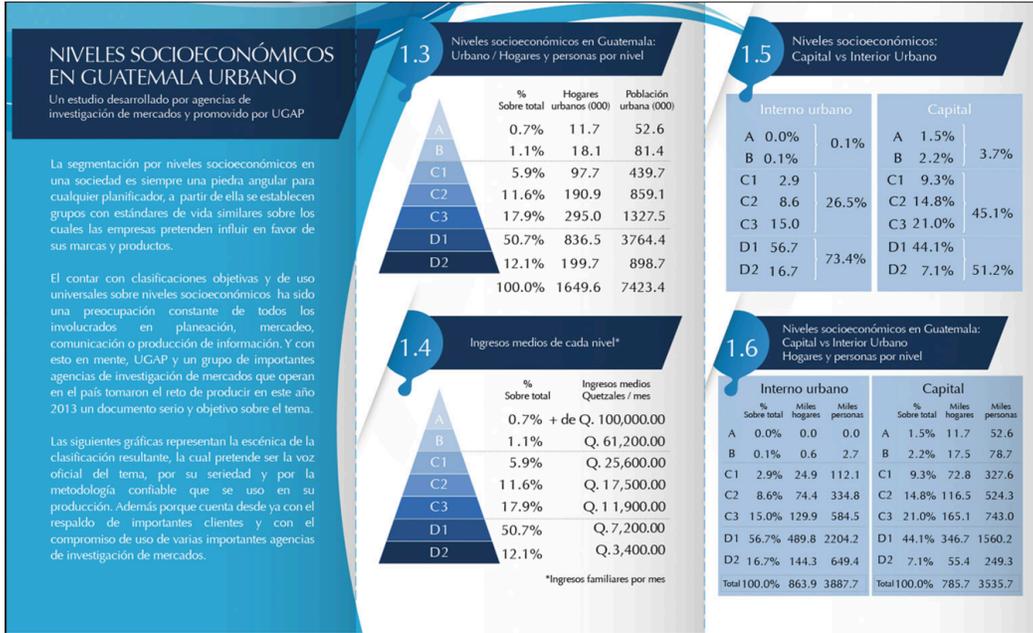
Webcindario. Recuperado el 2015, de

<http://respuestasops.webcindario.com/disenodigital.html>

## **Capítulo XIV**

# Capítulo XIV - Anexos

## Anexo A: Tabla de niveles socioeconómicos



## Anexo B: Herramienta de validación de proyecto de graduación

Universidad Galileo  
Facultad de Ciencias de la Comunicación  
Licenciatura en Comunicación y Diseño



### Validación de proyecto de Graduación Creación de imagen digital en redes sociales para informar a personas con enfermedades autoinmunes, acerca de las actividades benéficas que realiza la Asociación ARTRILUP

Favor brindar los siguientes datos:

**Su Nombre\***

---

Segmento al que pertenece\*

- Grupo Objetivo
- Cliente Actual
- Experto

**Profesión**

---

#### ANTECEDENTES

Actualmente la asociación ARTRILUP no cuenta con un administrador en las redes sociales para mantener informada y actualizada a las personas sobre las diferentes actividades e información de la enfermedad de Artritis y Lupus. Por lo que se pudo observar que es necesario que haiga un material gráfico informativo para que exista un mejor desempeño y buena comunicación entre la asociación y sus miembros.

#### INSTRUCCIONES

Con base a la información anterior, observe el diseño propuesto para los materiales digitales de información y según su criterio responda a las siguientes preguntas:

#### VALIDACIÓN

##### Parte Objetiva

1. ¿Considera usted necesario diseñar piezas gráficas digitales para informar acerca de las actividades que realiza la asociación Artrilup?

- Si
- No

2. ¿Considera usted importante investigar acerca de la elaboración y producción de materiales digitales para establecer la construcción en las Redes Sociales que serán desarrollados como propuesta para Artrilup?

- Si
- No

3. Considera que es necesario recopilar información acerca de las actividades que realiza Artrilup para incluirla en los materiales digitales informativos?

- Si
- No

### **Parte semiológica**

4. Considera que el diseño de los materiales digitales para informar es:

- Muy atractivo
- Poco atractivo
- Nada atractivo

5. Según su criterio, la tipografía es:

- Muy moderna
- Poco moderna
- Nada moderna

6. Según su criterio, la tipografía es:

- Muy legible
- Poco legible
- Nada legible

7. Según su criterio, utilizar material fotográfico en los materiales digitales para informar es:

- Muy oportuno
- Poco oportuno
- Nada oportuno

8. Según su criterio, la diagramación del diseño de los materiales digitales de información crea:

- Mucho interés
- Poco interés
- Nada de interés

### **Parte Operativa**

9. Considera que las piezas gráficas son fácilmente legibles en Facebook?

- Muy fácil
- Poco fácil

Nada fácil

10. En que otra red social a parte de Facebook usted considera que se podría publicar las piezas digitales

Twitter

Instagram

Otro (Especificar)

---

11. Considera que el contenido e información colocados en los materiales digitales de información son:

Muy adecuados para la comprensión del lector

Poco adecuados para la comprensión de lector

Nada adecuados para la comprensión del lector

12. Considera que el diseño de la propuesta de materiales digitales para informar a través de la red social Facebook es:

Muy informativo

Poco informativo

Nada informativo

OBSERVACIONES

---

---

---

---

---

Muchas gracias por sus respuestas

**Anexo C: Fotografía de personas que contribuyeron a la validación de proyecto de graduación.**



**Lic. Carlos Franco**



**Licda. Claudia Arriaga.**



**Licda. Ingrid Ordoñez**



**Licda. Karla.**



**Licda. Wendy Franco**

Anexo D. Ejemplo de tendencias

ayondo Social Days

Todas las cosas buenas vienen de tres en tres

CHARITY & VOLUNTEERING

ONLINE FUNDRAISING

CHILDREN CHARITY

**Make-A-Wish**<sup>®</sup>

**WWF**

**Deloitte.**

**absa CAPE EPIC**

**unicef**

**50**  
2019  
Cape Town

**MEDECINS SANS FRONTIERES**