



FACULTAD DE CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN

DISEÑO DE SITIO WEB PARA PROMOVER
EL CONOCIMIENTO Y LA PRÁCTICA DEL ARTE MARCIAL KENDO.
ASOCIACIÓN KENDO GUATEMALA.
GUATEMALA, GUATEMALA, 2016.

PROYECTO DE GRADUACIÓN

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

ELABORADO POR:

Celia Marina Santa Cruz Molina

Carné No. 12002446

Para optar al título de:

LICENCIATURA EN COMUNICACIÓN Y DISEÑO

Nueva Guatemala de la Asunción, enero 2016

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN

TEMA:

“DISEÑO DE SITIO WEB PARA PROMOVER
EL CONOCIMIENTO Y LA PRÁCTICA DEL ARTE MARCIAL KENDO.

ASOCIACIÓN KENDO GUATEMALA.

GUATEMALA, GUATEMALA, 2016”

PROYECTO DE GRADUACIÓN

Presentado a La Facultad de Ciencias de la Comunicación

Guatemala, C.A.

ELABORADO POR:

Celia Marina Santa Cruz Molina

Carné No.: 12002446

Para optar al título de:

LICENCIATURA EN COMUNICACIÓN Y DISEÑO

Nueva Guatemala De La Asunción, enero 2016

Autoridades

Rector

Dr. Eduardo Suger Cofiño

Vicerrectora

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 Ms.C

Guatemala 25 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:
DISEÑO DE SITIO WEB PARA PROMOVER EL CONOCIMIENTO Y LA PRÁCTICA DEL ARTE MARCIAL KENDO. ASOCIACIÓN KENDO GUATEMALA. GUATEMALA, Así mismo solicito que la Licda. Carmen Andrea Aguilar sea quién me asesore en la elaboración del mismo.

Atentamente,



Celia Marina Santa Cruz Molina
12002446



Licda. Carmen Andrea Aguilar
Asesor



FACOM Facultad de Ciencias
de la Comunicación

Guatemala 09 de mayo de 2015

**Señorita:
Celia Marina Santa Cruz Molina
Presente**

Estimada Señorita Santa Cruz:

De acuerdo al proceso de titulación profesional de esta Facultad, se aprueba el proyecto titulado: **DISEÑO DE SITIO WEB PARA PROMOVER EL CONOCIMIENTO Y LA PRÁCTICA DEL ARTE MARCIAL KENDO. ASOCIACIÓN KENDO GUATEMALA, GUATEMALA, 2016** Así mismo, se aprueba a la Licda. Carmen Aguilar, como asesor 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, 30 de noviembre de 2015

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

Estimado Licenciado Kachler:

Por medio de la presente, informo a usted que el proyecto de graduación titulado: **DISEÑO DE SITIO WEB PARA PROMOVER EL CONOCIMIENTO Y LA PRÁCTICA DEL ARTE MARCIAL KENDO. ASOCIACIÓN KENDO GUATEMALA, GUATEMALA, 2016** Presentado por la estudiante: Celia Marina Santa Cruz Molina, con número de carné: 12002446, está concluido a mi entera satisfacción, por lo que se extiende la presente aprobación para continuar así el proceso de titulación profesional.

Sin otro particular, me suscribo de usted.

Atentamente,

ANDREA AGUILAR

Licda. Carmen Andrea Aguilar
Asesor



FACOM Facultad de Ciencias
de la Comunicación

Guatemala, 19 de febrero de 2016

Señorita
Celia Marina Santa Cruz Molina
Presente

Estimada Señorita Santa Cruz:

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, 4 de mayo de 2016.

Licenciado

Leizer Kachler

Decano FACOM

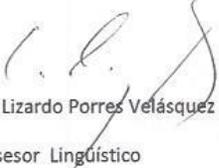
Universidad Galileo

Presente

Señor Decano:

Le informo que la tesis: ***DISEÑO DE SITIO WEB PARA PROMOVER EL CONOCIMIENTO Y LA PRÁCTICA DEL ARTE MARCIAL KENDO. ASOCIACIÓN KENDO GUATEMALA. GUATEMALA, GUATEMALA, 2016***, de la estudiante Celia Marina Santa Cruz Molina, 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



FACOM Facultad de Ciencias
de la Comunicación

Guatemala, 05 de mayo de 2016

Señorita:
Celia Marina Santa Cruz Molina
Presente

Estimada Señorita Santa Cruz:

De acuerdo al dictamen rendido por la terna examinadora del proyecto de graduación titulado: **DISEÑO DE SITIO WEB PARA PROMOVER EL CONOCIMIENTO Y LA PRÁCTICA DEL ARTE MARCIAL KENDO. ASOCIACIÓN KENDO GUATEMALA, GUATEMALA, 2016** Presentado por la estudiante: Celia Marina Santa Cruz Molina, 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

A mi madre, Valentina, por dejarme ser la ternura que llegara a salvarte.

A mi familia, porque este triunfo es fruto de su ejemplo de lucha y esfuerzo.

A mis amigos, por su apoyo incondicional.

A mis profesores, por ser guías en momentos de confusión.

Y a todos los que alguna vez dijeron que no podría hacerlo.

Gracias.

Resumen

La Asociación de Kendo de Guatemala carece de un sitio web que permita promover en los jóvenes y adultos el conocimiento y la práctica del arte marcial en el país. Por lo que se planteó el siguiente objetivo: Diseñar un sitio web para promover el conocimiento y la práctica del arte marcial kendo en la Asociación de Kendo de Guatemala.

Se realizó una herramienta de validación para conocer la percepción del grupo objetivo, conformado por personas entre los 15 a 30 años de edad que habitan en la ciudad de Guatemala y sus municipios cercanos. En su mayoría independientes o que cuentan con el apoyo de sus padres o tutores legales para la práctica del arte marcial y expertos en las áreas de comunicación y diseño.

El resultado obtenido fue el diseño de un sitio web que ayuda a promover en los jóvenes el conocimiento y la práctica del arte marcial kendo en la Asociación de Kendo de Guatemala.

Se le recomendó a la asociación que promocióne el sitio web en todo material publicitario que se realice, en redes sociales y en los directorios de referencia de entidades deportivas y de la Embajada de Japón en Guatemala.

Para efectos legales únicamente la autora es responsable del contenido de este proyecto.

Índice

Capítulo I – Introducción.....	5
Capítulo II - Problemática	6
2.1 Contexto.....	6
2.2 Requerimiento de Comunicación y Diseño	7
2.3. Justificación	7
2.3.1. Magnitud	7
2.3.2. Vulnerabilidad.....	9
2.3.3. Trascendencia.....	10
2.3.4. Factibilidad.....	11
Capítulo III - Objetivos	13
3.1 Objetivo General.....	13
3.2 Objetivos Específicos.	13
Capítulo IV - Marco de referencia.....	14
4.1 Información general del cliente:	14
Capítulo V - Definición del grupo objetivo.....	19
5.1 Perfil geográfico	19
5.2 Perfil demográfico	19
5.3 Perfil psicográfico.....	20
5.4 Perfil conductual	21
Capítulo VI – Marco Teórico	22
6.1 Conceptos fundamentales relacionados con el producto o servicio.....	22
6.1.1 Kendo	22
6.1.2 Bushido.....	23
6.1.3 El equipo de Kendo	24

6.1.4 El respeto y la etiqueta en el Kendo.....	26
6.1.5 Asociación de Kendo del Departamento de Guatemala.....	27
6.1.6 Federación de Kendo de Japón.....	28
6.1.7 Federación Internacional de Kendo.....	29
6.2 Conceptos fundamentales relacionados con la comunicación y el diseño.....	30
6.2.1 Conceptos fundamentales relacionados con la comunicación.	30
6.2.2 Conceptos fundamentales relacionados con el diseño.	36
6.3 Ciencias auxiliares, artes, teorías y tendencias.	41
6.3.1 Ciencias	41
6.3.2 Artes	43
6.3.3 Teorías.....	44
6.3.4 Tendencias.....	45
Capítulo VII – Proceso de diseño y propuesta preliminar.....	48
7.1 Aplicación de la información obtenida en el marco teórico.	48
7.1.1 Ciencias.....	48
7.1.2 Artes.	49
7.2.3 Teorías.....	50
7.2.4 Tendencias.....	50
7.2 Conceptualización.....	51
7.2.1 Método.	51
7.2.2 Definición del concepto.	54
7.3 Bocetaje.	55
7.3.1 Boceto a base de dibujo natural.....	56
7.3.2 Proceso de bocetaje formal en base a la diagramación de dibujo técnico.....	57
7.3.3 Proceso de digitalización de los bocetos	65

7.4 Propuesta preliminar	71
7.4.1 Página de Inicio	71
7.4.2 Página de La Asociación	73
7.4.3 Página del Kendo	75
7.4.4 Página de Galería.	77
7.4.5 Página de Contacto.....	78
Capítulo VIII – Validación técnica.....	80
8.1 Población y muestreo.....	80
8.1.1 Población.....	80
8.1.2 Muestra.....	81
8.2 Métodos e instrumentos	83
8.2.1 Método	83
8.2.2 Instrumentos	83
8.3 Resultados e interpretación de resultados	85
8.3.1 Parte objetiva	85
8.3.2 Parte semiológica.....	90
8.3.3 Parte operativa	94
8.4 Cambios en base a los resultados.....	105
8.4.1 Página de inicio	105
8.4.2 Página de la Asociación.	107
8.4.3 Página de Kendo.....	109
8.4.4 Página de galería.	111
8.4.5 Página de contacto.....	112
Capítulo IX – Propuesta gráfica final	113
9.1 Página de Inicio	113

9.2 Página de La Asociación.....	115
9.3 Página de Kendo	117
9.4 Página de galería.....	120
9.5 Página de contacto	121
Capítulo X – Producción, reproducción y distribución	122
10.1 Plan de costos de elaboración	122
10.2 Plan de costos de producción.....	123
10.3 Plan de costos de reproducción.....	124
10.4 Plan de costos de distribución.....	124
10.5 Cuadro con resumen general de costos.....	125
Capítulo XI – Conclusiones y recomendaciones.....	126
11.1 Conclusiones.....	126
11.2 Recomendaciones	127
Capítulo XII – Conocimiento general	128
12.1 Demostración de conocimientos.	128
Capítulo XIII – Referencias.....	129
13.1 Referencias Bibliográficas	129
13.2 Referencias de web.	130
Capítulo XIV – Anexos	135
Anexo A: Proceso del método aplicado en la conceptualización.	135
Anexo B: Instrumento de validación.	137
Anexo C: Fotografías de validación	141
Anexo D: Cotizaciones de hosting.....	145

CAPÍTULO I

INTRODUCCIÓN

Capítulo I – Introducción

Internet se ha convertido en la herramienta de elección para buscar información, en especial en los jóvenes, por lo que no tener un sitio web es gran desventaja para cualquier tipo de institución porque carece de un punto de referencia en un espacio tan utilizado. Es esta situación en la que se encuentra la Asociación de Kendo de Guatemala desde inicios del año 2015 y que puede ser un factor que influya en la baja afluencia de nuevos practicantes.

Es por esto que el siguiente proyecto busca resolver este problema de comunicación que enfrenta la Asociación por medio del diseño de un sitio web, para que sea utilizado como referencia de contacto en todo tipo de material promocional, en redes sociales o para proporcionar información introductoria acerca de la práctica del arte marcial.

La investigación y recopilación de información es importante para el desarrollo del diseño del sitio web, para el que se eligen elementos de diseño que se acoplan a la imagen existente de la Asociación de Kendo de Guatemala y que además son atractivos para el grupo objetivo.

El método de relaciones forzadas, creada en 1985 por Charles S Whiting, es la herramienta que ayuda a llegar al concepto que se refleja en el desarrollo del diseño del proyecto: “El vínculo para el camino a la paz”.

Al final, todos los elementos textuales y visuales del diseño de la web tienen una razón de ser y la suma de todas las acciones facilita entregar una propuesta gráfica de calidad que suple todas las necesidades del cliente y del grupo objetivo.

CAPÍTULO II

PROBLEMÁTICA

Capítulo II - Problemática

La Asociación de Kendo de Guatemala (AKG) lleva más de diez años de existir, pero la afluencia de alumnos se ha visto reducida considerablemente, debido a que el conocimiento general en la población acerca del kendo es casi inexistente y la asociación no aprovecha los recursos en línea para atraer a más personas a practicar el arte marcial.

2.1 Contexto

La Asociación de Kendo de Guatemala (AKG) es la única formalmente organizada en Guatemala desde el 1 de agosto de 2002; es miembro fundador de la Confederación Latinoamericana de Kendo (CLAK), quien a su vez forma parte de la Federación Internacional de Kendo.

El kendo es un arte marcial que tiene sus raíces en la cultura japonesa. Se sabe que existe una considerable cantidad de personas que se interesan en la cultura japonesa y pueden llegar a estar interesados en el arte marcial; la asociación ha sido invitada en varias ocasiones a los eventos culturales de las instituciones relacionadas a la cultura japonesa para promocionar la práctica en Guatemala, sin embargo, la llegada de nuevos practicantes es escasa y la permanencia de los mismos es inestable. La Asociación de Kendo ya posee una fanpage en la red social de Facebook y un sitio web. Sin embargo, a principios del 2015 pierden los permisos administrativos del hosting y solamente se pudo recuperar el dominio, por lo que actualmente no existe un sitio web en el que se dé a conocer este arte marcial, ni se promueva su práctica y filosofía. Esta información es importante para despertar el interés de los jóvenes, los que en tiempos actuales usan el internet como fuente primordial de información.

Por ello, se propone a la junta directiva de La Asociación de Kendo de Guatemala que se desarrolle el diseño de un nuevo sitio web y que se compre un nuevo servicio de hosting para ponerlo a funcionar.

2.2 Requerimiento de Comunicación y Diseño

La Asociación de Kendo de Guatemala carece de sitio web en el que se promueva el conocimiento y la práctica del arte marcial en el país.

2.3. Justificación

Para sustentar las razones por las que se considera importante el problema y la intervención del diseñador – comunicador, se justifica la propuesta a partir de cuatro variables:

2.3.1. Magnitud

En el último censo realizado por el Instituto Nacional de Estadística (INE) en el 2011, Guatemala tiene una población de 14,713,763 personas. Con crecimiento anual aproximado del 2.5, se calcula que en la actualidad la República de Guatemala cuenta con aproximadamente 16,176,133 habitantes. Según proyecciones de Multivex Sigma Dos Guatemala, para el 2015 el departamento de Guatemala cuenta con 3,353,952 de habitantes. Este mismo estudio indica que solamente en la capital de Guatemala existe un número de 994,078 habitantes.

La Asociación de Kendo de Guatemala cuenta con una sola sede en la ciudad de Guatemala, en ella están inscritos un número de 16 estudiantes, en donde más del 50% de ellos entran en el rango de edad de los 13 a 30 años.

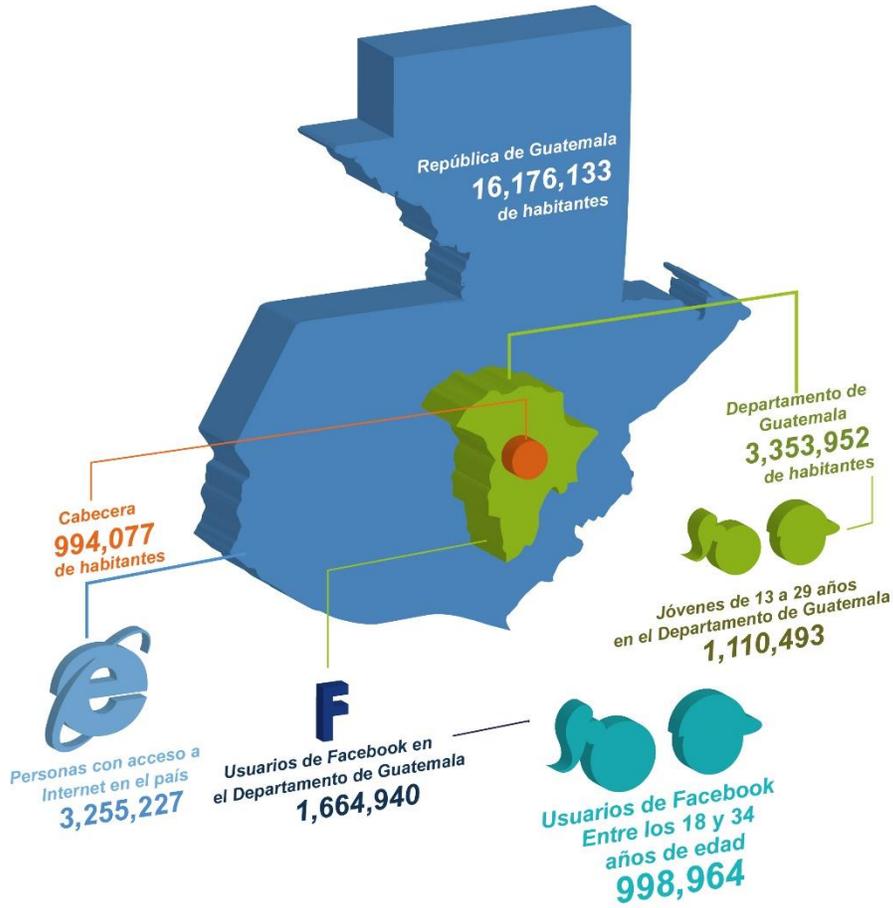
En el 2011 se realiza la Encuesta Nacional de Condiciones de Vida y Población Joven (ENCOVI), que reporta que para ese año hay en toda la república un total de 1,037,759 jóvenes entre los 13 y 29 años en el departamento de Guatemala, lo cual representa el 33.11% del número total de habitantes del departamento en ese año. Si se traslada ese mismo porcentaje a los datos actuales sobre los habitantes del departamento de Guatemala que proporciona el grupo Multivex Sigma Dos, se obtiene que para el 2015 hay un aproximado de 1,110,493 de jóvenes.

Según el informe “Global Information Technology Report” (2015), Guatemala tiene una penetración de internet del 20%, esto quiere decir que 3, 235, 227 personas tienen acceso al internet. Según el estudio “Redes Sociales en Centroamérica 2014”, del porcentaje de personas con acceso al internet las tres actividades que más se realizan en línea son: revisar correo electrónico (13%), acceder a redes sociales (13%) y ver videos (13%). Dicho estudio también hace ver que 72% de usuarios latinoamericanos afirman que internet se ha convertido en una fuente fundamental de información, gracias a la velocidad y a la accesibilidad del mismo.

Con respecto a las redes sociales, en Guatemala la mayor cantidad de usuarios de Facebook se concentran en el departamento, donde para el 2012 eran 1,664,940, según el estudio “Análisis sobre las Redes Sociales en Guatemala” de Ilifebelt Guatemala (2012). Este mismo análisis pero del 2011, demuestra que el 60% de los usuarios de Facebook están entre la edad de 18 y 34 años de edad; si se traslada ese mismo porcentaje al número de usuarios que se tiene del 2012 se obtiene que en Guatemala hay alrededor de 998,964 personas en Facebook dentro de ese rango de edad.

La importancia de la frecuencia con la que los jóvenes visitan las redes sociales radica en que puede ser un puente de comunicación para que luego accedan al sitio web de la asociación. La dirección del sitio web es parte de la información sobre la asociación en sus redes sociales y las publicaciones en las mismas deben dirigir también al usuario hacia el sitio web.

2.3.1.1 Gráfica de Magnitud



2.3.2. Vulnerabilidad

El problema de que no exista un sitio web de la Asociación de Kendo en Guatemala no ayuda a la situación que actualmente ya se desarrolla, donde se tiene muy bajo número de practicantes y que a pesar de que la asociación está reconocida por la Confederación

Deportiva Autónoma de Guatemala (CDAG), no aparece en los listados oficiales publicados en internet. Lo que puede llevar inclusive a la futura desaparición de la práctica del kendo en el país.

No utilizar el internet como medio de difusión, en especial las redes sociales, deja ir también una alta población de jóvenes que disponen del tiempo y la energía suficiente para empezar una nueva generación de practicantes y que luego pueden ser los encargados de mantener la Asociación de Kendo de Guatemala activa.

2.3.3. Trascendencia

Con un sitio web que contenga toda la información de la Asociación de Kendo y de las actividades que se realizan en sus sedes respecto al arte marcial, en conjunto con una continua actualización de información en las redes sociales, a los interesados que residen especialmente en el departamento de Guatemala tienen acceso, se puede promover la práctica del kendo, lo que ayuda a aumentar el número de asistentes a los entrenos en la sede de Asociación de Kendo.

Con mayor número de practicantes también se puede incentivar a mejorar la calidad de la técnica, ya que se abren las posibilidades de recibir más apoyo para participar en torneos organizados a nivel nacional, regional e internacional.

Al haber más afluencia en las prácticas, es posible la apertura de nuevas sedes, tanto en el casco urbano del departamento como en las áreas rurales, y obtener más ayuda de organizaciones, como la Embajada de Japón, que están interesadas en impulsar la cultura japonesa a través del arte marcial del kendo.

Tener un espacio formal y con el diseño adecuado en el internet le provee más seriedad a la Asociación y el sitio se vuelve en un punto de referencia oficial al que se pueden abocar personas particulares o medios de comunicación que requieren de información sobre el Kendo en Guatemala.

2.3.4. Factibilidad

Este proyecto es factible gracias a la disponibilidad de los siguientes recursos:

2.3.4.1. Recursos Humanos

La Asociación cuenta con maestros y practicantes con más de diez años de experiencia en el kendo y que continúan siendo activos en el arte marcial, dispuestos a enseñar y a compartir todos sus conocimientos para desarrollar el sitio web con información de primera mano. También existe una junta directiva dispuesta a dar guía sobre los lineamientos que el sitio web debe llevar para que transmita correctamente la imagen de la asociación. Dicha junta directiva también cuenta con una persona encargada de mantener contacto con los proveedores del dominio, la que está en completo conocimiento del proyecto y dispuesto a apoyar en la búsqueda del mejor proveedor de hosting para la realización del sitio web. Igualmente se tiene el apoyo de una persona que forma parte de la junta directiva que posee conocimientos sobre diseño gráfico y fotografía, que es de utilidad en el desarrollo del proyecto.

2.3.4.2. Recursos Organizacionales

La Asociación de Kendo de Guatemala cuenta con una Junta Directiva. Está compuesta por presidente (Pedro Velásquez), vicepresidente, tesorero (Lautaro Palacios) y secretario. Además, cuentan con una persona que apoya en todos los trabajos relacionados con diseño y

comunicación de la asociación (Rodrigo Mussapp, vocal primero). Tanto la Junta Directiva como el encargado de comunicación están informados del proyecto y dispuestos a colaborar para la realización del mismo.

2.3.4.3 Recursos Económicos

La Asociación de Kendo de Guatemala tiene los recursos económicos necesarios para que el proyecto pueda ser realizado.

2.3.4.4 Recursos Tecnológicos

La Asociación de Kendo de Guatemala cuenta con el equipo de computación, cámara fotográfica y/o video necesario para realizar el proyecto. Además de eso ya cuenta con dominio para el sitio web, así como una fanpage en Facebook. También posee acceso a internet para la publicación y actualización constante del sitio web.

CAPÍTULO III

OBJETIVOS

Capítulo III - Objetivos

3.1 Objetivo General

Diseñar un sitio web para promover el conocimiento y la práctica del arte marcial kendo en la Asociación de Kendo de Guatemala.

3.2 Objetivos Específicos.

3.2.1 Investigar todo lo referente a la realización, diseño e implementación de un sitio web para elegir las herramientas que mejor contribuyan al desarrollo del proyecto.

3.2.2 Recopilar información concerniente a la Asociación de Kendo de Guatemala para incluir contenido y datos precisos que sean útiles a los usuarios.

3.2.3 Definir la estructura del sitio web por medio de un esquema de flujo informacional para darle un orden lógico a la interfaz que le permita al usuario ubicar fácilmente la información.

3.2.4 Utilizar la filosofía del arte marcial kendo para seleccionar elementos de diseño que logren transmitir el mensaje correcto.

CAPÍTULO IV

MARCO DE REFERENCIA

Capítulo IV - Marco de referencia

4.1 Información general del cliente:

Nombre del cliente: Asociación de Kendo de Guatemala

Dirección: Ciudad de Guatemala

Email: velasquezmirandapedro@gmail.com

Antecedentes: La AKG es miembro fundador de la Confederación Latinoamericana de Kendo (CLAK), quien a su vez forma parte de la Federación Internacional de Kendo. El Kendo tiene alrededor de 20 años de practicarse en Guatemala y a partir de agosto 2002, se constituyó en una práctica formal.

Oportunidad identificada: El fomento de la práctica del kendo por medio del uso de tecnologías digitales, internet y redes sociales.

Misión: Disciplinar el carácter humano a través de los principios de la Katana.

Visión: Moldear la mente y el cuerpo, cultivar un espíritu vigoroso, y mediante la práctica correcta y rigurosa, esforzarse para mejorar en el arte del Kendo. Apreciar la cortesía humana y el honor, relacionarse mutuamente con sinceridad, y perseguir siempre el desarrollo de uno mismo. Así uno será capaz de: amar a su país y a la sociedad, contribuir al desarrollo de la cultura y promover la paz y la prosperidad entre todas las personas.

Delimitación geográfica: República de Guatemala

Grupo objetivo: practicantes de Kendo y posibles practicantes.

Principal beneficio al grupo objetivo: Información y material de apoyo.

Factores de diferenciación: Su historia y valores.

Objetivo de mercadeo: Promover el arte marcial.

Mensajes claves a comunicar: Historia del Kendo, Kendo en Guatemala (la Asociación de Kendo de Guatemala), actividades realizadas, tips de entreno y terminología.

Estrategia de comunicación: Al tener un sitio web se puede utilizar para referir a todas las personas interesadas por tener más información sobre el kendo, además de colocar la dirección del sitio en todos los materiales publicitarios. En conjunto se debe tener una fanpage en Facebook que se mantenga actualizada sobre las actividades a realizar y realizadas, en el área de información se desea colocar también la dirección del sitio web.

Reto del diseño y trascendencia: El reto es lograr impactar a más personas para promover el arte marcial, kendo. Con esto aumentar la afluencia de nuevos practicantes y tener posicionamiento en los grupos relacionados a la cultura japonesa.

Materiales a realizar: Sitio web.

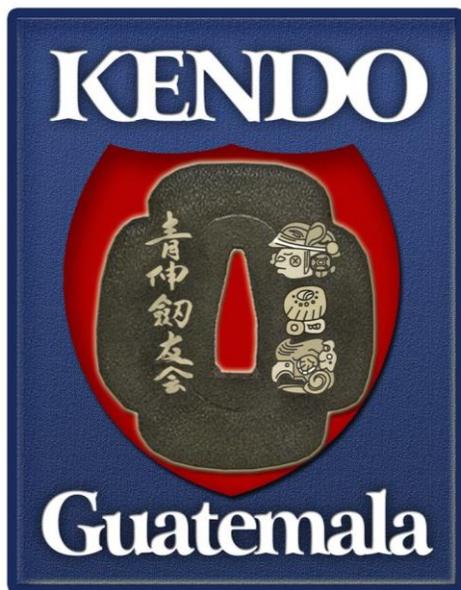
FODA

FORTALEZAS	OPORTUNIDADES
<p>Organización interna consolidada.</p> <p>Tiempo de permanencia como asociación.</p> <p>Asociación reconocida por las autoridades deportivas del país y a nivel internacional.</p> <p>Un grupo de personas con identidad.</p>	<p>No existe otra asociación de kendo en el país.</p> <p>Existe una población meta que puede ser interesada por medio de promoción del arte marcial.</p> <p>Vinculación con Embajada Japonesa, lo cual le brinda soporte social.</p>
DEBILIDADES	AMENAZAS
<p>Ha faltado promoción del arte marcial para incrementar sus asociados.</p> <p>El alto precio de los implementos de práctica.</p> <p>Falta de sede propia para la práctica del arte marcial, lo que provoca inestabilidad de ubicación.</p> <p>Falta de personal a tiempo completo para dedicarse a la gestión de recursos financieros, materiales y administrativos.</p>	<p>Competencia de otras artes marciales que ya están consolidadas y son más conocidas.</p> <p>Falta de interés de parte de los jóvenes para realizar artes marciales.</p> <p>Falta de apoyo de parte de las instituciones relacionadas a la cultura japonesa para el impulso del sitio web.</p>

Organigrama



Logotipo



Página de Facebook

<https://www.facebook.com/pages/Asociaci%C3%B3n-de-Kendo-de-Guatemala/412774368736113?fref=ts>

The image shows a screenshot of the Facebook page for 'Asociación de Kendo de Guatemala'. The page header includes the name 'Asociación de Kendo de Guatemala' and a search bar. The main cover photo shows a person in a dark kendo uniform (bogu) holding a bamboo sword (shinai). To the left of the cover photo is a logo for 'KENDO Guatemala' featuring a red and white circular emblem with Japanese characters. Below the cover photo, the page name 'Asociación de Kendo de Guatemala' is displayed, along with the description 'Organización sin fines de lucro'. There are buttons for 'Te gusta', 'Siguiendo', 'Mensaje', and a three-dot menu. Below this are tabs for 'Biografía', 'Información', 'Fotos', 'Me gusta', and 'Videos'. The main content area shows a post from 'Asociación de Kendo de Guatemala' sharing a photo from 'GALERIA DE KARATE' dated August 16. The photo shows a person in a blue kendo uniform sitting on the ground, with a large white text overlay that reads 'PARA REFLEXIONAR EL SAMURAI Y EL PERRO'. Below the photo, the text of the post reads: 'GALERIA DE KARATE con Raul Pereira 4 de junio · Editado · Habla una vez un samurai que solía tener la costumbre de pasear con su perro al cual tenía una gran estima. Un día su perro se alejó de él y jugueteaba con las ... Ver más'. At the bottom of the post are buttons for 'Me gusta', 'Comentar', and 'Compartir'. On the left side of the page, there is a section for 'INFORMACIÓN' with details like 'Ciudad de Guatemala' and a link to the website 'http://www.kendo.gt/'. Below that is a 'FOTOS' section showing a grid of images, including the 'KENDO Guatemala' logo and a photo of people in kendo uniforms.

CAPÍTULO V

GRUPO OBJETIVO

Capítulo V - Definición del grupo objetivo

El grupo objetivo de la Asociación de Kendo de Guatemala se encuentra en personas de 15 a 30 años de edad que habitan en la ciudad de Guatemala y sus municipios cercanos. En su mayoría son independientes o cuentan con el apoyo de sus padres o tutores legales para la práctica del arte marcial.

5.1 Perfil geográfico

El proyecto se sitúa en el departamento de Guatemala, la latitud 14° 38' 29" y longitud 90° 30' 47", y cuenta con una extensión territorial de 2,253 kilómetros cuadrados, en la región norte de la República de Guatemala. Se encuentra limitado en el norte por el departamento de Baja Verapaz; al sur con los departamentos de Escuintla y Santa Rosa; al este con los departamentos de El Progreso, Jalapa y Santa Rosa; y al oeste con los departamentos de Sacatepéquez y Chimaltenango.

El departamento se divide en 17 municipios, siendo Guatemala su cabecera departamental. El idioma predominante es el español, aunque en algunas regiones se habla cackchiquel y pocoman.

El número de habitantes para el año 2015 se estima es de 3,353,952 personas (Multivex Sigma Dos, 2015). El clima es templado.

5.2 Perfil demográfico

El grupo objetivo se encuentra en el rango de edad entre los 15 a 30 años de edad, de género masculino y femenino, de nacionalidad guatemalteca. El 86% de este grupo son de raza no indígena y el otro 14% de raza indígena (ENCOVI Juvenil, 2011). En su mayoría son solteros, seguido por casados sin hijos o con hijos menores de 6 años y conviven en núcleos

familiares de entre 3 a 4 personas, viven con un ingreso familiar entre los Q10,500 quetzales. El 84% de esta población vive en el casco urbano (Multivex Sigma Dos, 2015).

La escolaridad promedio del grupo objetivo es de 8.8 años, lo que quiere decir que todos tienen por lo menos un nivel secundario de estudios (Informe de Desarrollo Humano, 2012). El índice de analfabetismo en esta población es de 6.5 para el año 2012 (INE, 2012).

Por ocupación en su mayoría son estudiantes y/o son dependientes de una empresa donde laboran como técnicos o profesionales.

5.3 Perfil psicográfico

El grupo objetivo se encuentra en un nivel social Medio – Bajo C2 según la tabla de Niveles Socioeconómicos de Multivex (2009). Su ingreso familiar mensual oscila entre los Q10,500 quetzales. Habitan en casas modestas, confortables, generalmente con 3 habitaciones en colonias de casas iguales, financiadas o alquiladas.

Según información proveída por Arrellano Marketing (2012), el grupo objetivo se encuentra entre los estilos de vida adaptados, las que se caracterizan por ser personas orientadas al trabajo y la familia, mucho más tradicionales que los sofisticados y que trabajan como oficinistas, empleados de nivel medio, profesores, obreros o en actividades independientes de mediano nivel.

Los jóvenes entre 15 a 17 años de edad que pertenecen a este nivel estudian en colegios privados y son apoyados económicamente por los padres, por lo que su tiempo libre lo dedican a actividades deportivas extra curriculares.

Basándose en la teoría neo-freudiana en la que dice que las relaciones sociales son las que determinan el tipo de personalidad del consumidor, se puede decir que el grupo objetivo está

dentro de la categoría de independientes. Esto quiere decir que no son personas que necesiten de la aprobación de los demás para hacer lo que desean y lo que más anhelan es la libertad. Son personas ambiciosas, ya que el kendo tratándose de un arte marcial exige auto superación y competitividad, además de la disposición de los practicantes de buscar superarse en cada entrenamiento.

5.4 Perfil conductual

El grupo objetivo de la asociación de kendo suele ser regular, asiste por lo menos a una de las tres prácticas a la semana establecidas. Lo que busca principalmente es tiempo de calidad, que los entrenos sean provechosos, se aprendan técnicas nuevas y también se practiquen otras que ya se hayan enseñado. En sí, desean sentir progreso en el arte marcial y percibir interés de parte de los maestros en su progreso.

El nivel de lealtad es alta, generalmente un practicante que se ha encontrado satisfecho con los entrenamientos, suele regresar, y aunque a veces existan situaciones de fuerza mayor que lo ausenten a estos, siempre regresan a la práctica. Esto debido a que están conscientes de que gran porcentaje del éxito que tengan dentro del deporte, depende de su propia disciplina y compromiso.

Los nuevos practicantes suelen llegar solamente enterados de lo que es el kendo, pero dispuestos a saber más al respecto y a empezar la práctica. Si el nuevo practicante es disciplinado en los primeros meses con los entrenos, además de que la técnica y filosofía del arte marcial llenen sus expectativas, se vuelve un practicante leal y recurrente.

CAPÍTULO VI

MARCO TEÓRICO

Capítulo VI – Marco Teórico

6.1 Conceptos fundamentales relacionados con el producto o servicio

6.1.1 Kendo

El concepto del Kendo fue establecido hasta 1975 por la Federación Japonesa de Kendo, AJKF, por sus siglas en inglés. El kendo es el camino para disciplinar el carácter humano por medio de la práctica de los principios de la katana (espada). El kendo forma parte de los artes marciales incluidos en el Budo, traducido del japonés como una vía del guerrero, es por esto que su objetivo principal no es la competencia sino el encuentro con el espíritu interno para dominarlo y conseguir paz.

La práctica del kendo, busca cumplir con ciertos propósitos establecidos también por la AJKF y el cual todo establecimiento dedicado a la enseñanza del mismo debe seguir. Los propósitos se enuncian de la siguiente manera:

Moldear la mente y el cuerpo, cultivar un espíritu vigoroso y por medio del entrenamiento correcto y rígido, esforzarse por la mejora del arte del Kendo, estimar la cortesía humana y el honor, relacionarse con los otros con sinceridad, y perseguir por siempre el crecimiento de uno mismo. Esto lo hará a uno capaz de: amar a su propio país y sociedad, contribuir con el desarrollo de la cultura y promover la paz y la prosperidad entre todas las personas (AJKF, 1975).

Una característica del kendo que es inusual en otras artes marciales, es la manera en que personas de distintas edades pueden disfrutar al mismo tiempo de un entrenamiento de kendo. La edad mínima para iniciar la práctica es de 5 años, sin embargo, no existe una edad máxima; es posible encontrar maestros que todavía pueden dar una buena batalla con 70 y 80 años de edad. Lo que permite a muchos continuar con la práctica el Kendo es la búsqueda

de la construcción del espíritu, inclusive en la tercera edad, ya que la mente es la que va a dar la fuerza necesaria para sobrellevar cualquier limitante física, así como un buen programa de entrenamientos con ejercicios correctos de calentamiento y enfriamiento de los músculos.

6.1.2 Bushido

El Bushido, también conocido como Budo, es una palabra en japonés compuesta por Bu o Bushi, que significa guerrero o samurai, y Do, que se traduce como camino o vía, por lo que literalmente se traduce como la vía del guerrero. El bushido se trata de un término que encierra a todas las artes marciales japonesas: kendo, judo, aikido y kyudo (tiro con arco); las que se caracterizan por no sólo tratarse de un ejercicio físico, sino que conllevan mucho aprendizaje ético, filosófico y espiritual. (Deshimaru, 1980)

Menciona Gómez Carrillo (2009) en El Japón heroico y galante que “Lo primero – dice la regla del bushi – es vencerte a ti mismo. Y esto se entiende vencer lo que hay en cada hombre de grosero y egoísta, vencer a la bestia, cubrir las muecas con sonrisas.” (p.69). Entonces las enseñanzas que se engloban en la práctica del arte marcial se convierten en la guía para entender la esencia del propio espíritu y del propio yo con el objetivo de dominarlo y convertirse así en una equilibrada y capaz de transmitir paz.

Existen siete principios que resumen la vía del bushido, los cuales en su mayoría son usados en la práctica del kendo. Estos principios son:

- a. Gi: la decisión justa en la ecuanimidad, la actitud justa, la verdad. Cuando debemos morir, debemos morir.
- b. Yu: la bravura teñida de heroísmo.

- c. Jin: el amor universal, la benevolencia hacia la humanidad.
- d. Rei: el comportamiento justo, que es un punto fundamental.
- e. Makoto: la sinceridad total.
- f. Melyo: el honor y la gloria.
- g. Chugi: la devoción, lealtad. (Deshimaru, 1980)

6.1.3 El equipo de Kendo

Entre las diferentes artes marciales, el kendo es uno de los que necesita más equipo para su práctica. Aparte del uniforme, compuesto por keikogi y hakama, se necesita de una armadura llamada bogu, la cual está compuesto por cuatro partes: men (casco), dou (pechera), tare (faldón) y kote (guantes); la finalidad de esta armadura es el de proteger al practicante de los golpes que normalmente se reciben en el entrenamiento de las diferentes técnicas. También forman parte del equipo la espada de bambú, llamada shinai, y el tenugui, un pañuelo japonés tradicionalmente usado por los hombres. (Salmon, 2013)

6.1.3.1 Keikogi

Es una prenda de material grueso que tiene la forma de una chaqueta tradicional japonesa. Usualmente se usan en color azul en un tono índigo o blanco. El color del keikogi no representa nada, sin embargo es común ver que los niños y mujeres prefieran usarlo en color blanco. La razón original por la que se empezó a teñir de azul el keikogi fue por las propiedades antisépticas que posee el añil.

Las variaciones del keikogi se diferencian por el grosor y calidad del material. Existen desde ligeros que son generalmente usados en épocas de verano, hasta de doble grosor que suelen durar más y protegen mejor de los golpes que no caen en la armadura.

La manera correcta de usar el keikogi es envolviendo el cuerpo con él, quedando la solapa izquierda sobre la derecha y amarrando el munehimo, el cordón que asegura el keikogi al pecho, de manera que quede un lazo horizontal. (Salmon, 2013)

6.1.3.2 Hakama

Se trata de un pantalón largo y holgado formado por 5 paletones frontales, los cuales representa a 5 de las virtudes del bushido: Jin, humanidad; Gi, verdad y justicia; Rei, cortesía; Chi, sabiduría; y Shin, fe. Existe un paletón trasero que representa el Makoto, la sinceridad. Este también es común usarlo en colores azul indigo o blanco.

Los materiales más comunes son tetrón, poliéster o algodón. Pero el algodón es el material más preferible por sus propiedades absorbentes y porque guarda mejor memoria de la forma de los paletones. (Salmon, 2013)

A la hora de ponerse o quitarse una hakama el pie izquierdo es el primero que debe entrar o salir, ya que es una práctica traída desde antaño. Se dice que en caso de ser atacado es mucho más fácil dejar caer la hakama y moverse de frente con el pie derecho.

6.1.3.3 Bogu

Las variedades de las armaduras, o bogus, son mucho más amplias que la de los uniformes. Los precios de este varían entre si la costura del material fue hecho a mano o a máquina; el espacio entre los puntos de costura (mientras más espacio, más barato); o si la placa de la pechara o dou está hecho de bambú, laca o materiales sintéticos. Un bogu hecho a mano puede tomar muchos años de producción, por lo que el precio se vuelve mucho más alto, tan alto como el precio de un carro nuevo.

La medida del bogu es muy importante. El casco o men debe ser medido de manera que los ojos del practicante queden entre el espacio de la sexta y séptima barra de éste, y que la profundidad sea tanta como que la parte trasera termine justo donde termina la cabeza del practicante. El kote, o los guantes, deben encajar en la mano en una posición de agarre. (Salmon, 2013)

6.1.3.4 Shinai

El uso del shinai en las prácticas del kendo empezó alrededor del año 1750. Esta es una espada construida de cuatro varillas de bambú altamente pulidas y sazonadas. Estas están unidas en la punta por una tapa de cuero llamada sakigawa y una tira de cuero amarrada a un cuarto del largo de las varillas llamado nakayui; la parte inferior está cubierta por el tsukagawa, una empuñadura de cuero que cumple la doble función de mantener juntas las varillas y servir de empuñadura. El Tsuru, es una cuerda que va a mantener en la misma dirección todas guarniciones de cuero que sostienen las varillas y al mismo tiempo representa la parte posterior de la espada. (Saskatoon Kendo Club, 2003)

El objetivo que se busca con el shinai y la disposición de sus cuatro varillas es que exista amortiguación en los golpes, para evitar golpes graves. Un practicante debe elegir el shinai dependiendo de su largo, peso y ancho de la empuñadura. Existen medidas recomendadas dependiendo de la edad o la altura del practicante. (Salmon, 2013)

6.1.4 El respeto y la etiqueta en el Kendo

De las características que existen del kendo la que más sale a la luz es la ceremonia con la que se realizan todas las actividades. “El kendo inicia y termina con rei” (Salmon, 2013), y rei significa respeto. El respeto debe ir dirigido tanto al dojo, el cual es el nombre que se le da al lugar donde se desarrollan los entrenamientos, como a los demás practicantes. Este

respeto se demuestra por medio de la reverencia. Se hace una reverencia al entrar y salir del dojo, al inicio y al final de cada entrenamiento, así como a cada uno de los compañeros con los que se practique.

6.1.4.1 Los grados del Kendo

En el kendo existe cierta jerarquía y esta debe ser respetada a la hora de las formaciones al inicio y al final de los entrenamientos. Para esto se utiliza un sistema de grados de kyu y dan. El grado por el que inicia un practicante es el sexto kyu y a medida que va avanzando y ganando exámenes llega al primer kyu. Una vez alcanzado el primer kyu, el cual es un nivel nacional, lo que quiere decir que los exámenes deben ser aprobados por una federación nacional, se sigue con los grados de dan. El dan más bajo es el 1 y se avanza hasta llegar a el 8vo. dan; la adjudicación de estos grados dan están controlados por federaciones regionales o internacionales de Japón. (Salmon, 2013)

Dentro del dojo y en los entrenamientos normales los practicantes con rangos bajos se les llaman kohai, y estos se refieren a sus superiores como senpai. Un maestro, el cual ya es acreedor de un tercer dan, se le refiere como sensei.

6.1.5 Asociación de Kendo del Departamento de Guatemala

La Asociación de Kendo de Guatemala fue legalmente reconocida por el Comité Ejecutivo de la Confederación Deportiva Autónoma de Guatemala como la Asociación de Kendo del Departamento de Guatemala en mayo del 2002. Según el artículo 106 de la ley Nacional para el Desarrollo de la Cultura Física y el Deporte “Las Asociaciones Deportivas Departamentales se integran por la agrupación de las asociaciones deportivas municipales del mismo deporte en su departamento y, cuando existan estas, por las ligas, los clubes, los equipos o por deportistas individuales.” (Decreto 76-97, 1997).

La función de la asociación es controlar, fomentar, desarrollar, planificar, fiscalizar y coordinar todo lo relacionado a su deporte, así como procurar que se cumplan los objetivos de la ley de fomento de la cultura física.

La Asociación está organizada por una Asamblea General, la cual tiene a cargo la elección de los miembros del Comité Ejecutivo, Órgano disciplinario y la Comisión Técnico-Deportiva. El Comité Ejecutivo va a estar conformado por un presidente, secretario y tesorero, y su función es ser los representantes legales de la Asociación. Por su lado, el Órgano Disciplinario debe ser el encargado de conocer sobre las faltas que ocurran entre sus afiliados, y está conformado por un presidente, secretario y vocal. Por último, la Comisión Técnico-Deportiva se encargará de todos los temas referentes a la práctica del deporte y estará conformada por tres integrantes que tengan capacidad y experiencia en el deporte. Cada uno de los miembros de los órganos de la Asociación trabajarán sin paga y deberán ser elegidos cada 4 años.

6.1.6 Federación de Kendo de Japón

Conocida por sus siglas en inglés como la AJKF, fue creada el 14 de octubre de 1952, pero reconocida legalmente por el Ministerio de Educación de Japón hasta febrero 22 de 1972. El propósito principal es “Como una organización que ejerce control general y representa a los círculos de Kendo amateur (incluyendo el Iaido y el Jodo), la AJKF se esfuerza por la promoción del Kendo, infiltra el espíritu del Kendo entre las personas del Japón y contribuye al mejoramiento de la actividad física nacional.” (All Japan Kendo Federation, 1998 - 2015).

Las principales funciones de la Federación son:

- a. Levantar y promover el espíritu del Kendo

- b. Investigar y guiar las técnicas.
- c. Mantener seminarios y entrenar líderes.
- d. Fomentar los grupos locales de Kendo.
- e. Mantener el Campeonato Nacional de Kendo y otros torneos nacionales.
- f. Establecer las regulaciones sobre competencias y amateurismos.
- g. Mantener exámenes de Shogo y Dan/Kyu, además de tramitar los certificados.
- h. Transmitir el Ko-Budo a la posteridad y coleccionar los materiales relacionados.
- i. Publicar mensualmente revistas y libros.
- j. Estar afiliado a la Federación Internacional de Kendo como organización representativa de todos los grupos de Kendo de Japón.

6.1.7 Federación Internacional de Kendo

La Federación Internacional de Kendo fue creada en 1970, entre sus principales actividades se encuentra el de proveer asistencia para la promoción de la organizaciones de Federaciones nacionales de Kendo en todas las naciones. Es por esto que la Asociación de Kendo de Guatemala cuenta con su aprobación.

Ellos también son los encargados de crear y asistir a seminarios, establecer las reglas para las competencias internaciones, proveer estándares para la examinación de grados Dan y Kyu e intercambiar información sobre técnicas y equipo. Además son los principales organizadores de el Campeonato Mundial de Kendo (WKC por sus siglas en inglés).

La FIK está compuesta por 17 Federaciones Nacionales de Kendo, las cuales representan al Kendo exclusivamente de una nación o región, y hasta mayo del 2015 existen 57 países afiliadas. (All Japan Kendo Federation, 1998 - 2015).

6.2 Conceptos fundamentales relacionados con la comunicación y el diseño.

6.2.1 Conceptos fundamentales relacionados con la comunicación.

6.2.1.1 Comunicación.

Etimológicamente la palabra comunicación viene del latín *communicare*, lo que significa poner en común. Históricamente este término se empezó a afianzar en la segunda mitad del siglo XIV, en Francia, en donde la acción de comunicar no se trataba más que de ser partícipe de algo con otras personas en un lugar en común. Con la llegada de la industria y el capitalismo en el siglo XVII y XVIII la comunicación pasa a ser un intercambio de mercancías en el que el medio o las líneas de comunicación, donde se transmite el mensaje, empiezan a tener relevancia.

Con la creación de los medios masivos y de las tecnologías de comunicación masiva, como el teléfono, en el siglo XX la comunicación pasa a ser un proceso lineal, en donde el mensaje debe llegar de un punto a otro. Son los científicos C.E. Shannon y Warren Weaver los que dan a conocer un modelo para explicar de manera científica la comunicación (Schneider, Zarowsky y Llamazares, 2005).

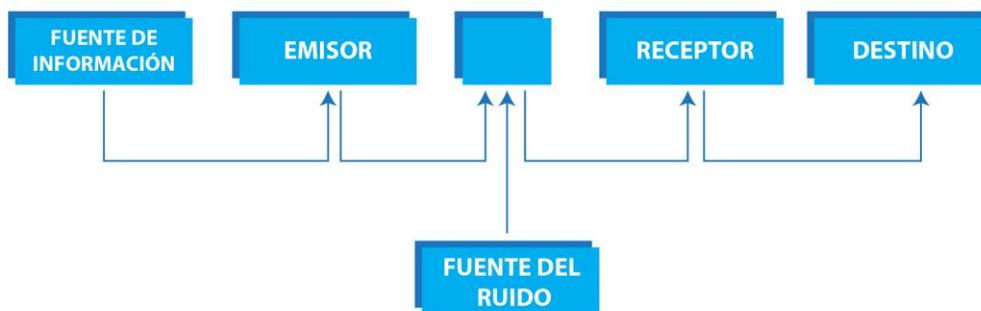


Figura 1. Modelo de comunicación de Shannon.

El problema con este modelo es que originalmente fue realizado para conceptualizar la comunicación electrónica, y luego adoptado por los sociólogos para describir la comunicación humana. Por lo que con los años el modelo fue adaptándose, en 1948 el maestro de Shannon, Norbert Wiener agrega a la fórmula la retroalimentación, que es ni más ni menos la reacción que se produce al final del proceso de la comunicación, y dicha reacción es recibida por el emisor, lo cual produce que el ciclo de la comunicación comience de nuevo.

Pero es en 1960 que la publicación de David Berlo, *El Proceso de la Comunicación*, revoluciona el concepto de la comunicación y lo convierte en un proceso interactivo. Según Berlo (1984) “Los componentes de un proceso ‘interaccionan’, es decir, cada uno de ellos influye sobre los demás” (p.14). Por lo tanto cada interacción va a ser distinta y continua, lo que hará que la comunicación sea dinámica constantemente hasta que se llegue a una conclusión.

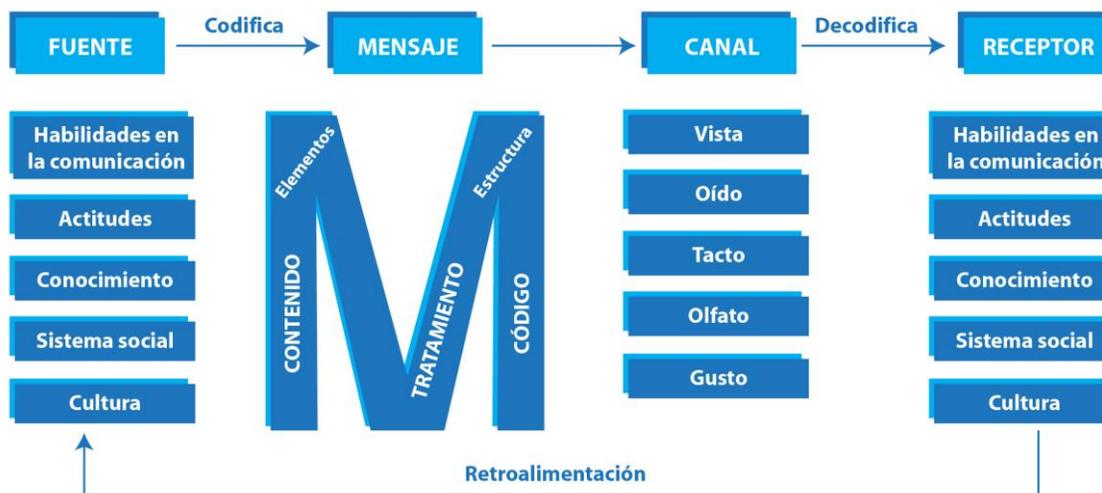


Figura 2. Proceso de la comunicación según Berlo.

Además de agregarle la característica del dinamismo, Berlo propone en su modelo del proceso de la comunicación al encodificador y el decodificador. El primero se va a encargar

de reunir los elementos necesarios para que el propósito del mensaje de la fuente de la comunicación llegue al emisor; el decodificador generalmente es alguno de los cinco sentidos de la persona, sino es que varios al mismo tiempo, este va a llevar el mensaje ya decodificado al receptor el cual reaccionará al impulso nervioso que el mensaje le provoque y emitirá entonces una respuesta o una retroalimentación a la fuente de comunicación. (Berlo, 1984)

6.2.1.2 El Internet

El internet se trata de una red de redes, esto significa que existen varias computadoras conectadas entre ellas formando una red y a esta red se conectan otras, creándose así una red global con el fin de facilitar el acceso a la información que cada una de estas computadoras contiene de manera inmediata en cualquier parte del mundo. La conexión se realiza por un medio, el cual puede ser un cable coaxial, fibra óptica o telefónica. Para que la intercomunicación entre todas las computadoras sea efectiva existe un lenguaje en común o protocolo, conocido como TCP/IP. (Cabrera, Berenguer & García, 2015)

El internet nace con ARPANET, un proyecto de redes desarrollado por el Ministerio de Defensa de Estados Unidos en los años 60 en el tiempo de la Guerra Fría, esto para poder acceder a la información de la defensa militar desde cualquier punto del país. Con el tiempo las universidades y compañías se interesan en formar parte de la red volviéndola más grande. La National Science Foundation crea su propia red informática llamada NSFNET a la que se le unen nuevas redes libres, siendo este entonces los primeros pasos de lo que hoy se conoce como Internet. (Computación aplicada al desarrollo, 2015)

Actualmente el Internet es una gran red de páginas web que se identifican por medio de un DNS o Sistema de Nombres por Dominios, el cual consiste en que cada usuario tiene un nombre y dirección única y exclusiva en la red. La apertura a todo el mundo del Internet y

sus servicios, como el correo electrónico, acceso remoto y conversaciones en línea ha venido a cambiar significativamente a las sociedades y los paradigmas, en especial a todo lo relacionado con el acceso a la información. Se puede decir que si algo no está en el Internet, no existe. (De la Cuadra, 1996)

6.2.1.3 Sitio Web

Un sitio web o website en inglés es un espacio en el Word Wide Web o el internet que está constituido por varias páginas web. Para acceder a un sitio web se necesita de un navegador, como Google Chrome, Internet Explorer o Firefox, además de conocer el dominio, o el nombre. (Alegsa, 2010; Comunidad de Madrid, 2015)

Además de estar compuesto por páginas web, el sitio siempre debe tener una página de inicio o homepage, que funciona como la introducción del sitio al usuario y en el diseño web se trata del index, al que todas las demás páginas web van a estar vinculadas. El sitio web posee además un índice en el que está organizado jerárquicamente todo el contenido, a esto en términos técnicos se le conoce como mapa del sitio web. (Más adelante, 2015)

El principal beneficio que tiene un sitio web es el de facilitar la comunicación entre la institución y el usuario. A comparación de otros medios ya existentes, el internet ha venido a convertirse en la manera más dinámica e inmediata de estar conectados con el público objetivo y a esto se debe su largo crecimiento, lo que ha provocado que se desarrollen diseños de sitios web muy innovadores y dirigidos a los objetivos que persiga la empresa que crea el sitio. (Informática Milenium, 2015)

6.2.1.4 Página Web

La página web es un documento escrito en lenguaje HTML (Lenguaje de Marcado de Hipertexto) o XHTML (Lenguaje de Marcado de Hipertexto Extensible) que se ubica en el internet. El hipertexto le permite a las páginas web contener hipervínculos que se vinculan a otras páginas al hacer click en ellos. El contenido de las páginas web es específico al tema del que trata cada una de ellas y pueden soportar texto, imágenes, animaciones, fotografía, audio y video para complementar la información de la página. (Oliver, 2015)

Todas las páginas web deben estar albergadas en una computadora o servidor web, locales o remotos, que esté conectado a la web. Para que el servidor entienda la estructura de la página web debe estar codificada en el protocolo HTTP, el cual al mismo tiempo es traducido por los navegadores web para que el usuario pueda visualizarlos y recorrer la página.

Cada página tiene un Localizador Uniforme de Recurso, o mejor conocido por sus siglas en inglés como URL. Esta es una secuencia de caracteres que funcionan como una dirección con el cual el navegador va a saber en qué computadora se encuentra el documento o página web que se quiere visualizar. (Comunidad de Madrid, 2015)

6.2.1.5 Partes de una Página Web

Desde un principio la estructura básica de una página web consiste en un encabezado, un pie de página y dos o tres columnas en las que está dispuesta el contenido. En el encabezado se encontrará la información más importante, como el nombre de la institución o empresa, logotipo, el menú de navegación e inclusive a veces publicidad.

El contenido se encontrará justo debajo del encabezado, aparte de la estructura por dos o tres columnas, existen otras más recientes como el regulador de imágenes. Generalmente la

barra lateral se usará para resumir cierto contenido de la página o para destacar cierto contenido de la página, como noticias.

El pie de página se encuentra en la parte más baja de la página web. En esta parte generalmente se coloca información sobre los creadores de la página, derechos de autor del contenido y links de contacto. (La Webera, 2010)

6.2.1.6 Comunicación visual.

Se trata de la relación que existe entre la imagen y su significado. Se diferencia de la comunicación común porque puede llegar a ser más directa, inclusiva y universal, además de incluir predominantemente imágenes con parte del mensaje. A pesar de esto sigue teniendo un proceso definido en el que los elementos que interactúan son el emisor, receptor, mensaje, código, medio y el referente.

La imagen es el elemento más importante en este tipo de comunicación ya que funciona como un objeto de percepción o simbolización. La persona al recibir el mensaje como una imagen la decodificará y esta le producirá sensaciones, sentimientos o actitudes. Dependerá de la eficiencia del creador del mensaje el lograr transmitir por medio de esta imagen la respuesta que se buscaba.

La importancia de la comunicación visual radica entonces en el poder que tienen las imágenes en generar mensajes debido a su carga de significado y cómo este puede ser entendido por cualquier persona, ya que se sobrepasa la barrera del idioma. (Ecured, 2015)

6.2.1.7 Funciones de la comunicación visual

6.2.1.7.1 Función expresiva o emotiva.

Es cuando la imagen tiene como objetivo el producir emociones en el receptor.

6.2.1.7.2 Función conativa, apelativa o exhortativa.

Se trata de persuadir al receptor de realizar cierta acción o de tener una idea en específico. Esta se usa principalmente en la publicidad.

6.2.1.7.3 Función referencial o informativa.

El objetivo principal de la imagen es el de informar. Ilustran por lo general un texto o una noticia. También es usado en el caso de libros de texto y señales de tránsito.

6.2.1.7.4 Función poética o estética.

Lo que busca la imagen es crear un sentido artístico y estético. La imagen vale por sí misma.

6.2.1.7.5 Función fática.

El objetivo de estas imágenes es el de llamar la atención. También utilizada principalmente en la publicidad. El efecto se logra al usar contrastes y tamaños variados.

6.2.1.7.6 Función metalingüística.

Son las imágenes que se transmiten en forma de código y a las que se les debe encontrar el significado.

6.2.1.7.7 Función descriptiva.

Este tipo de imágenes se encargan de ofrecer información detallada y objetivo. Dentro de este grupo entran los dibujos, mapas, infografías, entre otros.

6.2.2 Conceptos fundamentales relacionados con el diseño.

6.2.2.1 Diseño

Varios autores concuerdan en que por mucho tiempo las personas que no se dedican al diseño han confundido la palabra diseño a un sustantivo, refiriéndose equivocadamente a un

producto o pieza final que es el resultado de diseñar. Sin embargo, el enfoque correcto y el que se ha logrado establecer con el tiempo es el de que el diseño es un verbo, una acción que nace de una necesidad personal o social que es necesaria llenar, por lo que el diseño se convierte entonces en una acción creadora que busca cumplir un objetivo (Scott, 1982).

Frascara (2000) en su libro *Diseño Gráfico y Comunicación*, amplía más este concepto y dice que:

Diseñar es una actividad que implica programar, proyectar, coordinar una larga lista de factores materiales y humanos, traducir lo invisible en visible, comunicar. Incluye juicio de valor, aplicaciones de conocimientos, adquisición de nuevos conocimientos, uso de intuiciones educadas y toma de decisiones. (p.19)

Por lo que la acción se convierte además en un proceso que requiere no solo de habilidades y talentos, sino también de conocimientos que el diseñador debe adquirir para planear una pieza gráfica que pueda transmitir correctamente el mensaje que intenta hacer llegar al grupo objetivo.

El autor del libro *Fundamentos del diseño bi- y tri-dimensional*, Wong (1991) resume ambos conceptos del diseño y nos afirma que no sólo se trata de un proceso que busca cumplir con un propósito, sino que además cubre exigencias prácticas. Esto quiere decir que el diseño debe funcionar, no solo tratarse de una pieza bonita, sino una que debe responder a la necesidad del cliente de querer transmitir la esencia de su producto o servicio de manera eficaz.

6.2.2.2 El Diseño Gráfico

El autor Frascara (2000) hace énfasis en su libro de que mientras la palabra diseño se considera como un proceso en el que se coordinan elementos y se planea la realización de un producto de comunicación, la palabra gráfico se va a referir a la parte visual del proyecto que va a comunicar el mensaje. Juntas ambas palabras definen “la acción de concebir, programar, proyectar y realizar comunicaciones visuales, producidas en general por medios industriales y destinadas a transmitir mensajes específicos a grupos determinados” (p.19).

El papel del diseño gráfico en la comunicación es el de ordenar y presentar visualmente de manera efectiva y eficaz el mensaje que se quiere transmitir. Por lo que se trata de un trabajo que va más allá de la producción del elemento visual, conlleva también el planteamiento del proyecto, la estructuración y la evaluación de los resultados, los cuales van implícitos en el feedback recibido del grupo objetivo.

6.2.2.3 Lenguaje Visual

Wong (1991) menciona que el “lenguaje visual es la base de la creación del diseño” (p.9). Dentro de este concepto se engloban todos los principios, reglas o conceptos de la organización visual de un elemento gráfico de los cuales el diseñador debe estar consciente antes de empezar cualquier proceso creativo.

Siendo las páginas web un medio visual, se exige que estas tengan una presentación y diseño. El trabajo del diseñador gráfico en la creación del sitio web será el de asegurarse de que ésta vaya de la mano con la marca y el mensaje que la organización quiere transmitir por medio de un buen lenguaje visual utilizando los elementos gráficos básicos, como el logotipo, la tipografía, colores y plantillas. (Niederst, 2012).

6.2.2.4 Diseño Web

El concepto de diseño web nació ante la necesidad de presentarle al usuario una visualización de las páginas web mucho más llamativa que simple texto dispuesto sobre un espacio. Se trata de un trabajo multidisciplinario, por lo que se divide en cuatro grandes categorías: diseño, desarrollo, estrategia de contenido y multimedia. (Niederst, 2012).

En la parte del diseño existen cuatro disciplinas de las que el diseñador debe encargarse, estas son el Diseño Interactivo (IxD), Diseño de la Interfaz del Usuario (UI), el Diseño de la Experiencia del Usuario (UX) y el Diseño Centrado en el Usuario.

6.2.2.4.1 Diseño Interactivo.

El objetivo que todo diseñador interactivo debe alcanzar es el de crear una página lo más fácil, eficiente y entretenida posible de usar (Niederst, 2012). Se relaciona mucho con el diseño de la Interface del Usuario. Lo importante de esta fase del diseño es que se conozcan bien los comportamientos que el usuario puede tener con la interfaz, anticiparse a las interacciones que este va a tener en la página y encontrar errores anticipadamente para solucionarlos. Pero sobre todo, debe buscar maneras innovadoras para mejorar la interacción entre el usuario y la página.

6.2.2.4.2 Diseño de la Interfaz del Usuario.

Conocido más en el medio por sus siglas en inglés UI, se enfoca más en hacer funcional la organización de la página, así como el de las herramientas de la misma, como botones, links, menús, entre otros. El objetivo es que el usuario pueda navegar y usar dichas herramientas estas cumplan con su trabajo y así mejore la experiencia de la visita. (Usability, 2015).

6.2.2.4.3 Diseño de la Experiencia del Usuario.

Es de los trabajos más nuevos dentro del diseño web. El término fue consolidado por Donald Norman y éste dice que la experiencia del usuario engloba el cómo el usuario percibe al producto, lo aprende a usar y cómo finalmente es usado. (Niederst, 2012). Traducido a la página web, la experiencia del usuario va a estar determinada por el diseño visual, la interfaz y la calidad del contenido de la misma. Niederst también menciona en su libro sobre la importancia de que los objetivos de la empresa u organización estén representados en la experiencia del usuario para tener más éxito.

6.2.2.4.4 Diseño Concentrado en el Usuario.

El UCD busca realizar un diseño web que gire alrededor de las necesidades del usuario. Para esto se debe desarrollar una serie de investigaciones, entrevistas y observaciones para identificar los posibles problemas y resolverlos por medio del diseño. Al igual que en un estudio de mercado, es común tener usuarios de prueba para comprobar que el diseño tenga el flujo que se desea y se encuentre el contenido de la página fácilmente. Este tipo de diseño es el que ha marcado a los sitios web contemporáneos. (Niederst, 2012).

6.2.2.5 Documentos que se producen en el diseño web.

Los primeros documentos que son importantes en el proceso del diseño web son los reportes de investigación y prueba, estos como consecuencia de querer aprender sobre las necesidades del usuario que son necesarias de llenar.

El esquema de la página o más comúnmente conocido como wireframe es un diagrama donde se expone con elementos geométricos y texto cómo será la estructura de la página. El propósito es el de indicar cómo se verán los elementos de la página en la pantalla y la función

que tendrán las herramientas de navegación, como botones, imágenes o barras de búsqueda. En este diagrama no se incluye todavía ningún tipo de diseño.

Otro de los documentos importantes del proceso del diseño web es el Mapa del Sitio. Este es parecido a un diagrama de flujo y lo que muestra es cómo cada una de las páginas estará relacionadas entre ellas.

Por último están los storyboards o los diagramas de flujo del usuario. El objetivo de ambos documentos es el de mostrar desde el punto de vista del usuario como se llevará a cabo la interacción de la persona con la página. La diferencia radica en que el storyboard contará una historia donde el protagonista es el usuario y el segundo será un poco más técnico, mostrando las acciones que se obtienen al usar cada una de las partes de la página. (Niederst, 2012).

6.3 Ciencias auxiliares, artes, teorías y tendencias.

6.3.1 Ciencias

6.3.1.1 Semiología.

Ferdinand De Saussure es considerado el primero en plantear la semiología como ciencia afirmando que se encargaría de estudiar “la vida de los signos en el seno de la vida social”, agregaba además que formaría parte de la psicología social y que “nos enseñaría en qué consisten los signos y cuáles son las leyes que los gobiernan.” (De Saussure, 2008, p. 39). Roland Barthes debate en su tiempo la exclusividad de los signos en los textos y amplía el estudio de la semiología a todos los signos encontrados en cualquier tipo de expresión comunicativa: gestos, imágenes, objetos y la misma moda.

6.3.1.2 Semiología de la imagen.

Se entiende como “El estudio del signo icónico y los procesos de sentido-significación a partir de la imagen” (Karam, s.f). Esta ciencia tiene un amplio espectro de estudio, ya que la interpretación de las imágenes está sujeta a una variedad de influencias internas y externas a la persona. Sus conclusiones, sin embargo, ayudan a entender la manera en la que ciertas imágenes, íconos y símbolos pueden ser interpretados por un grupo social y justifica la manera en la que se procesan las imágenes para transmitir cierto tipo de mensajes.

6.3.1.3 Sociología.

Se le reconoce a Comte el ponerle nombre a esta ciencia, la cual según él su tarea principal “Consistía en el descubrimiento de legalidades en el desarrollo social” (Elias, 1970, p.79). Entonces, el objeto de estudio de esta ciencia es la sociedad, la cual está conformada por una red de individuos que se interrelacionan en medios comunes como lo son la familia, los establecimientos de estudio y de trabajo (Idem): por lo que su estudio tratará de comprender y predecir los fenómenos que suceden en la sociedad analizando a sus individuos y las estructuras en las que se relacionan.

6.3.1.4 Informática

“Es la ciencia que estudia el procesamiento automático de la información” (Pareja, Andeyro & Ojeda, 1994, p. 17). Es una de las ciencias más nuevas que existen, ya que el término fue acuñado por los años 60 por el ingeniero Philippe Dreyfus. Dentro de su campo de estudio se encuentra el desarrollo de software, la arquitectura de computadores y complementos hardware, el estudio del Internet y más recientemente el tema de la inteligencia artificial.

6.3.1.5 Psicología de la comunicación

Esta ciencia nace de la convergencia de la psicología que estudia la problemática de la comunicación y de una ciencia de la comunicación que encuentra un espacio dentro de la psicología. La psicología de la comunicación estudiará entonces la forma conductual de la comunicación, su estructura, funciones, origen, desarrollo, eficiencia, limitaciones y sus diferentes tipos y modalidades (Martinez, 2012). El objetivo de la ciencia es el de conocer el papel que ocupa la comunicación dentro de las actividades humanas comunes para la comprensión de la conducta de las personas.

6.3.1.6 Psicología del color

Se trata del estudio sobre los efectos que producen los colores en el comportamiento de las personas. Forma parte de la psicología contemporánea aunque todavía se sigue desarrollando en el campo de la medicina alternativa. El primero en hablar sobre la influencia de la percepción de cada persona sobre los colores fue el científico y poeta alemán Wolfgang Von Goethe, el cual expuso sus conclusiones en el libro Teoría del Color. En el libro de Psicología del Color de Heller (2004) expone que “El color es más que un fenómeno óptico y un medio técnico” (p.18) y basándose en un estudio extensivo sobre una muestra de 9000 personas demuestra cómo es que los principales trece colores psicológicos influyen positiva o negativamente sobre la psicología de la persona, dependiendo de su intensidad y contexto.

6.3.2 Artes

6.3.2.1 Fotografía

La fotografía es el arte de captar imágenes usando la luz, la cual se traslada dentro de una cámara oscura en donde se imprime a una superficie sensible a ella lo captado por el lente. En los inicios de la fotografía por medio de reacciones químicas en metales se lograba fijar

la imagen en placas de cristal; esta técnica fue sustituida con la introducción del papel fotográfico en 1888.

Actualmente la fotografía digital ha venido a reemplazar casi por completo todas esas prácticas y ha facilitado el acceso a la fotografía a muchas personas al ser implementado en dispositivos de uso diario, como el celular.

Se considera a la fotografía un arte ya que existen composiciones que han logrado transmitir belleza, realidades y sentimientos, así como el valor histórico que pueden tener.

6.3.2.2 Artes tipográficas

La tipografía es el arte de comunicarse por medio de la palabra impresa, las cuales transmiten la palabra de manera habilidosa, elegante y eficaz (Fotonostra, s.f.). Este arte nace de la necesidad de comprender cómo es que el estilo de la palabra impresa es un reflejo de la época en la que ha sido creada. Por lo que parte del objetivo de este arte es el de estudiar y clasificar las diferentes fuentes tipográficas que han sido creadas en el mundo.

Dichas clasificaciones son llamadas familias tipográficas, las cuales divide al tipo por sus características de forma, como el grosor, modulación, inclinación, localización del ojo medio, entre otros. Entre las familias tipográficas más comunes están: romanas, egipcias, palo seco, incisas, fantasía, góticas, seriales, informáticas, y el gran grupo de las no latinas donde entran las cirílas, griegas, hebreas o árabes.

6.3.3 Teorías

6.3.3.1 Teoría del color de Goethe

Johan Wolfgang Von Goethe nació en Alemania en 1749 y aunque se le conoce más por su trabajo literario también se dedicó a estudiar otras disciplinas como la filosofía, la

psicología y la estética. En 1810 publicó el libro Teoría de los colores, por el cual se le conoce como el precursor de la psicología del color del siglo XIX. Su teoría incluye al estudio de los colores un elemento que científicos anteriores no incluían y esto era la percepción psicológica que cada persona tiene sobre los colores.

Su teoría era representada con un triángulo, subdividido por otros triángulos de colores, en donde la relación entre cada uno resume las reacciones psicológicas que tiene cada uno. Es Goethe entonces el primero en darle significado a los colores, los cuales han sido estudiados y rebatidos a lo largo del siglo pasado y el presente, pero que a pesar de tener retractores sigue siendo usado como referente para justificar el uso de los colores en ciertos contextos.

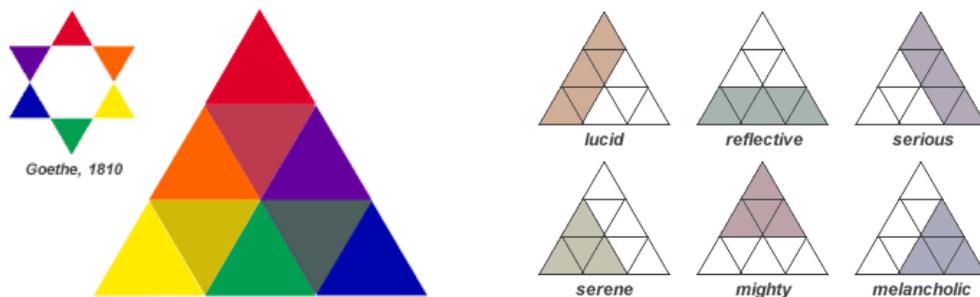


Figura 3. Teoría del color de Goethe

6.3.4 Tendencias

6.3.4.1 Minimalismo

La mejor definición del minimalismo fue expuesta por el arquitecto alemán Mies Van Der Rohe, “menos es más” (Webnova, 2012). El objetivo del diseño minimalista es el de usar formas básicas para exponer los elementos más importantes. En el diseño gráfico se caracteriza por la abstracción, el uso de la menor cantidad de palabras, una estructura pura y funcional, orden, reducción, síntesis, sencillez y concentración (Idem).

En el diseño web, el minimalismo busca el no recargar las páginas de elementos. Para lograr esto existen cinco principios que se deben seguir para obtener un diseño web minimalista efecto:

1. Reducir los elementos a lo imprescindible.
2. Omitir íconos, gráficos, descripciones, destacados, entre otros, que no sean necesarios.
3. Darle importancia a los detalles, ya que estos pueden darle una relevancia exagerada a los elementos.
4. Prestar atención a los colores utilizados en el diseño y en cómo reflejarán relevancia en los elementos de la web. Hay que tomar en cuenta que el contenido es el personaje principal del sitio web.
5. Usar espacios en blanco para destacar elementos y equilibrar el diseño. (BF, 2011)

6.3.4.2 Diseño adaptable

Es una técnica de diseño web en el que se busca que la visualización del sitio web sea apropiada para diferentes dispositivos, como lo son las tablets, celulares y la computadora (40deFiebre, s.f.). Se logra al redimensionar y adaptar los elementos de la web al tamaño de la pantalla del dispositivo para mejorar la experiencia del usuario.

Se caracteriza porque permite que el tiempo de desarrollo de la web se reduzca debido a que la versión para dispositivos móviles se desarrolla en paralelo con la plantilla original. Las plantillas e imágenes son fluidas y se adaptan a cada pantalla. Además de eso evita que se dupliquen los contenidos y ayuda al aumento de la viralización de los contenidos, ya que al poder visualizarse en diferentes dispositivos es mucho más fácil compartirlo. Es por esto que se ha convertido en el tipo de diseño web más utilizado en la actualidad.

Desde el punto de vista del usuario, las ventajas de abrir una página web responsive es que los sitios web cargan más rápidamente en los dispositivos, el tamaño de la letra es adecuado para una lectura cómoda y los botones son fáciles de usar al estar adaptados para la pantalla táctil de los dispositivos.

6.3.4.3 Diseños Planos

Es una tendencia sencilla y minimalista de los sitios web en donde los objetos de la página se representan de manera más abstracta. Se elimina el uso de sombras, degradados, texturas o decoraciones. Se caracteriza por llegar a usar hasta 4 colores distintos, tipografías grandes y formas sólidas (Webcenter, s.f.).

La sencillez del diseño ahorra tiempo en el desarrollo de las plantillas CSS y a que las páginas carguen en los navegadores. Aunque el diseño sea más simple requiere de mayor creatividad de parte del diseñador para poder crear buenas abstracciones de los contenidos. Del lado del usuario se corre el riesgo de que no interprete de manera correcta los niveles de abstracción y por esto se ve truncada la experiencia de navegación. Sin embargo, si este es un diseño que se adapta bien a las necesidades de la organización y de su grupo objetivo es la opción más efectiva para el desarrollo de su sitio web.

CAPÍTULO VII

PROCESO DE DISEÑO Y PROPUESTA

PRELIMINAR

Capítulo VII – Proceso de diseño y propuesta preliminar

7.1 Aplicación de la información obtenida en el marco teórico.

7.1.1 Ciencias.

7.1.1.1 Semiología.

En el desarrollo del proyecto la semiología apoya en la elección de los signos y gestos correctos que ayudan al usuario a comprender de mejor manera las acciones que deben realizar las herramientas de navegación dentro del sitio web. También ayuda en la elección del lenguaje apropiado para que el usuario se sienta a gusto con su experiencia visitando el sitio web.

7.1.1.2 Semiología de la imagen.

La imagen representada por medio de íconos y fotografías es de los elementos más importantes en un sitio web. Con la semiología de la imagen se facilita la elección de las fotografías que contengan las expresiones adecuadas para provocar en el usuario los sentimientos y pensamientos de la filosofía del arte marcial kendo. También apoya en la elección de íconos que representen de mejor manera las acciones y partes de la página web que se esté visualizando.

7.1.1.3 Sociología.

La sociología permite entender y predecir las reacciones de los usuarios del sitio web si se parte del entendimiento de su entorno, sus costumbres e idiosincrasias, y de esta manera crear un espacio en el sitio web donde se sienta identificado y capaz de ser parte de la filosofía del Kendo.

7.1.1.4 Informática.

La informática proporciona información sobre el funcionamiento del Internet y del desarrollo de los sitios web, cuáles son sus funciones, qué se puede realizar y qué no, así como saber qué tipo de contenido sostienen las diferentes plataformas de desarrollo web, tipos de archivos, imágenes, tamaño de tipografía que pueda ser visualizados en diferentes dispositivos, así como aplicaciones que pueden ser incluidas en el sitio web para darle una mejor experiencia al usuario. Todo este conocimiento permite ahorrar tiempo y esfuerzo a la hora de diseñar el sitio al no requerirse de muchas correcciones al momento de publicarlo en el internet.

7.1.1.5 Psicología de la comunicación.

Esta ciencia apoya a saber comunicar de manera efectiva el concepto y la filosofía del Kendo a través del sitio web, así como a dejar una impresión positiva en el usuario lo que pone a favor la conducta de la población con respecto al Kendo.

7.1.1.6 Psicología del color.

El color es de los elementos más importantes en el desarrollo web debido a que no sólo representa a la organización, sino que ayuda a transmitir mejor el mensaje de la Asociación. Por lo que la psicología del color apoya en la elección de una paleta de colores acorde a la filosofía y el concepto del Kendo para obtener en el usuario la respuesta y sentimientos que se buscan.

7.1.2 Artes.

7.1.2.1 Fotografía.

La fotografía contribuye a que pueda escogerse el material fotográfico que cumplan con todas las leyes de la composición y que soporten correctamente el contenido escrito del sitio web. En caso las fotografías necesiten ser editadas los conocimientos de este arte ayudan a

saber la manera de arreglarlas y en qué calidad son más apropiadas para ser usadas en un sitio web.

7.1.2.2 Artes tipográficas

La estética de las letras también es capaz de transmitir emociones y mensajes, por eso el arte que las estudia ayuda a escoger la tipografía apropiada para que vaya acorde a la filosofía de la organización y al grupo objetivo que se quiere llegar.

7.2.3 Teorías.

7.2.3.1 Teorías del Color de Goethe.

Esta teoría dice que cada color produce una percepción diferente en las personas por lo que ayuda a elegir una paleta de colores que influya positivamente en la percepción que la gente debe tener sobre la organización, al mismo tiempo de transmitir las emociones correctas con respecto a la filosofía del Kendo.

7.2.4 Tendencias.

7.2.4.1 Minimalismo.

En lo que ayuda esta teoría es en reducir la carga de elementos que pueden ser innecesarios en el sitio web para concentrar la atención en las partes más importantes, que es la información acerca de la Asociación de Kendo y la filosofía del arte marcial. Al seguir esta teoría también se considera el uso de espacios en blanco para enfatizar elementos.

7.2.4.2 Diseño adaptable.

Al seguir esta tendencia, que es de las más usadas en el diseño web, el sitio de la Asociación será más accesible para los usuarios desde cualquier dispositivo, para ampliar el número de visitas y de probabilidades de la llegada de nuevos practicantes.

7.2.4.3 Diseños Plano

Esta tendencia, junto con la teoría del minimalismo, ayuda a alcanzar un diseño limpio y simple lo que facilita resaltar la información más importante del sitio web.

7.2 Conceptualización.

7.2.1 Método.

El método elegido para la realización del concepto ha sido:

7.2.1.1 Relaciones Forzadas

Fue creada en 1958 por Charles S. Whiting. El concepto de esta técnica creativa yace en la creación de nuevos conceptos por medio del enfrentamiento de conceptos conocidos y desconocidos (Neuronilla, 2011).

El primer paso de esta técnica es el de fijarse un objetivo. Luego se deben retomar los principios de la generación de ideas: está prohibida toda crítica, es bienvenida cualquier idea, mientras más ideas mejor, y se desea el desarrollo y asociación de ideas. Como tercer punto se debe seleccionar un objeto o imagen completamente al azar y de esta se saca una lista de características de las cuáles se eligen las que se acercan más a ser parte de la solución al problema (Delgado, 2009-2015).

Lo importante es forzar conexiones, de ahí el nombre de la técnica, de las cuales se generará una lista de ideas de donde se escogerá una que será utilizada como concepto.

Otra modalidad de las relaciones forzadas es la descomposición, en donde el mismo problema es el que se descompone para crear una lista de palabras. De esta lista se elige una palabra al azar, la cual a su vez se descompone en otra lista de características. Teniendo entonces las dos descomposiciones se empiezan a generar ideas conectando palabras de una lista con la otra hasta decidirse por una que se crea sea la mejor solución al problema.

7.2.1.2 Aplicación del método

Objetivo: Diseño de sitio web para promover el conocimiento y la práctica del arte marcial kendo en la Asociación de Kendo de Guatemala.

Descomposición de los elementos: para esta parte se dio un minuto por cada elemento para hacer una lista de palabras que lo caracterizaran. En la siguiente tabla se muestra el resultado.

Sitio Web	Kendo	Asociación	Guatemala
Fotografía	Camino	Mismo objetivo	Primavera
Imágenes	Espada	Reglas	Centro América
Internet	Arte	Organización	Español
WWW	Filosofía	Jerarquía	Multicultural
Espacio	Paz interior	Competencia	Volcanes
Conexión	Acción	Legalidad	Turismo
Experiencia	Ejercicio	Reconocimiento	Azul
Páginas	Etiqueta		
Vínculos	Uniforme		
Color	Respeto		
Texto	Honor		
Desarrollo	Crecimiento		
	Confianza		
	Maestro		
	Doujo		
	Coraje		

De esta lista se selecciona al azar una palabra, que se descompone en otras palabras que la caracterizan (Véase en anexo A). La palabra elegida es “Maestro” y se dan tres minutos para el desarrollo de palabras.

Maestro	
Enseñanza	Esfuerzo
Paciencia	Moldeado
Tiempo	Experiencia
Carácter	Ejemplo
Líder	Avanzado
Camino	Técnica
Corazón	Viejo
Cabeza	Edad
Sensei	Cumplido
Máxime	Disciplina
Cuidado	Respeto
Sabiduría	Equilibrio
	Práctica

Al tener esta lista de características, se enfrentan las dos columnas de palabras y se genera una lista de ideas.

Lista generada del objetivo	Lista generada del la palabra al azar
Fotografía	Enseñanza
Imágenes	Paciencia
Internet	Tiempo
WWW	Carácter
Espacio	Líder
Conexión	Camino
Experiencia	Corazón
Páginas	Cabeza
Vínculos	Sensei
Color	Máxime
Texto	Cuidado
Desarrollo	Sabiduría
Camino	Esfuerzo
Espada	Moldeado
Arte	Experiencia
Filosofía	Ejemplo
Paz interior	Avanzado
Acción	Técnica
Ejercicio	Viejo
Etiqueta	Edad
Uniforme	Cumplido
Respeto	Disciplina
Honor	Respeto
Crecimiento	Equilibrio
Confianza	Práctica
Maestro	
Doujo	
Coraje	
Mismo objetivo	
Reglas	
Organización	
Jerarquía	
Competencia	
Legalidad	
Reconocimiento	
Primavera	
Centro América	
Español	
Multicultural	
Volcanes	
Turismo	
Azul	

Lista de ideas:

De las dos columnas de palabras presentadas anteriormente se forma una serie de frases que se presenta a continuación:

Desarrollo en el camino del honor.

Un espacio de disciplina.

El vínculo para el camino a la paz.

Experiencia en la enseñanza del respeto.

El arte del equilibrio.

7.2.2 Definición del concepto.

“El vínculo para el camino a la paz.”

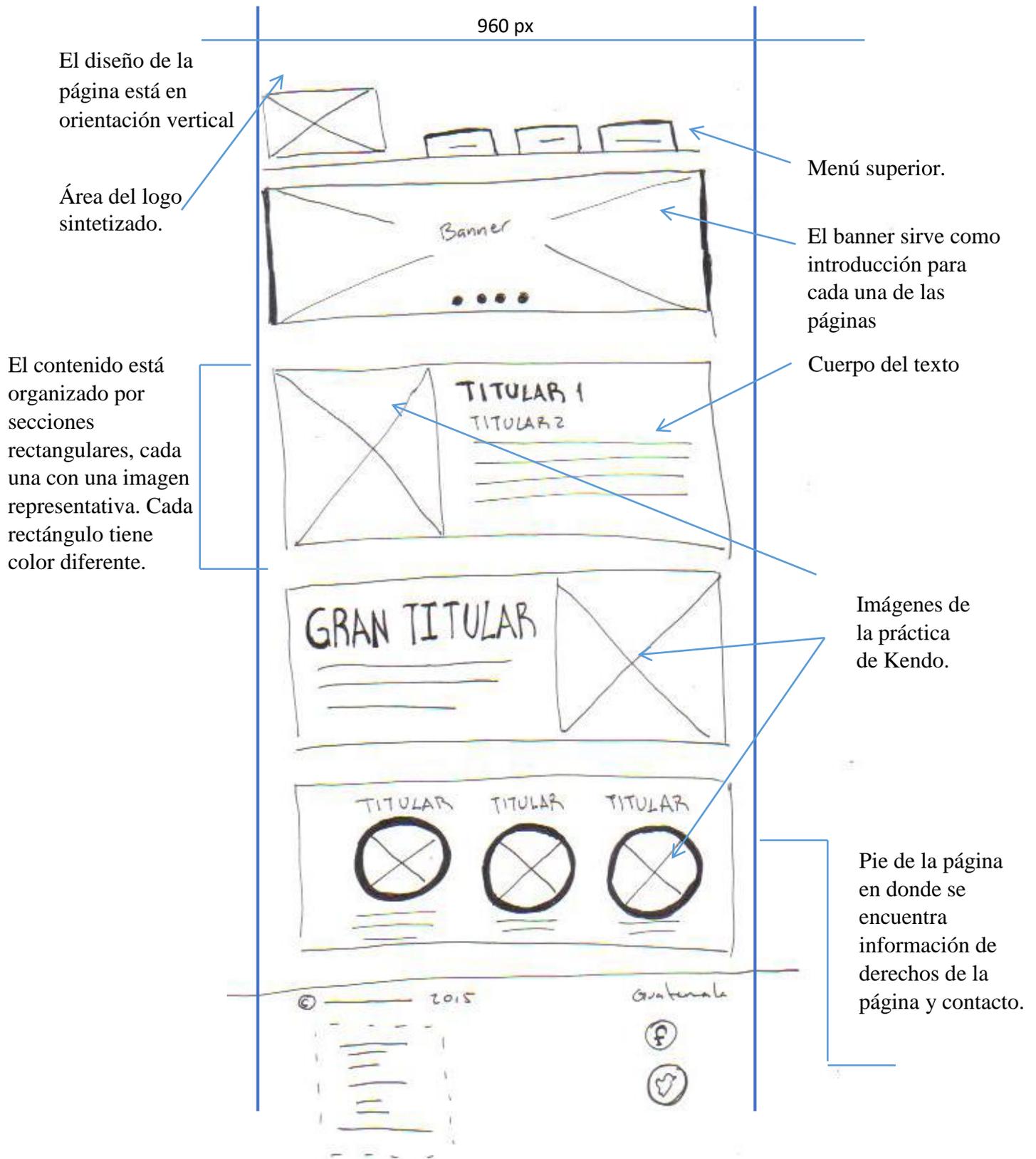
Se ha elegido esta frase porque representa uno de los propósitos principales del kendo: promover la paz y prosperidad entre las personas; el cual es de los que más se adapta a una de las grandes necesidades de la sociedad guatemalteca. La palabra vínculo tiene doble intención, por un lado conceptualiza el hecho de que por ser un sitio web se accede por medio de un vínculo que es compartido, además de que dentro del sitio deben existir otros vínculos con más contenido e información para conocer sobre este “camino de paz”. La otra intención es acerca de los vínculos que se crean dentro de la práctica del kendo, junto con los otros practicantes, con el que se desarrollan cualidades humanas como el respeto, la tolerancia, el perdón y la paciencia.

7.3 Bocetaje.

Tabla de requisitos

Elemento gráfico	Propósito	Técnica	Emoción
Color	Proveer sensación de orden y relevancia en los elementos que están coloreados con tonos más fuertes o suaves.	Photoshop: fondos y botones con intensidades de colores diferentes.	Equilibrio
Tipografía	Crear jerarquía en el contenido de las páginas del sitio web.	Photoshop: 2 tipos de tipografías, una para titulares importantes, otra para titulares de jerarquía más baja y para el texto de los cuerpos.	Vitalidad
Fotografía	Captar la atención del visitante y representar los temas de contenido del sitio web.	Photoshop: edición de fotografías proporcionadas por la asociación para mejorar los colores, tonos y composición.	Pasión

7.3.1 Boceto a base de dibujo natural.



7.3.2 Proceso de bocetaje formal en base a la diagramación de dibujo técnico.

7.3.2.1 Boceto de página de inicio.



Dimensiones:

960 x 2300 px

Para el boceto se usa una guía de 12 columnas con un medianil entre cada columna.

1. Siglas que corresponden a Asociación de Kendo Guatemala. Para identificar el sitio.
2. Menú de inicio, siempre visible aunque el usuario avance hacia la parte inferior de las páginas.
3. Las imágenes en el diagrama tienen un tamaño equivalente al de 5 columnas con sus espacios.
4. El resto del espacio está ocupado por el texto diagramado hacia la izquierda, los párrafos justificados.
5. El retrato de los miembros del comité de la asociación estarán delimitados con círculos.
6. Fondos de cada sección en diferentes tonos de azul.
7. Pie de todas las páginas web. Aquí se anotan los derechos de diseño y de contenido del sitio web.

Razonamiento:

La página de inicio es la primera impresión que el usuario va a tener del resto del sitio web, si esta no le impresiona no visitará el resto del sitio.

7.3.2.2 Boceto página sobre la Asociación de Kendo de Guatemala



Dimensiones:

960 x 1425 px

1. Los títulos en el encabezado son los más grandes.
2. El símbolo dentro del círculo es la palabra en japonés para cada uno de los títulos:

Misión, visión y objetivo.

3. Pie de página en el que está la información de contacto de La Asociación de kendo y derechos.

Razonamiento:

En la página de la Asociación de Kendo de Guatemala se decide usar para la franja de introducción una fotografía que refleje la acción a la hora de los combates de kendo, los personajes en la fotografía son los miembros de la Asociación.

7.3.2.3 Boceto página sobre el arte marcial kendo.

AKG
La Asociación **Kendo** Galería Contacto



1

Kendo

2

FILOSOFÍA

3


JUSTICIA
(GI)



VALOR
(YU)



COMPASIÓN
(JIN)



CORTESÍA
(REI)



SINCERIDAD
(MAKOTO)

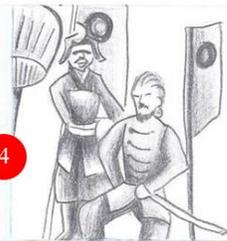


HONOR
(MEIHO)



LEALTAD
(CHIGI)

HISTORIA



4

5

VOCABULARIO

• MOKUSO _____	• SENSEI _____	• KAMAE _____
• SHAKUSA _____	• SENPAI _____	• SUGURI _____
• REI _____	• KOHAI _____	• ASHI SABAKI _____



EQUIPO

HAKAMA _____

KEIKOGI _____

BOGU _____

SHINAI _____

BOKUTO _____

Copyright © 2015 Kendo Guatemala
All Rights Reserved
Joomla!

 T3 Framework

61

Dimensiones:

960 x 2500 px

1. Gran titular.

2. Fondo oscuro

3. El símbolo dentro del círculo es la palabra en japonés para cada uno de los principios del bushido.

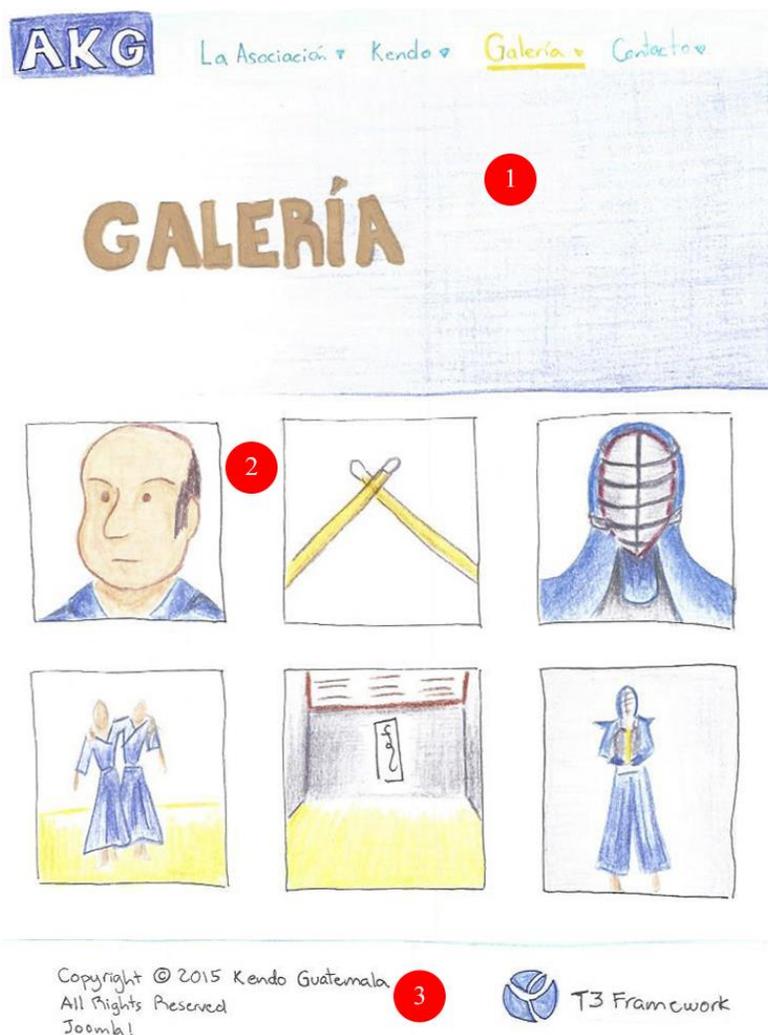
4. Fotografía antigua.

5. Vocabulario en fondo blanco para aumentar legibilidad.

Razonamiento:

En esta página se habla de los aspectos básicos del kendo que toda persona debe conocer si está interesado en practicarlo o por conocimiento general. Incluye la historia, la filosofía, el vocabulario y el equipo mínimo necesario para la práctica.

7.3.2.4 Boceto de página de galería de fotos.



Dimensiones:

960 x 1350 px

1. Fondo oscuro.
2. Miniaturas de fotografías dispuestas en recuadros.
3. Fondo blanco.

Razonamiento:

La idea de colocar una página con galería de imágenes es para mostrar las fotos de los eventos a los que los practicantes asistan o de las diferentes actividades que realiza la asociación para fomentar el conocimiento y la práctica del arte marcial.

7.3.2.5 Boceto de página de contacto



Dimensiones:

960 x 940 px

1. Íconos de redes sociales que direccionan a las mismas.

2. Fondo blanco

Razonamiento:

Es importante que el usuario tenga un punto de contacto con La Asociación de Kendo, en caso tenga dudas o necesite algún tipo de información que no se encuentre en el sitio

7.3.3 Proceso de digitalización de los bocetos

7.3.3.1 Tipografía

CENTURY GOTHIC

**GRAN
TITULAR**
(65pts, negrita)

TÍTULO 1 (32 pts, negrita)

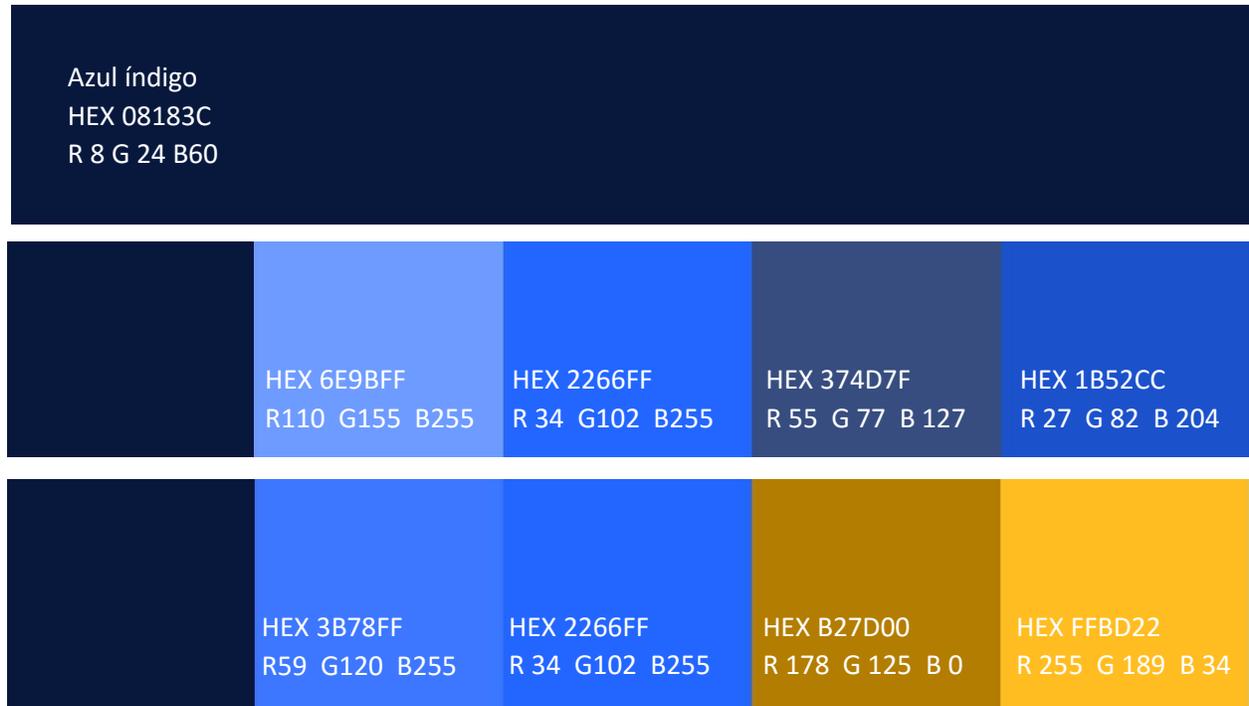
TÍTULO 2 (22 pts, regular)

TÍTULO 3 (18 pts, cursiva)

Cuerpo del texto (14 pts, regular)

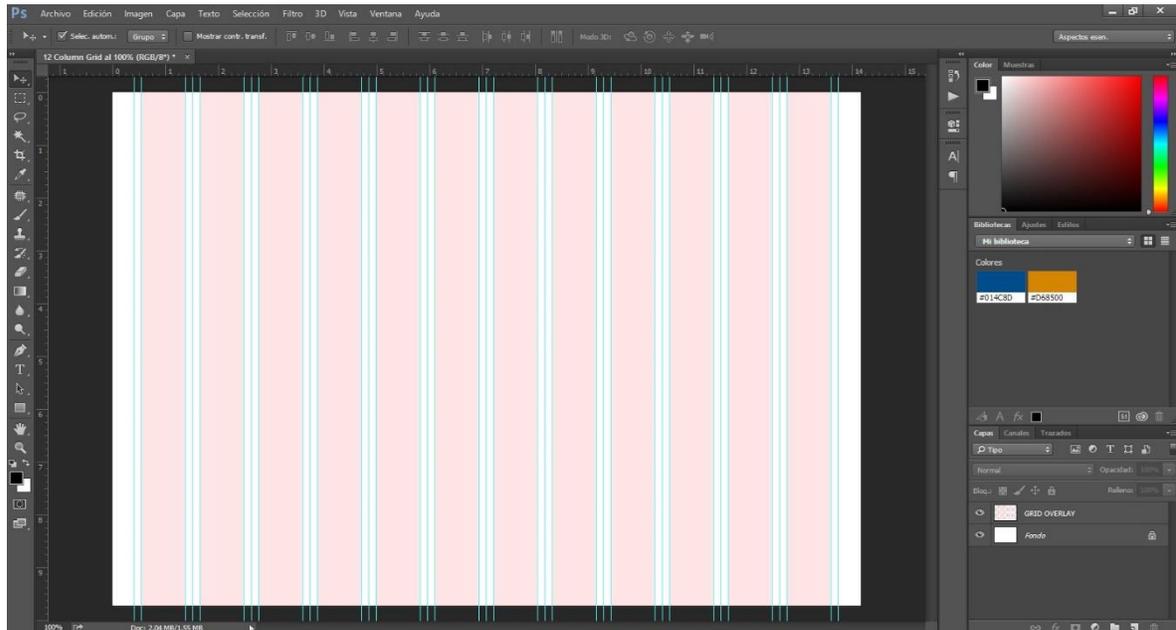
7.3.3.2 Gama de colores

Se toma de base el color azul índigo, característico en el uniforme de práctica del kendo. De este se saca una muestra de colores monocromáticos y complementarios, que se usan en la propuesta gráfica.

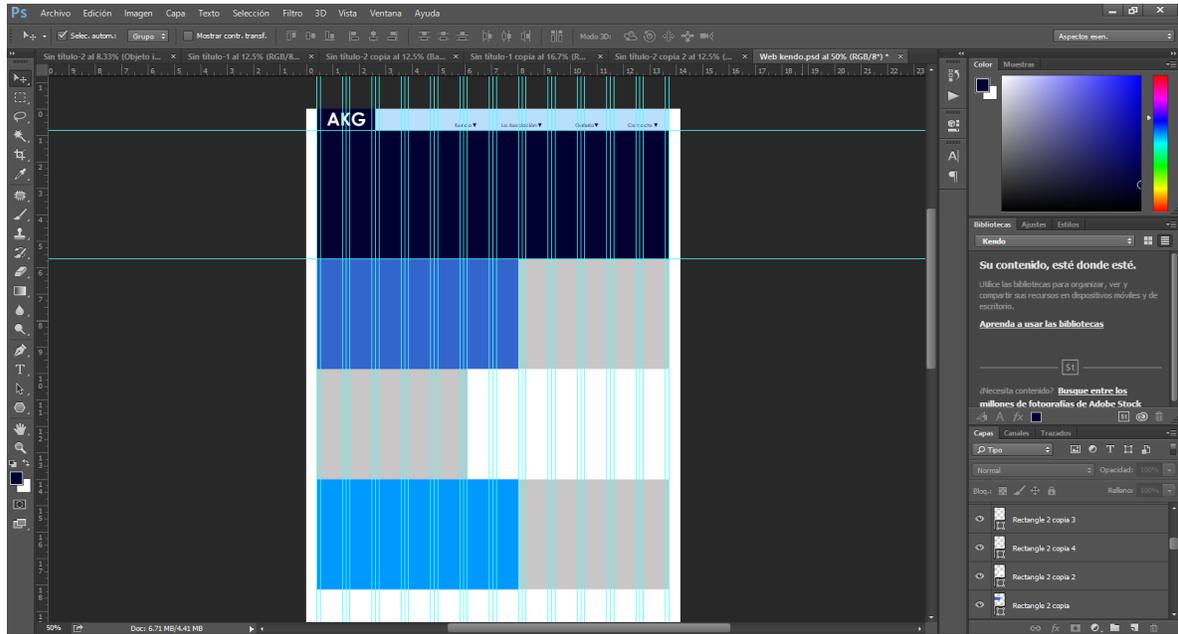


7.3.3.3 Digitalización.

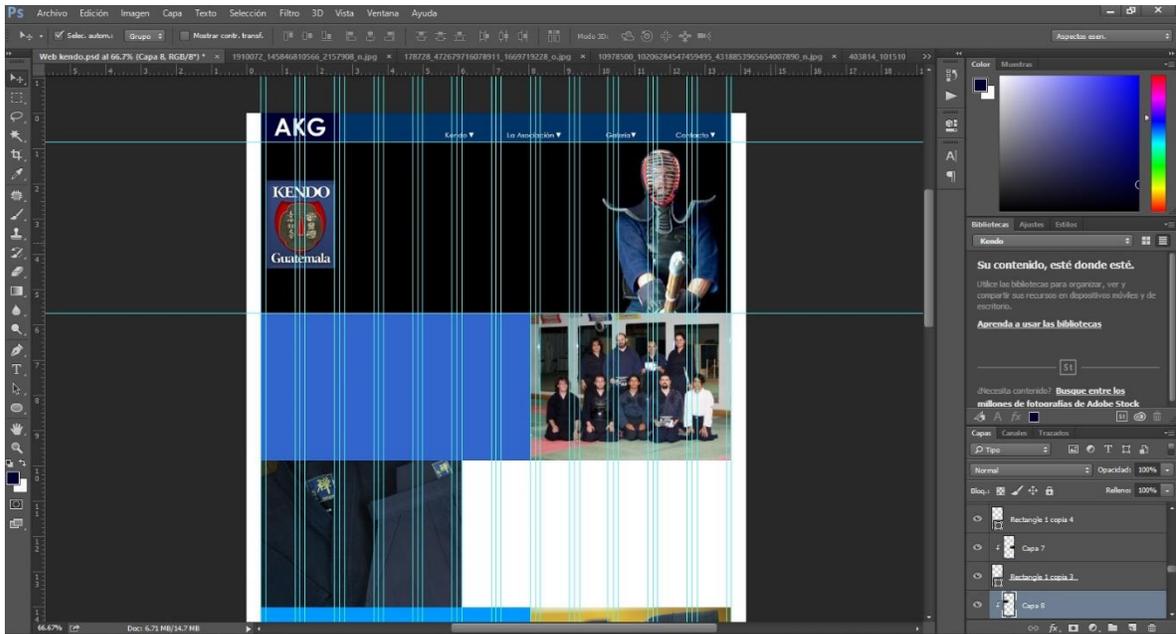
Creación de columnas guías. Tamaño del documento: 1020px por 2300px. Entre cada columna existe una distancia de 20px. El margen de los laterales es de 30px.



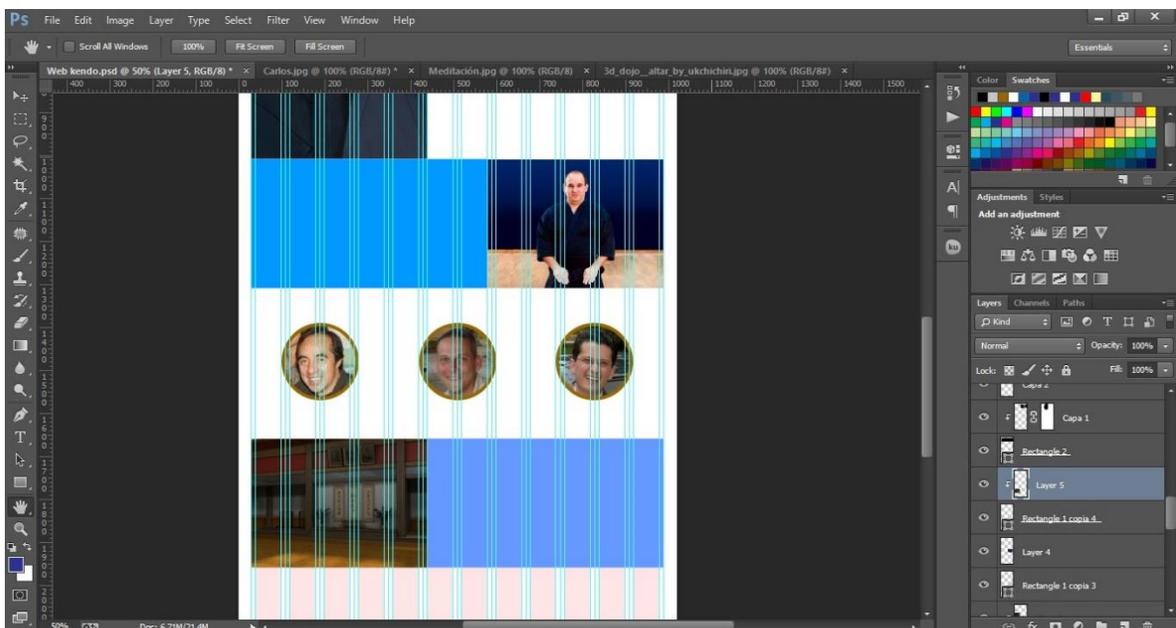
Se hace uso de rectangulares se dividen los espacios correspondientes al contenido. El área del texto tiene una medida total de: 550 px por 300 px. El área de fotografías tiene una medida de 410 px por 300 px.



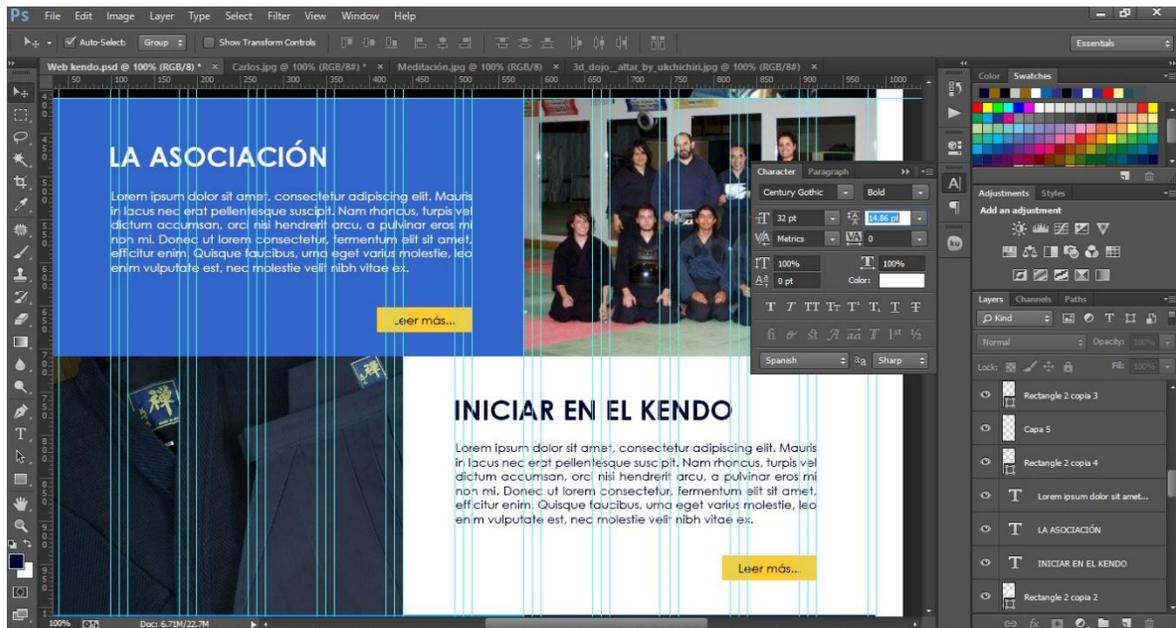
Se colocan las imágenes y se usan las guías digitales haciendo referencia a los bocetos que se realizan anteriormente.



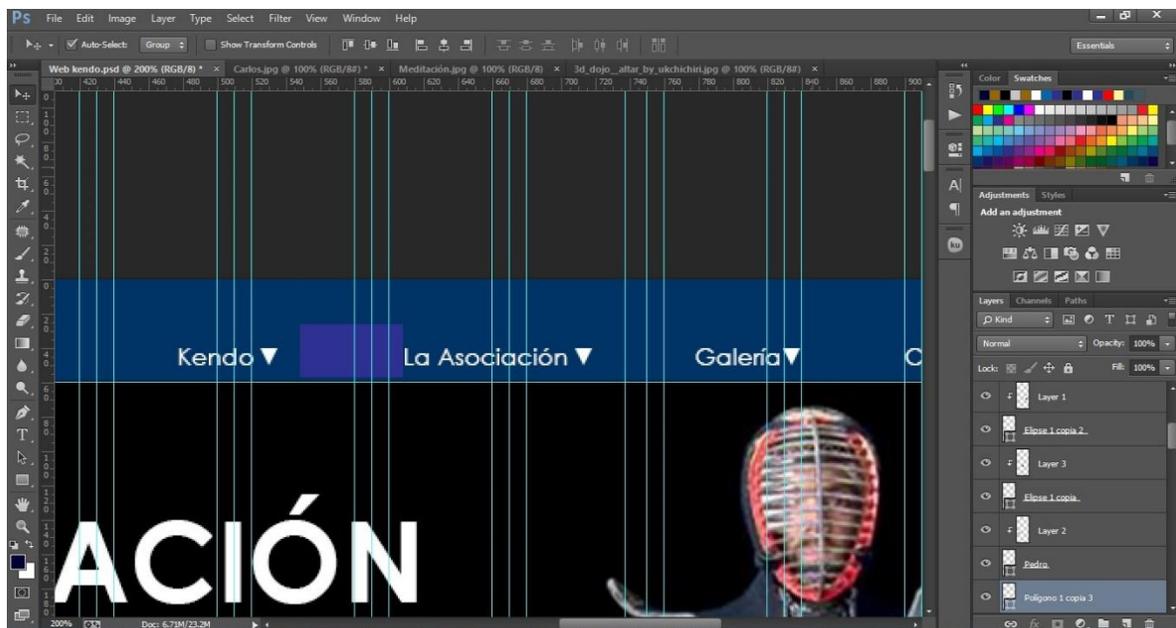
Las imágenes de perfil de los miembros de la asociación están enmarcadas por una figura circular con borde color café, que contrasta y delimita con el fondo blanco, tal como se propone en el boceto.



Diagramación de texto. Justificado a tamaño 14px.



Diagramación menú superior.



7.4 Propuesta preliminar

7.4.1 Página de Inicio

AKG La Asociación ▼ Kendo ▼ Galeria ▼ Contacto ▼

ASOCIACIÓN DE KENDO DE GUATEMALA



2 LA ASOCIACIÓN

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Mauris in lacus nec erat pellentesque suscipit. Nam rhoncus, turpis vel dictum accumsan, orci nisl hendrerit arcu, a pulvinar eros mi non mi. Donec ut lorem consectetur, fermentum elit sit amet, efficitur enim. Quisque faucibus, urna eget varius molestie, leo enim vulputate est, nec molestie velit nibh vitae ex.

[Leer más...](#)



4 INICIAR EN EL KENDO

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Mauris in lacus nec erat pellentesque suscipit. Nam rhoncus, turpis vel dictum accumsan, orci nisl hendrerit arcu, a pulvinar eros mi non mi. Donec ut lorem consectetur, fermentum elit sit amet, efficitur enim. Quisque faucibus, urna eget varius molestie, leo enim vulputate est, nec molestie velit nibh vitae ex.

[Leer más...](#)

5 ¿POR QUÉ EL KENDO?

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Mauris in lacus nec erat pellentesque suscipit. Nam rhoncus, turpis vel dictum accumsan, orci nisl hendrerit arcu, a pulvinar eros mi non mi. Donec ut lorem consectetur, fermentum elit sit amet, efficitur enim. Quisque faucibus, urna eget varius molestie, leo enim vulputate est, nec molestie velit nibh vitae ex.



6 NUESTROS REPRESENTANTES

PRESIDENTE	TESORERO	SECRETARIO
 Pedro Mizral Velásquez 4to Dan	 Carlos Manuel Campos 4to Dan	 Stuardo García Dávila 1er Dan

7 ¿DÓNDE ENTRENAR?

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Mauris in lacus nec erat pellentesque suscipit. Nam rhoncus, turpis vel dictum accumsan, orci nisl hendrerit arcu, a pulvinar eros mi non mi.

[Contacto](#)

Copyright © 2015 Kendo Guatemala. All Rights Reserved. Designed by Joomla! .com.
Joomla! is Free Software released under the GNU General Public License.
Bootstrap is a front-end framework of Twitter, Inc. Code licensed under MIT license.
Font Awesome font licensed under SIL OFL 1.1.



Dimensiones:

960px x 2300px

Justificación:

1. Tipografía de encabezado: Century Gothic Bold (65pts).
2. Tipografía de Título: Century Gothic Bold (32 pts).
3. Tipografía de cuerpo de texto: Century Gothic Regular (14 pts). Se elige este tamaño, ya que para versiones móviles facilita la lectura. Texto está justificado.
4. Tamaño de las imágenes: 410px de ancho x 300px de alto.
5. Tamaño de área de texto: 550px de ancho por 300 de alto.
6. Los botones que indexan a otras páginas son de color amarillo porque contrastan bien en los diferentes tonos de azul y en el blanco.
7. El color del texto en los fondos blancos es azul índigo.

7.4.2 Página de La Asociación



Dimensiones:

960px x 1425px

Justificación:

1. Las siglas de la Asociación se encuentran en el menú superior, siempre para identificar la página.

2. En el menú superior del sitio se encuentra resaltado en amarillo el nombre de la página que se está visualizando.

3. Los caracteres en japonés significan lo que dicen los títulos, como en esta página: misión, visión y objetivo.

7.4.3 Página del Kendo

AKG

[La Asociación](#)
[Kendo](#)
[Galería](#)
[Contacto](#)



KENDO

1

FILOSOFÍA

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Mauris in lacus nec erat pellentesque suscipit. Nam rhoncus, turpis vel dictum accumsan, orci nisi hendrerit arcu, a pulvinar eros mi non mi. Donec ut lorem consectetur, fermentum elit sit amet, efficitur enim. Quisque faucibus, urna eget varius molestie, leo enim vulputate est, nec molestie velit nibh vitae ex.

2



JUSTICIA
(Gi)



VALOR
(Yu)



COMPASIÓN
(Jin)



CORTESÍA
(Rei)



SINCERIDAD
(Makoto)



HONOR
(Meiyo)



LEALTAD
(Chigi)

HISTORIA

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Mauris in lacus nec erat pellentesque suscipit. Nam rhoncus, turpis vel dictum accumsan, orci nisi hendrerit arcu, a pulvinar eros mi non mi. Donec ut lorem consectetur, fermentum elit sit amet, efficitur enim. Quisque faucibus, urna eget varius molestie, leo enim vulputate est, nec molestie velit nibh vitae ex.



3

VOCABULARIO

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Mauris in lacus nec erat pellentesque suscipit. Nam rhoncus, turpis vel dictum accumsan, orci nisi hendrerit arcu, a pulvinar eros mi non mi.

MOKUSO
Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit.

SHAKUSA
Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit.

REI
Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit.

SENSEI
Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit.

SENPAI
Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit.

KOHAI
Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit.

KAMAE
Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit.

SUGURI
Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit.

ASHI SABAKI
Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit.



4

EQUIPO

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit.

HAKAMA Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit.

KEIKOGI Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit.

BOGU Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit.

SHINAI Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit.

BOKUTO Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit.

Copyright © 2015 Kendo. All Rights Reserved. Designed by Joomla!.

Joomla! is Free Software released under the GNU General Public License.

Bookstrap is a boot and framework of Twitter, Inc. Code licensed under MIT license.

Font Awesome font licensed under SIL OFL 1.1.

5



Dimensiones:

960px x 2500px

Justificación:

1. Los espacios que no tienen fondo son usados para que la página no se vea tan saturada y para responder a la tendencia minimalista donde el blanco está presente.

2. En los espacios en blanco los títulos van centrados, ya que el contenido de este tipo de franjas están dispuestos de manera vertical y no horizontal, como las demás.

3. Con el vocabulario se busca que los potenciales practicantes lleguen a los primeros entrenos con cierto conocimiento de las palabras técnicas y que los practicantes recurrentes lo usen de referencia en caso lo olvidaran.

4. Dar a conocer información acerca del equipo que se usa es una manera también de captar la atención de los potenciales practicantes, porque es uno de los elementos más característicos del kendo.

5. En el pie de página se encuentra la información de contacto de la Asociación: dirección, teléfonos, redes sociales. También está la información de derechos del sitio web.

7.4.4 Página de Galería.



Dimensiones:

960px x 1350px

Justificación:

1. Se dispuso que en esta franja, como en las demás páginas, se encuentre una imagen que acompañe al título.

2. Las fotografías están organizadas en tres columnas. El número de filas depende del número total de fotografías.

7.4.5 Página de Contacto.

AKG La Asociación ▼ Kendo ▼ Galería ▼ Contacto ▼

CONTACTO 1

Nombre

Correo

Mensaje

Enviar

Facebook 2
Twitter

Copyright © 2015 Kendo Guatemala. All Rights Reserved. Designed by JoomlaArt.com.
Joomla! is Free Software released under the GNU General Public License.
Bootstrap is a front-end framework of Twitter, Inc. Code licensed under MIT License.
Font Awesome font licensed under SIL OFL 1.1.

Dimensiones:

960px x 940px

Justificación:

1. Esta es la única página donde no existe una franja con el título de la página, con el fin de que sea más directo para el usuario el acceso al formulario de contacto.

2. Al lado se encuentran los íconos de redes sociales. El color es el mismo que el de los enmarcados circulares que se usan para las fotografías y símbolos japoneses en el resto de páginas.

CAPÍTULO VIII

VALIDACIÓN TÉCNICA

Capítulo VIII – Validación técnica

El proceso de validación consiste en evaluar la efectividad que presenta el sitio web en función de dar respuesta a los requerimientos del cliente, los objetivos del proyecto y su funcionalidad.

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

La herramienta a utilizar es una encuesta de respuesta múltiple que se aplica al cliente, a 35 personas, hombres y mujeres del grupo objetivo y a 8 expertos en el área de comunicación, diseño y desarrollo web.

8.1 Población y muestreo

8.1.1 Población

Para comprobar que los objetivos del proyecto se cumplen y que las necesidades del cliente están satisfechas, es necesario llevar a cabo un proceso de validación. La población está representada por tres grupos:

8.1.1.1 Grupo objetivo

El grupo objetivo al que está dirigido el proyecto son jóvenes de 15 a 30 años de edad que habitan en la ciudad de Guatemala y sus municipios cercanos. Por ocupación, en su mayoría, son estudiantes y/o son dependientes de una empresa donde laboran como técnicos o profesionales. El grupo objetivo se encuentra en un nivel social Medio – Bajo C2. Preferiblemente son aficionados a la cultura japonesa, estudiantes de japonés, practicantes de otras artes marciales, o personas que hayan tenido alguna relación con la sociedad japonesa.

8.1.1.2 Expertos

Estos son profesionales que tienen por lo menos dos años de experiencia en áreas de diseño gráfico, comunicación y diseño web, ya sea para una empresa como en un negocio propio. Aplican catedráticos que enseñan acerca de tales temas e ingenieros en sistemas que se especialicen en el desarrollo de sitios web desde el punto de vista de la experiencia del usuario.

8.1.1.3 Cliente

Los clientes son representados por los maestros y miembros del dojo que posean más años de practicar el arte marcial del kendo.

8.1.2 Muestra

Para fines prácticos del proyecto se hace un muestreo no probabilístico. Los criterios que se usan para elegir a la muestra de cada grupo son los siguientes:

8.1.2.1 Grupo objetivo

Por ser parte del grupo de personas a las cuales el proyecto busca llamar más la atención y de las cuales se quiere obtener las respuestas que indiquen el impacto que se desea provocar por medio de los elementos de diseño del proyecto. La muestra que se toma de este grupo es de 41 sujetos, estos deben estar entre los 15 a 30 años de edad, son localizados en salones de clases de universidad, cursos de japonés y actividades relacionadas a la cultura japonesa.

8.1.2.2 Expertos:

Al aplicar la encuesta a esta parte de la población se busca conocer su opinión sobre el uso de los elementos de diseño y la disposición del contenido en el sitio web y si estos logran los objetivos que se han planteado. Se han elegido ocho personas que poseen más de dos años

de experiencia tanto en diseño, comunicación, diseño web y expertos en la práctica del kendo que pueden observar si la información en el sitio web sobre el kendo y su práctica está completa.

8.1.2.2.1 Diseñadores gráficos con experiencia en diseño web:

a. Guillermo Letona, diseñador gráfico, catedrático de la Univesidad Galileo en cursos de diseño web y software.

b. Edna S. Rheiner E., diseñadora gráfica, con experiencia en creación de contenido en redes sociales y sitios web.

c. Lourdes Donis, diseñadora gráfica, catedrático de la Univesidad Galileo en cursos de diseño, mercadotecnia y nuevas tecnologías.

8.1.2.2.2 Comunicadores

a. Carolina Rivas, diseñadora gráfica con master en mercadotecnia, más de 5 años de experiencia como comunicadora en agencias y empresas.

b. Alex Castillo, comunicador, con más de 5 años de experiencia.

8.1.2.2.3 Programadores con experiencia en diseño web:

a. Walter Arroyo, programador, jefe de departamento de programación para web.

8.1.2.2.4 Expertos en la práctica del Kendo.

a. Fernando Saravia, maestro más de 10 años en la práctica del Kendo, 3er. Dan.

b. Rocío Guzmán, 9 años practicando Kendo, primer Dan.

8.1.2.3 Cliente:

El punto de vista del cliente es importante, ya que es él quien conoce mejor sobre la práctica y la filosofía del kendo y si el sitio web transmite correctamente estos elementos, así como confirmar si el contenido de la web es suficiente o está falto de información. Estos son:

a. Pedro Velázquez, maestro con nivel de 4to Dan, más de 15 años en la práctica del kendo, presidente de la Asociación de Kendo de Guatemala.

b. Lautaro Palacios, superior 2do. Dan, más de 5 años en la práctica kendo, secretario adjunto de la Asociación Departamental de Kendo.

c. Dieter Haussner, 3er. Dan, más de 8 años en la práctica kendo, secretario de la Asociación Departamental de Kendo.

La encuesta es aplicada a una muestra de 52 personas.

8.2 Métodos e instrumentos

8.2.1 Método

Para reunir la información necesaria para saber si el proyecto cumple con las expectativas se realiza una encuesta. De manera que la muestra que representa al grupo objetivo llene la encuesta se entabla comunicación con el encargado del área de aprendizaje de idioma japonés del Centro de Lenguas de la Universidad de San Carlos (CALUSAC) para tener autorización de los maestros de tomar parte de su tiempo de clase para aplicar la encuesta a los estudiantes, los cuales llenan las características de la población.

A los expertos se les contacta por medio de redes sociales para concertar una cita y determinar el lugar y hora en el que pueden realizar la encuesta.

Los clientes son contactados el día en que realizan prácticas de kendo en el dojo ubicado en la Avenida de las Américas, en la ciudad capital.

8.2.2 Instrumentos

La encuesta que se realiza consta de una introducción en donde se explica los antecedentes del proyecto y objetivos de realizar la encuesta. La siguiente parte de la encuesta reúne información básica del encuestado, se determina a qué grupo de la población pertenece: cliente, experto o grupo objetivo; así como la edad y departamento en el que vive.

El cuerpo de la encuesta está compuesto por tres partes. La primera parte es la objetiva, en donde se hacen preguntas que tengan respuestas dicotómicas para determinar si los objetivos del proyecto se cumplen.

La segunda parte es la semiológica, que contiene preguntas que determinan si las emociones que se establecen en la tabla de requisitos se han alcanzado por medio de los elementos de diseño.

Finalmente, la tercera parte es la operativa, la cual busca reunir información acerca de la disposición del contenido en el sitio web si es correcto y de fácil acceso, si el sitio web funciona correctamente y carga a una velocidad aceptable.

El estilo de preguntas que se utilizan son dicotómicas y en selección múltiple. Con la información obtenida los resultados son reunidos y tabulados, al analizarlos se determina si hay elementos en el diseño del sitio web que necesiten ser modificados, por ejemplo los colores o tipografías. (Véase en anexo B)

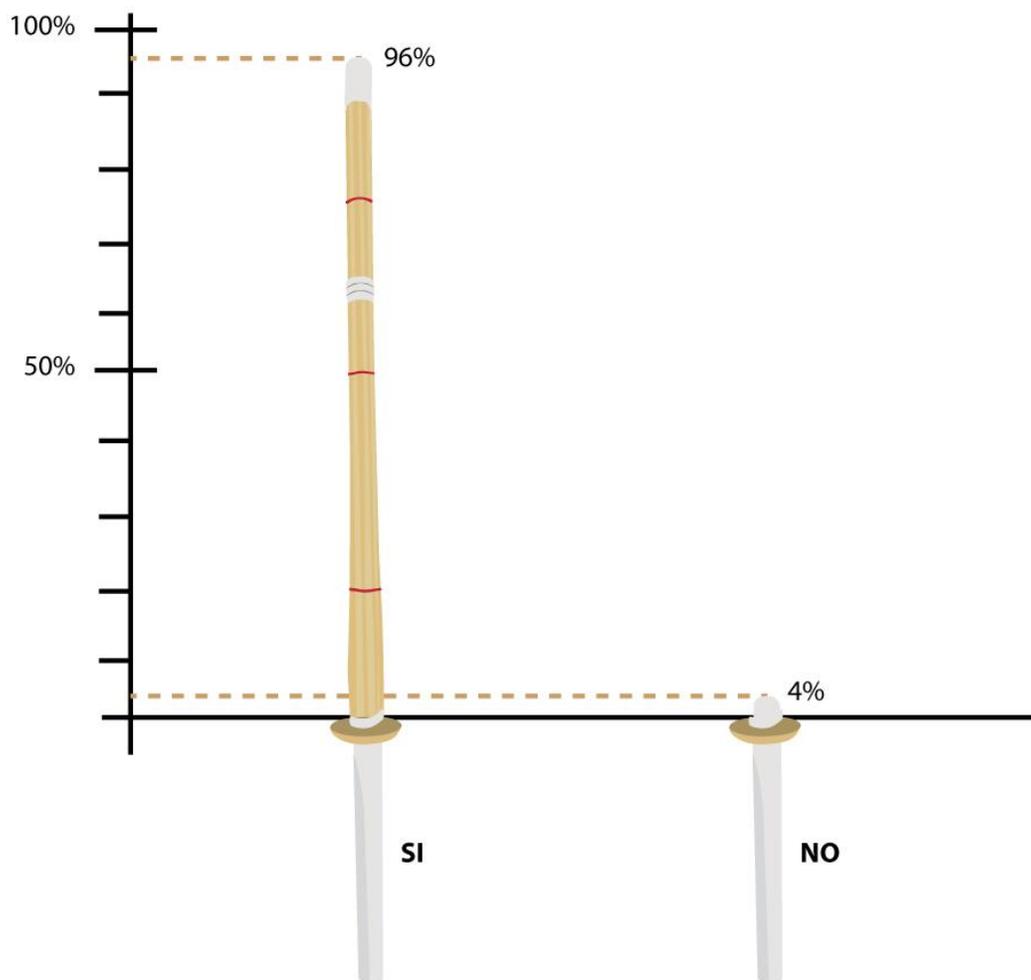
Las opiniones que se obtienen de la muestra son tomadas en cuenta, sin olvidar lo que el cliente desea para la imagen de la Asociación. Finalmente todos estos resultados son los que ayudan a desarrollar la propuesta final del proyecto.

8.3 Resultados e interpretación de resultados.

8.3.1 Parte objetiva

Pregunta 1

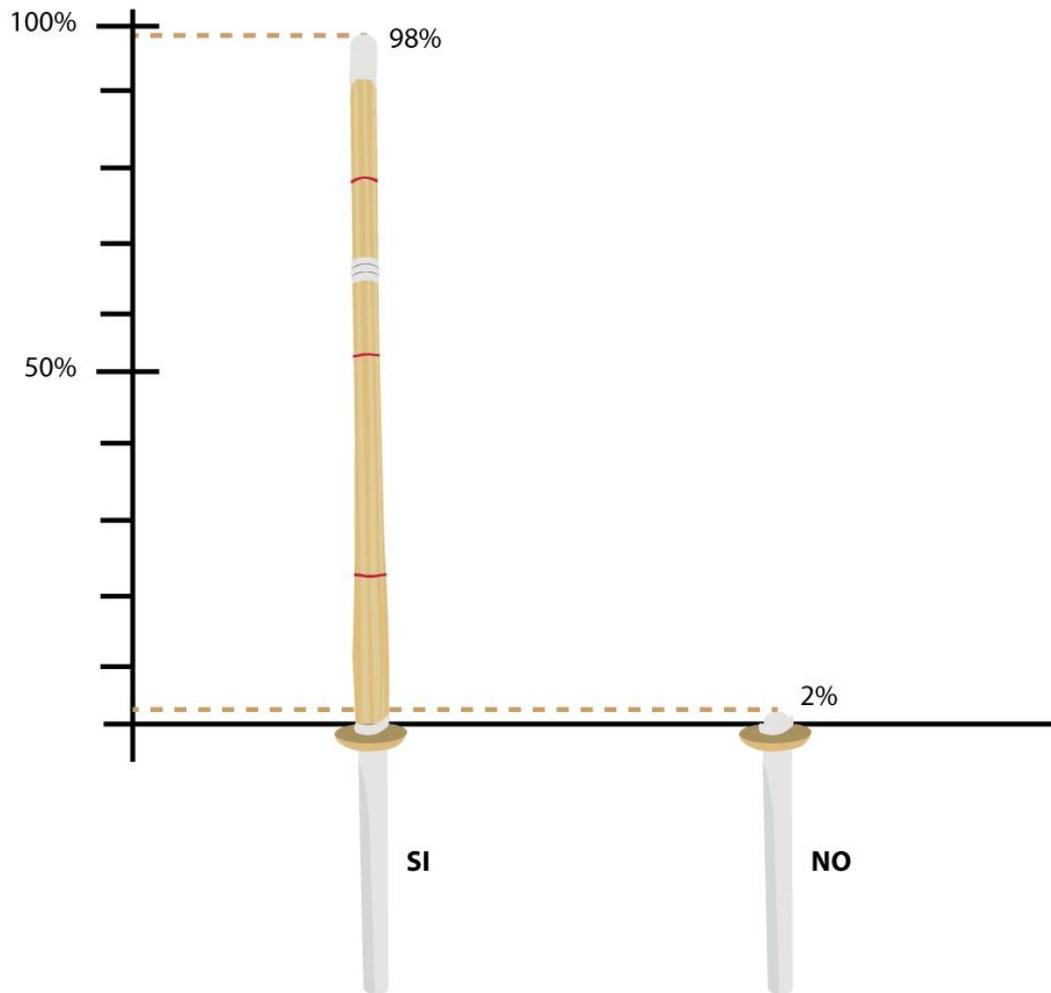
¿Considera necesario un sitio web para promover el conocimiento y la práctica del arte marcial kendo en la Asociación de Kendo de Guatemala?



Interpretación: El 96% de los encuestados considera que sí es necesario el diseño de un sitio web para promover el conocimiento y la práctica del arte marcial kendo en la Asociación de Kendo de Guatemala, mientras que el 4% no lo considera necesario.

Pregunta 2

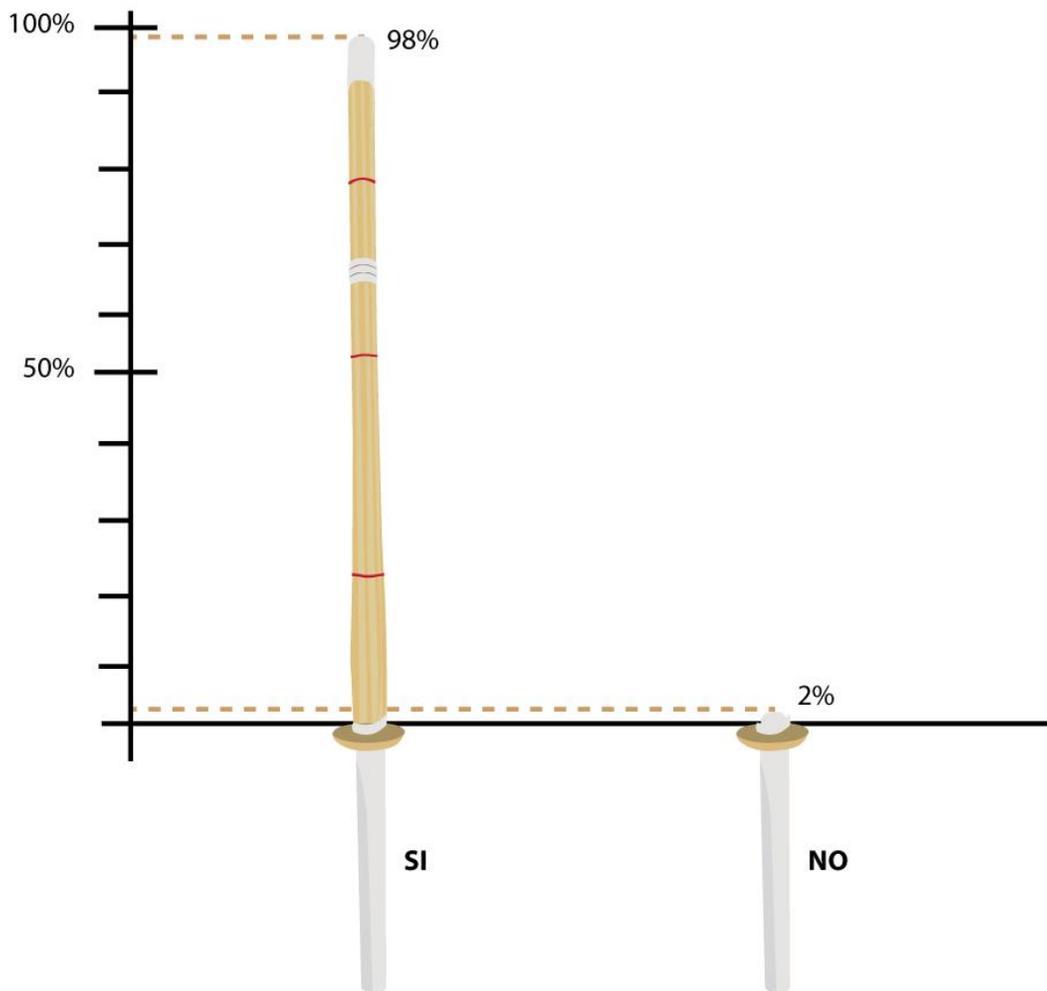
¿Considera importante investigar todo lo referente a la realización, diseño e implementación de un sitio web para elegir las herramientas que mejor contribuyan al desarrollo del proyecto?



Interpretación: La gráfica refleja que el 98% de los encuestados considera que sí es necesaria la investigación acerca de la realización, diseño e implementación de un sitio web para el desarrollo del proyecto. Solamente un 2% de ellos considera que no es necesario.

Pregunta 3

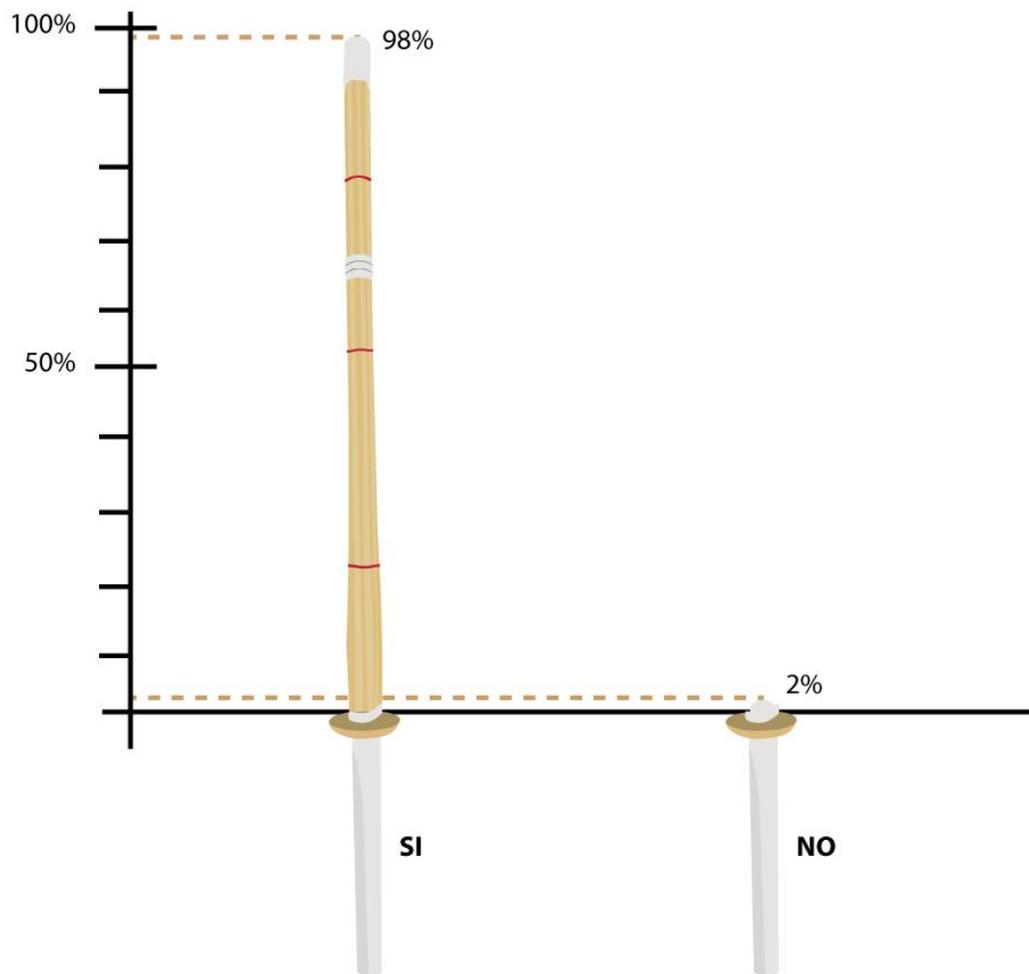
¿Considera importante la recolección de información concerniente a la Asociación de Kendo de Guatemala para ser incluido en el contenido del sitio web y que sea de utilidad a los usuarios?



Interpretación: La gráfica refleja que 98% de los encuestados considera que sí es necesaria la recolección de información concerniente a la Asociación de Kendo de Guatemala para que sea incluida en el sitio web y que sea de utilidad a los usuarios. El 2% considera que no es necesaria.

Pregunta 4

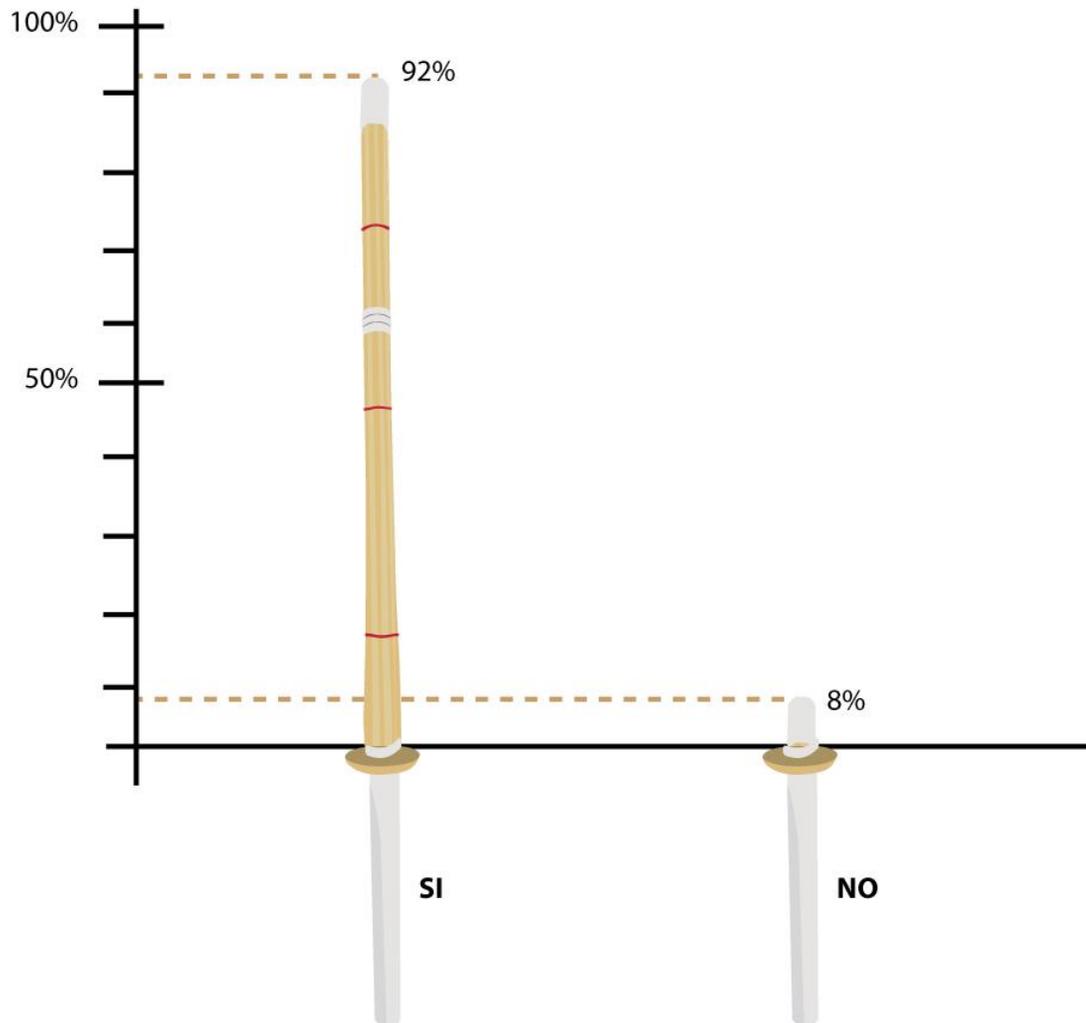
¿Considera importante definir la estructura del sitio web por medio de un esquema de flujo informacional para darle un orden lógico a la interfaz que le permita al usuario localizar fácilmente la información que busca?



Interpretación: El 98% de los encuestados considera que sí es importante definir una estructura del sitio web por medio de un esquema de flujo informacional para darle orden lógico a la interfaz y que el usuario pueda navegar fácilmente en la misma. Solamente el 2% de los encuestados considera lo contrario.

Pregunta 5

¿Considera necesario utilizar la filosofía del arte marcial kendo para la selección de elementos de diseño que permitan transmitir el mensaje correcto?

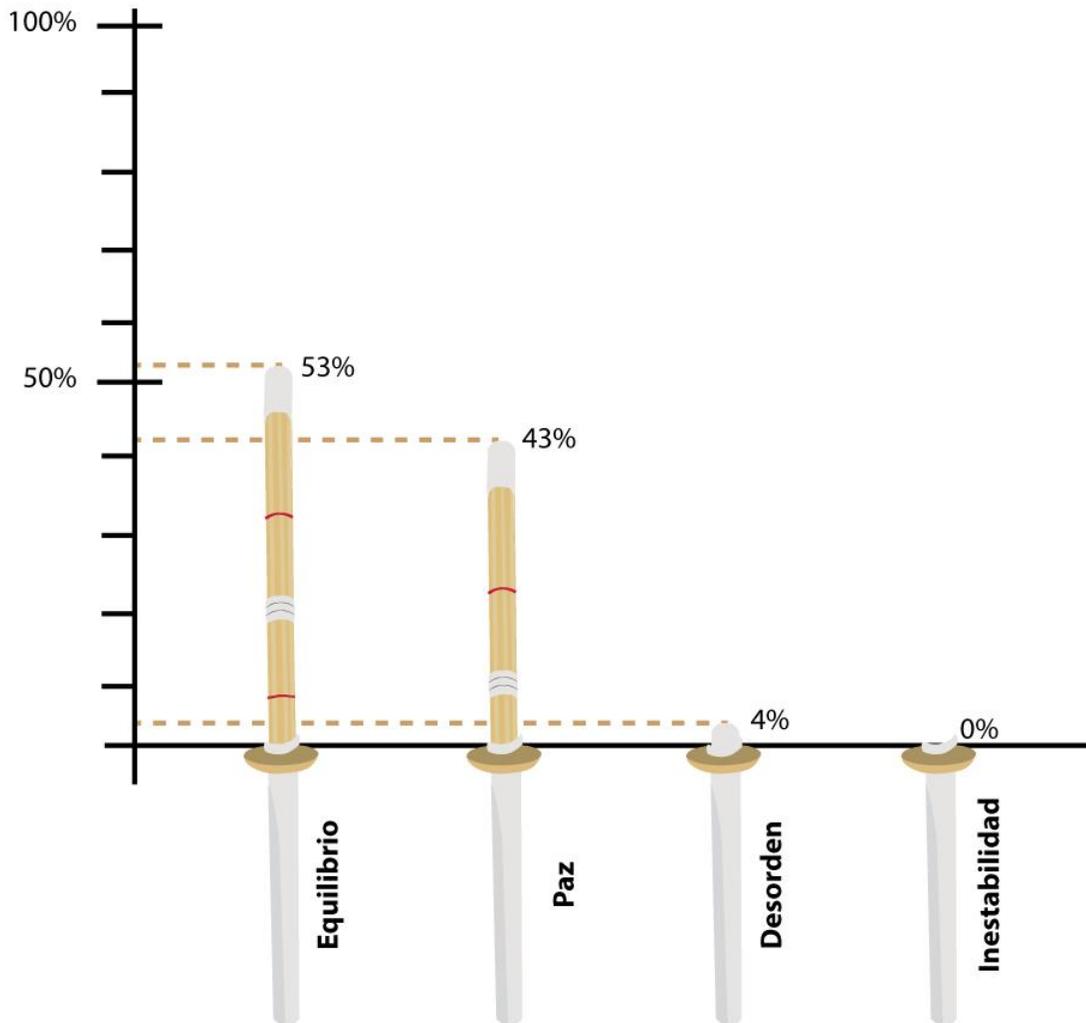


Interpretación: La gráfica refleja que el 92% de las personas consideran que sí es necesario utilizar la filosofía del kendo para la selección de elementos de diseño, para así transmitir el correctamente el mensaje del kendo en el sitio web. El 8% de los encuestados consideran lo contrario.

8.3.2 Parte semiológica

Pregunta 6

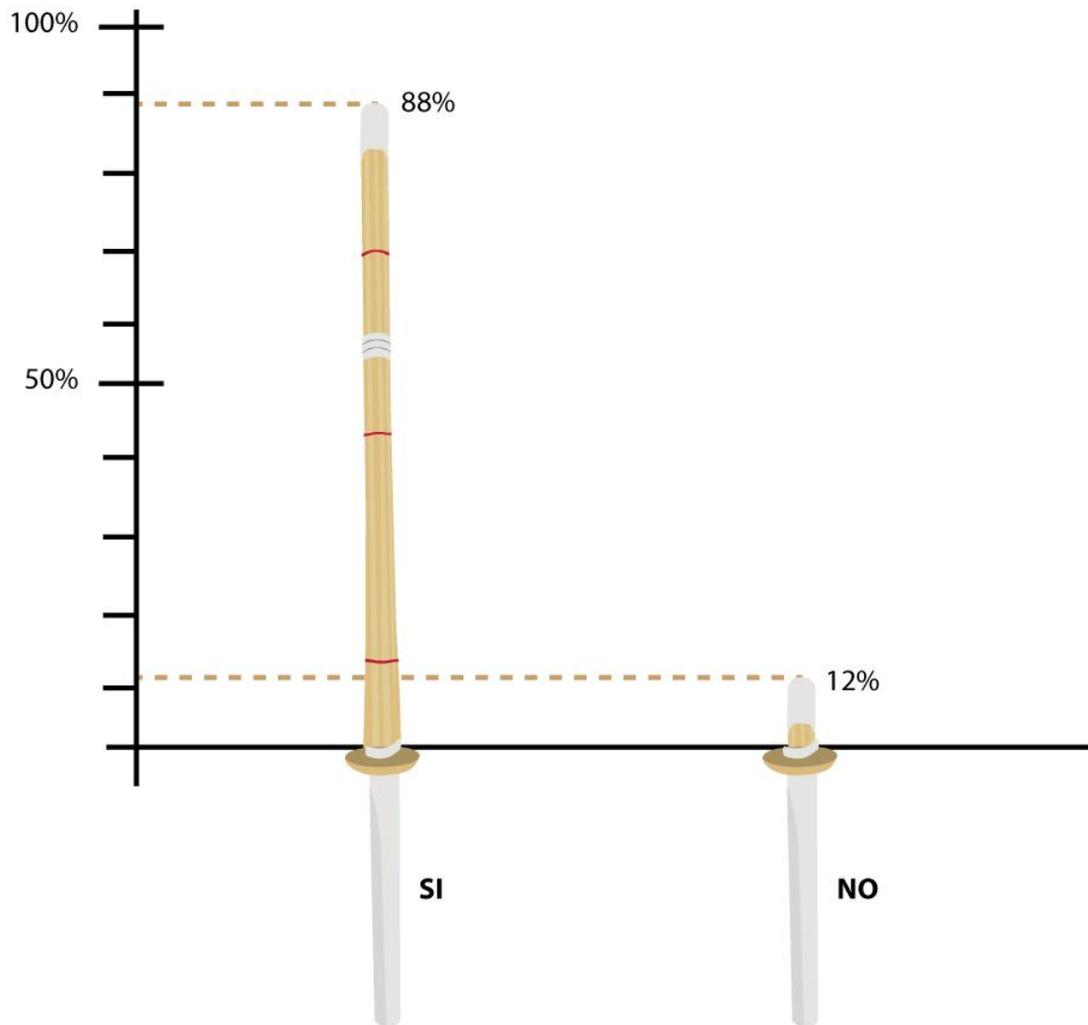
¿El uso de colores en general le genera la sensación de?



Interpretación: La gráfica refleja que el 53% de los encuestados considera que el color usado en el sitio web da la sensación de equilibrio, el 43% ha sentido paz y el 4% lo ha sentido desordenado. Debido a que el sentimiento que se busca, equilibrio, no supera el 60% se sugiere cambio en la propuesta final del sitio web.

Pregunta 7

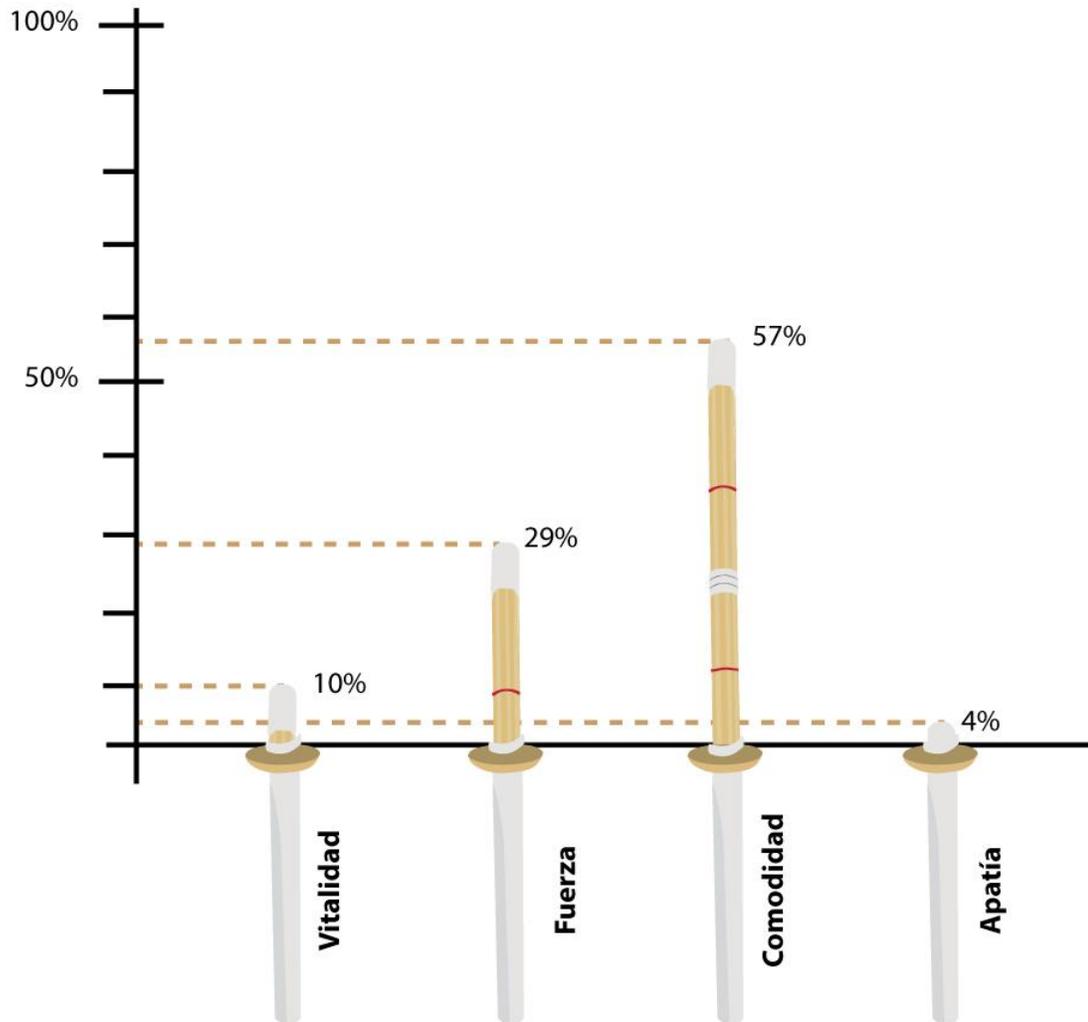
¿Considera que el estilo de letra, tamaño y grosor ayuda a mantener un orden jerárquico en las páginas del sitio web?



Interpretación: El 88% de los encuestados considera que el estilo de letra, tamaño y grosor sí ayuda a mantener un orden jerárquico en el sitio web. Solamente el 12% ha considerado lo contrario.

Pregunta 8

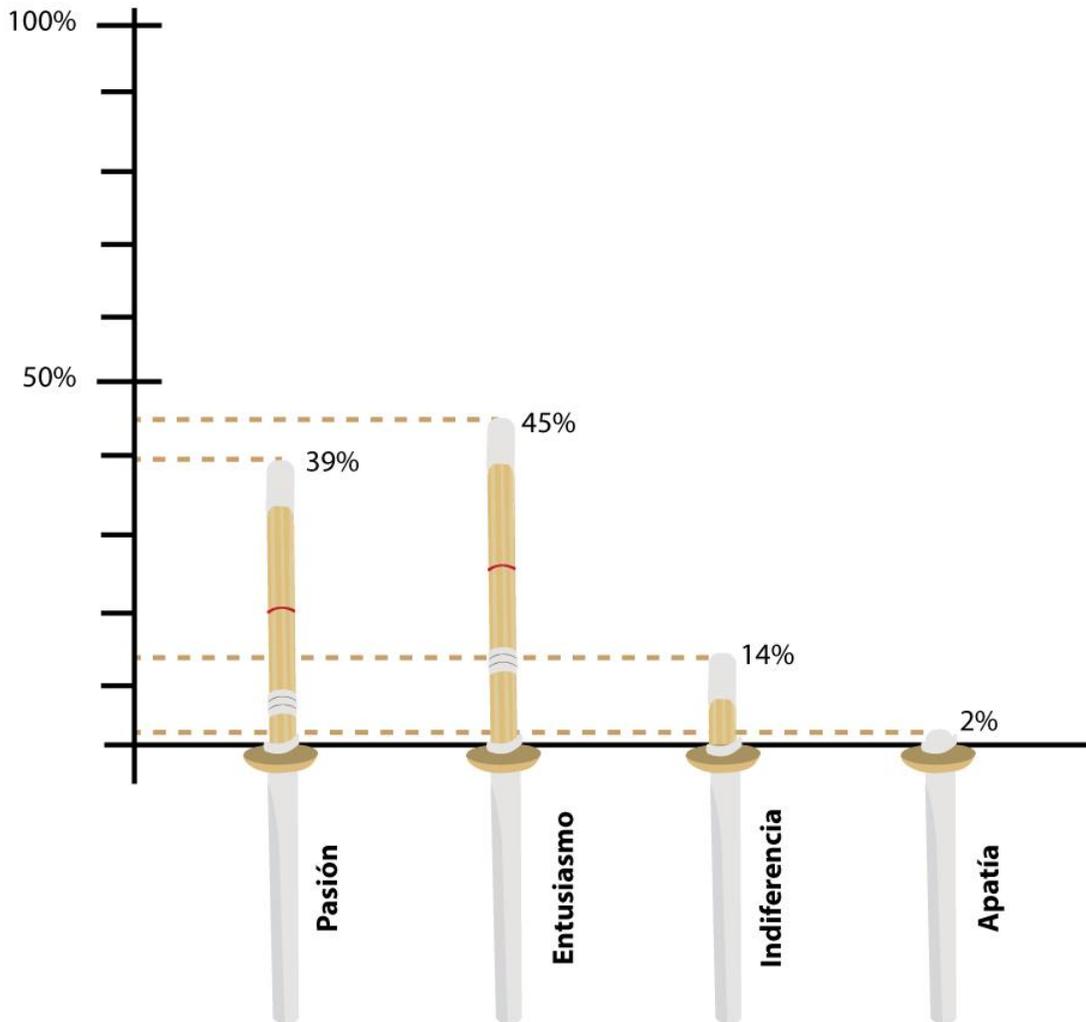
¿En general el estilo de letra le da la sensación de?



Interpretación: El 57% de los encuestados considera que el estilo de letra da la sensación de comodidad, seguido del 29% que tiene la sensación de fuerza, 10% han sentido vitalidad con el estilo de tipografía y 4% apatía. Debido a que comodidad no era la sensación que se busca transmitir con la tipografía, se debe realizar un cambio en la misma.

Pregunta 9

¿En general las fotografías en el sitio web le producen?

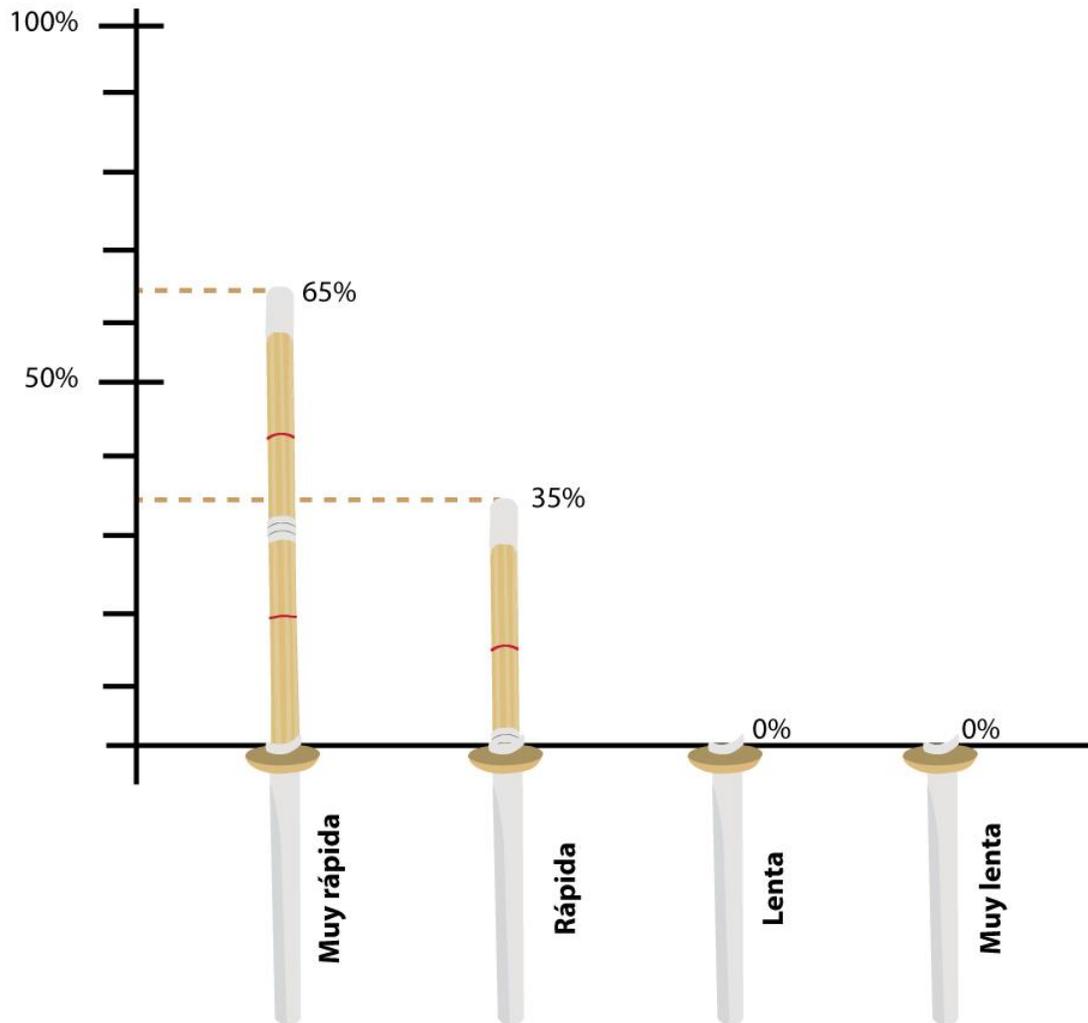


Interpretación: La gráfica muestra que el 45% de los encuestados considera que las fotografías usadas en el sitio web producen entusiasmo, seguido por 39%, que consideran que pasión es la sensación que producen, a un 14% les produjo indiferencia y al 2% apatía. La emoción que se quiere transmitir es pasión, debido a que no supera el 60% de los resultados se recomienda realizar un cambio en las fotografías.

8.3.3 Parte operativa

Pregunta 10

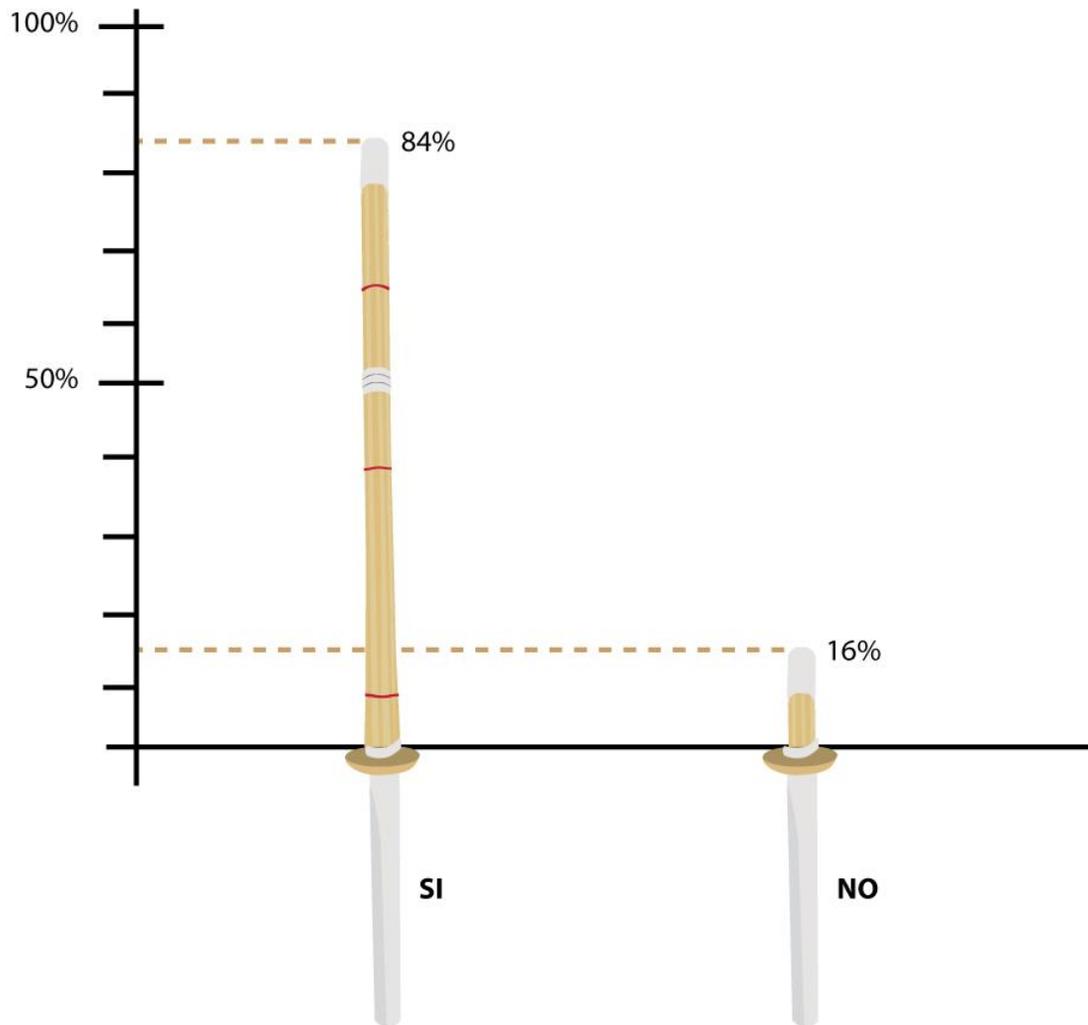
¿Cómo cataloga la velocidad de descarga del sitio web?



Interpretación: La gráfica refleja que el 65% de los encuestados considera que el sitio web carga de manera muy rápida y el 35% considera que carga de manera rápida.

Pregunta 11

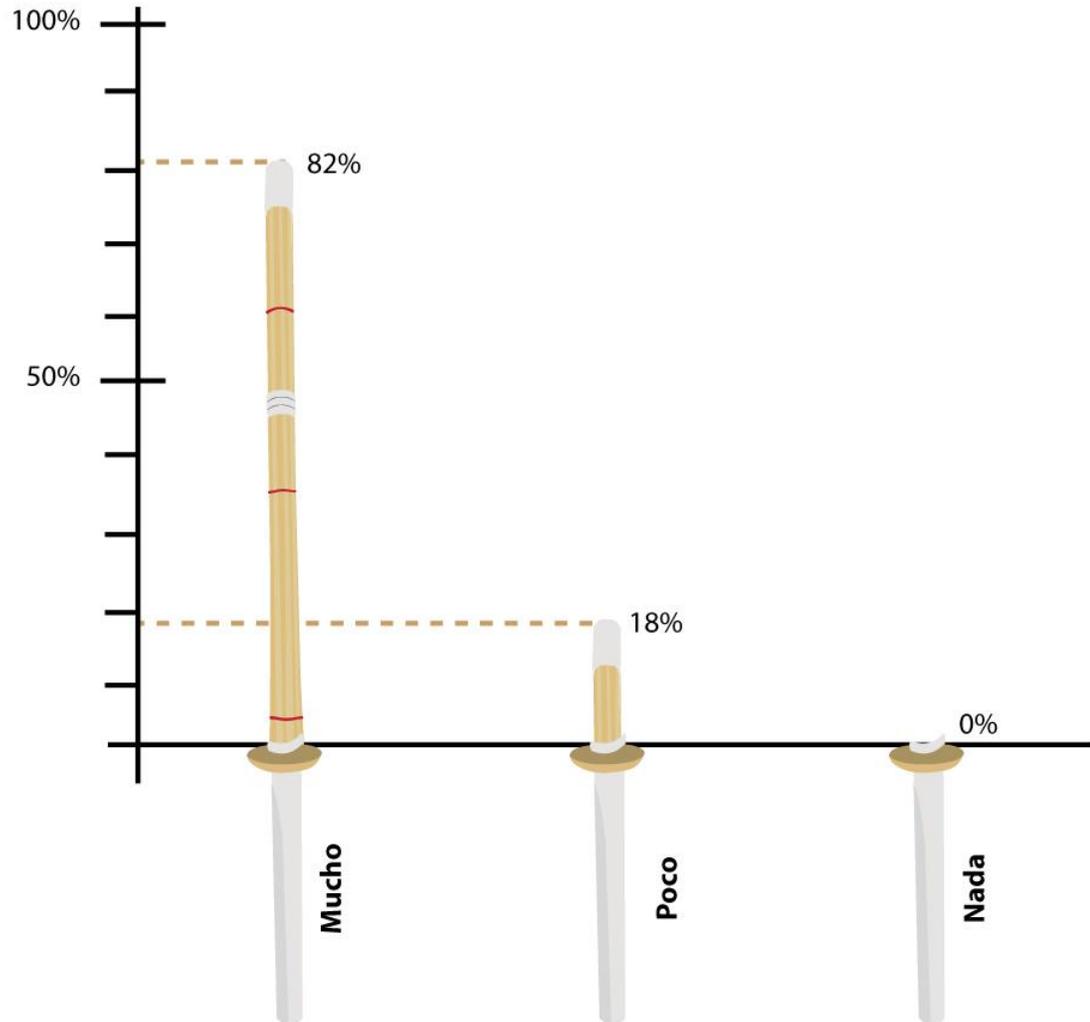
¿Considera que la información acerca de la Asociación de Kendo de Guatemala presentada en el sitio web es suficiente?



Interpretación: La gráfica refleja que el 84% de los encuestados considera que la información sobre la Asociación de Kendo de Guatemala presentada en el sitio web, sí es suficiente. El 16% considera que no es suficiente.

Pregunta 12

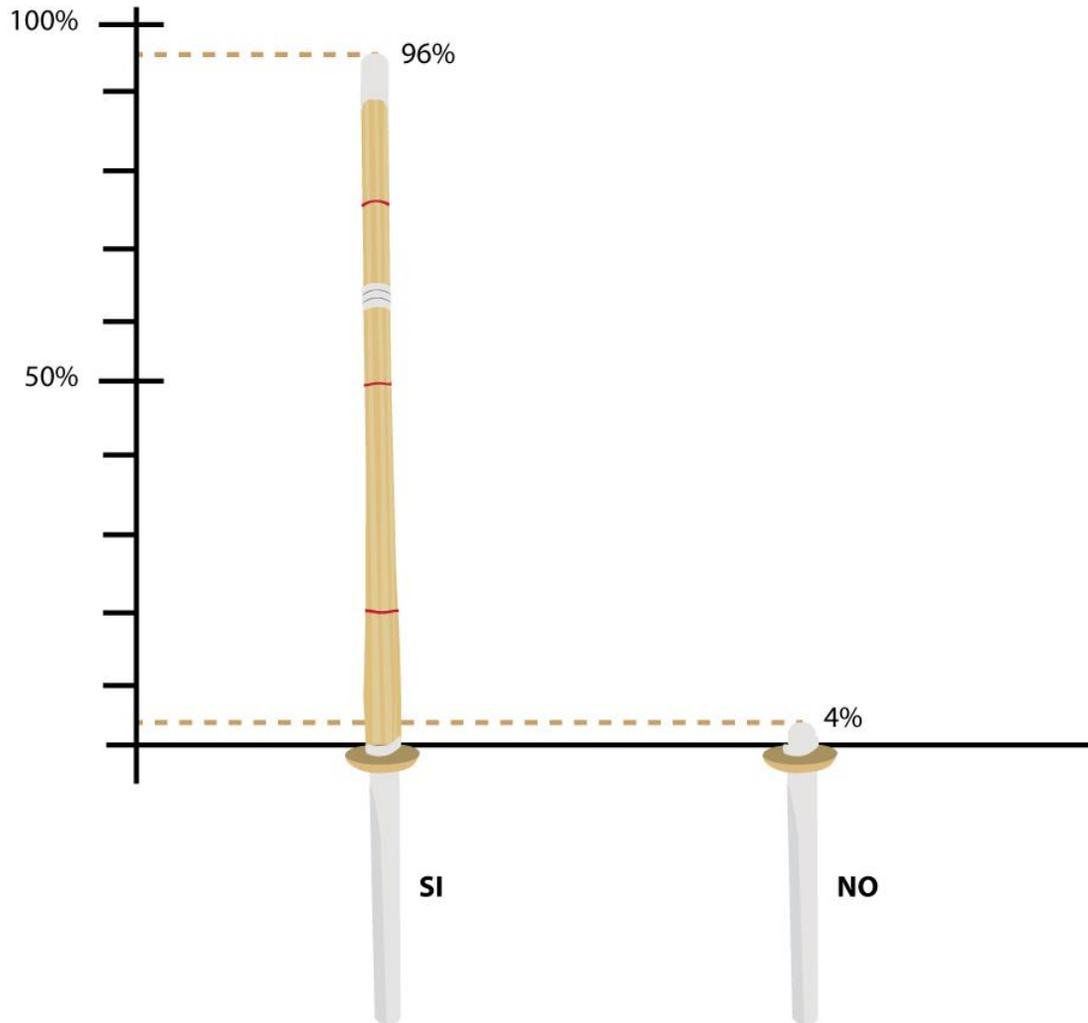
¿Considera que el aspecto visual del sitio es atractivo y adecuado al perfil de la Asociación de Kendo de Guatemala?



Interpretación: La gráfica refleja que el 82% de los encuestados considera que el aspecto del sitio web es atractivo y que se adecúa mucho a la imagen de la Asociación de Kendo de Guatemala. El 18% considera que poco.

Pregunta 13

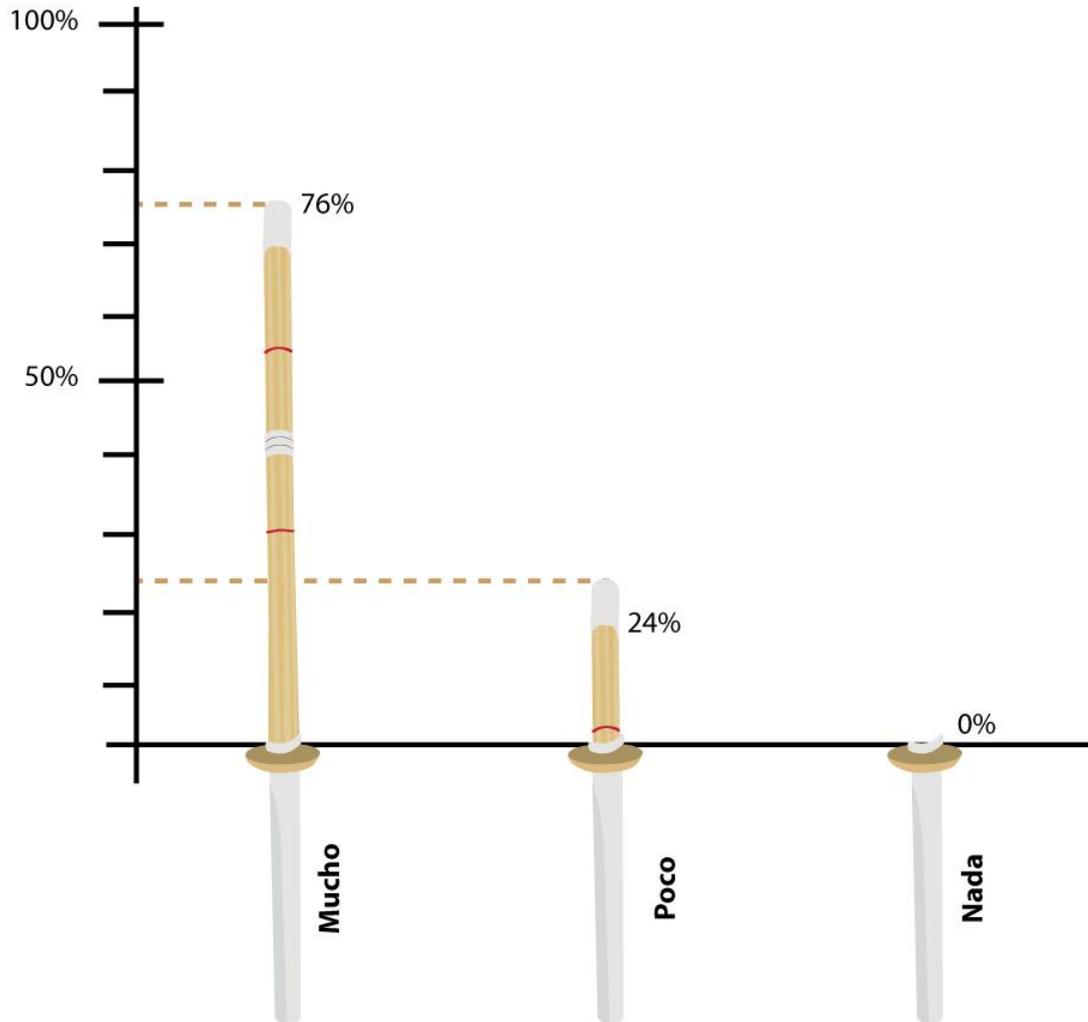
¿Considera que el lenguaje utilizado es comprensible para cualquier usuario que acceda al sitio?



Interpretación: La gráfica refleja que el 96% de los encuestados considera que el lenguaje utilizado en el sitio web es comprensible para cualquier usuario que navegue en ella. El 4% cree lo contrario.

Pregunta 14

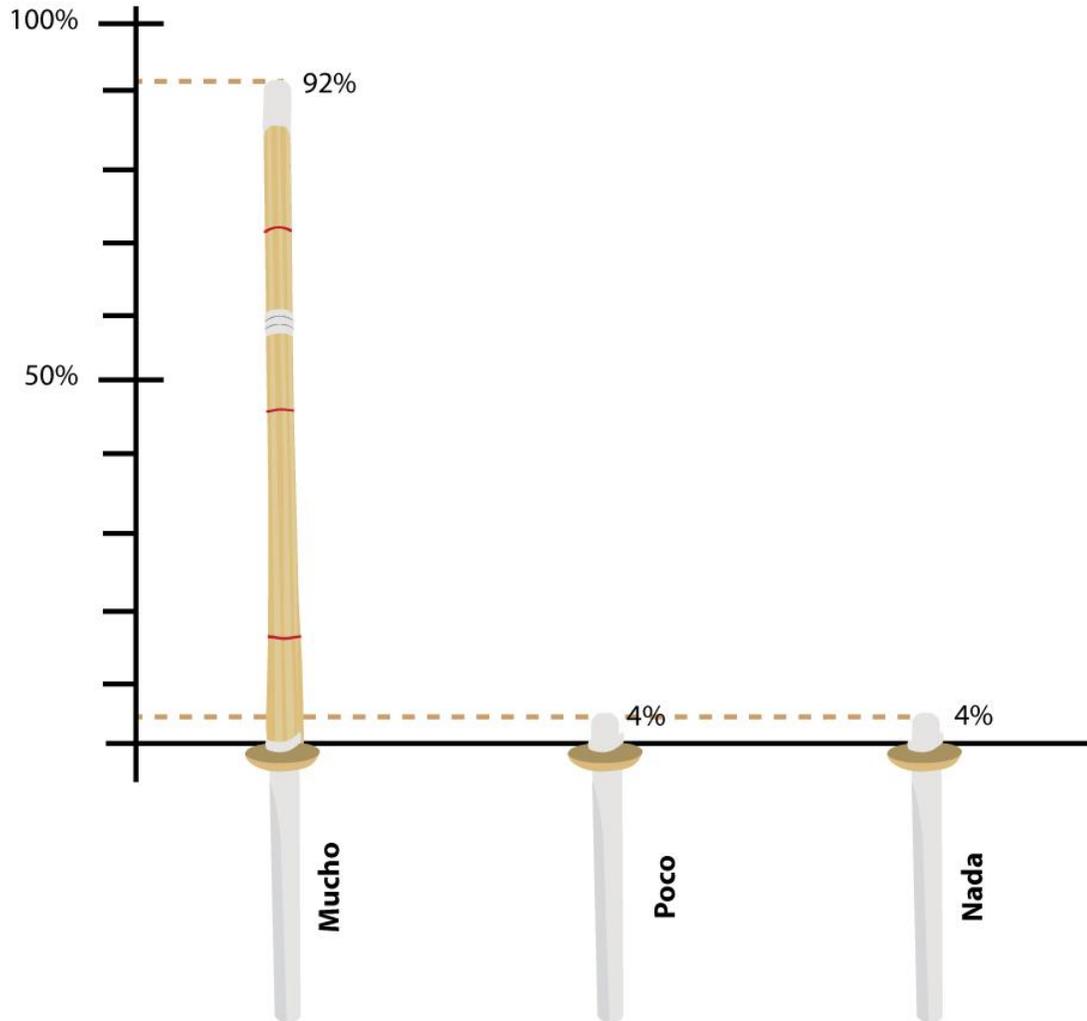
¿Considera que el uso de colores ayuda a mantener el orden y le da relevancia a los elementos en el sitio web?



Interpretación: La gráfica que presenta las respuestas de esta pregunta refleja que el 76% de los encuestados considera que los colores ayudan mucho a mantener el orden y la relevancia de los elementos del sitio web. 24% de los encuestados considera que lo hace poco.

Pregunta 15

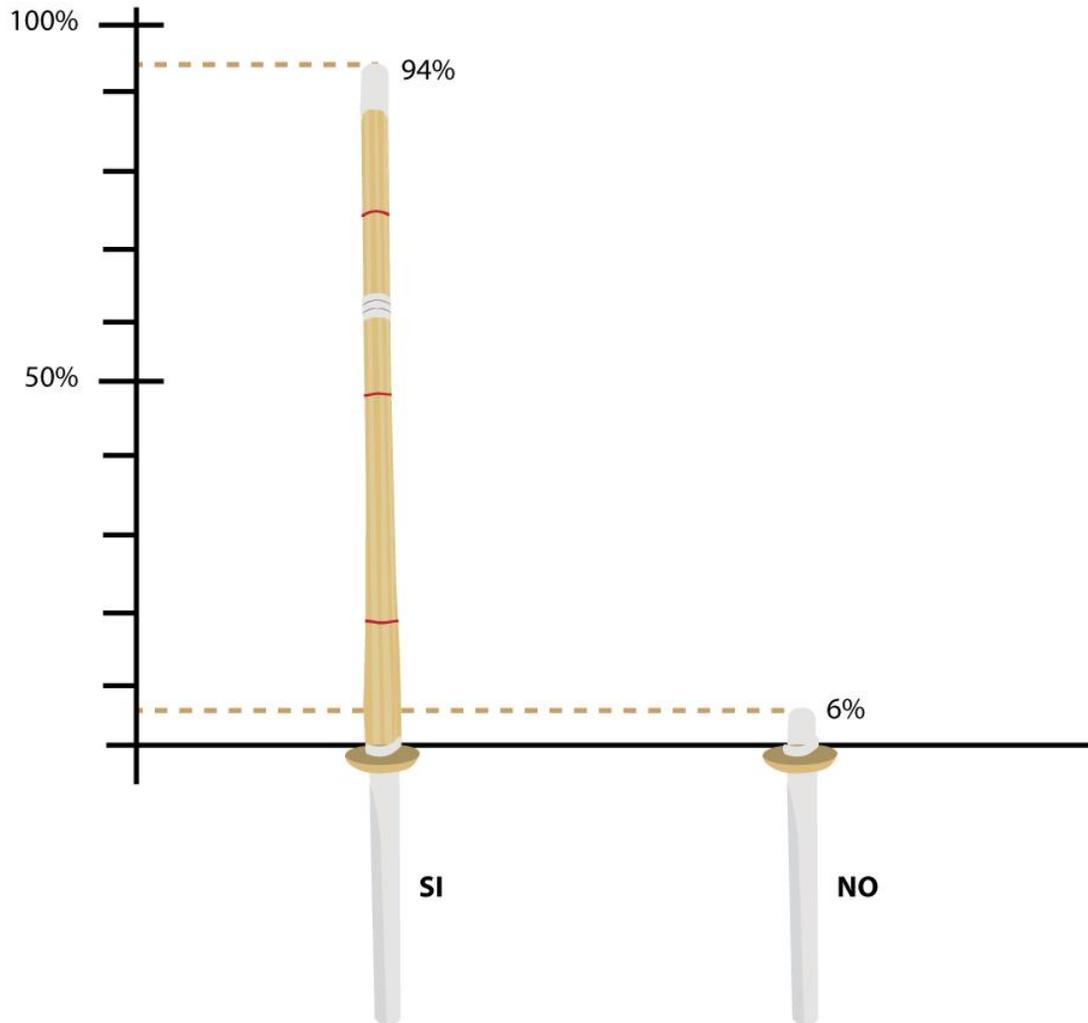
¿Le es fácil navegar entre las diferentes páginas del sitio web a partir de cualquier página?



Interpretación: La gráfica refleja que el 92% de los encuestados considera que es muy fácil navegar entre las diferentes páginas del sitio web desde cualquier página del mismo. Un 4% considera que es muy poco fácil y 4% considera que nada fácil.

Pregunta 16

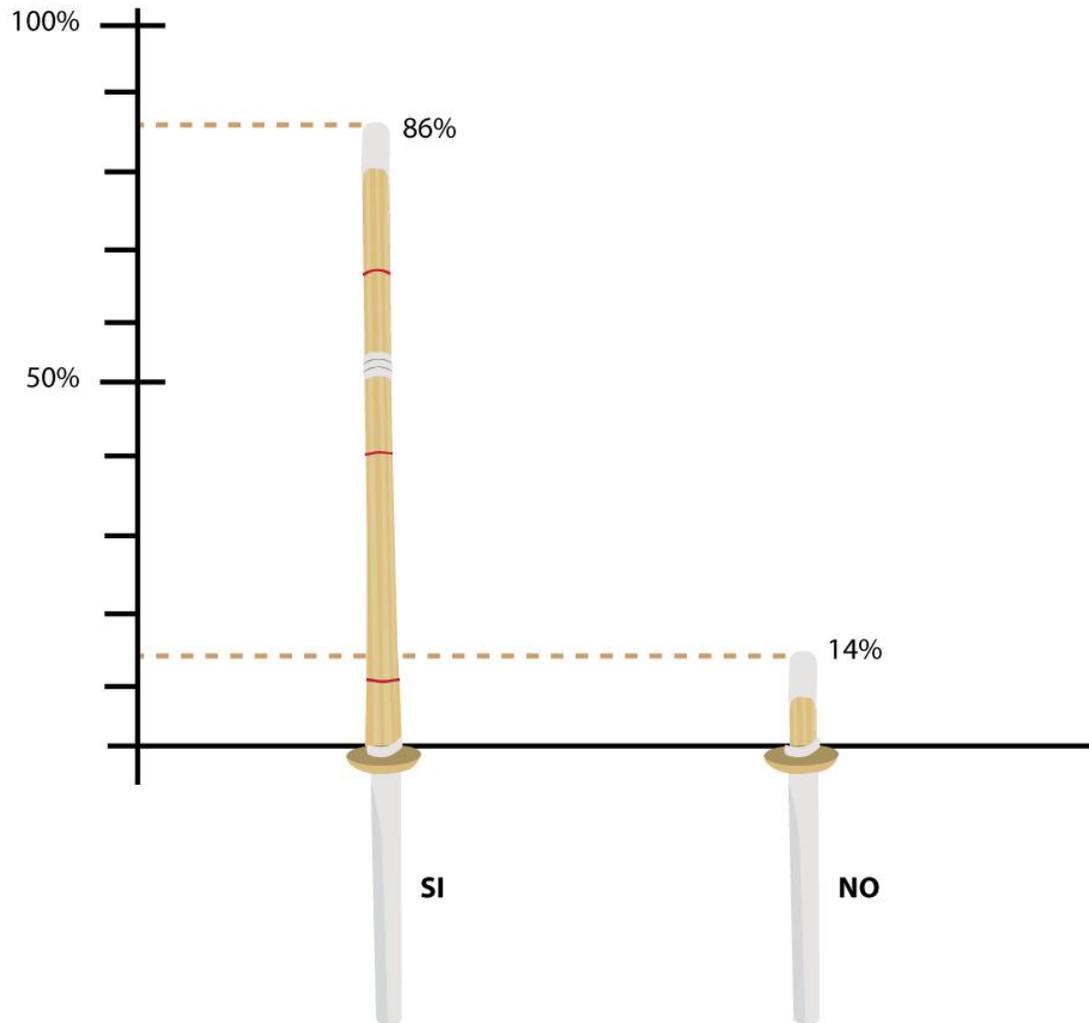
¿Considera que los vínculos y elementos de navegación están claramente identificados según su estado (activo, nativo, visitado)?



Interpretación: El 94% de los encuestados considera que los vínculos y elementos de navegación están claramente identificados según su estado. El 6% de los mismos considera lo contrario.

Pregunta 17

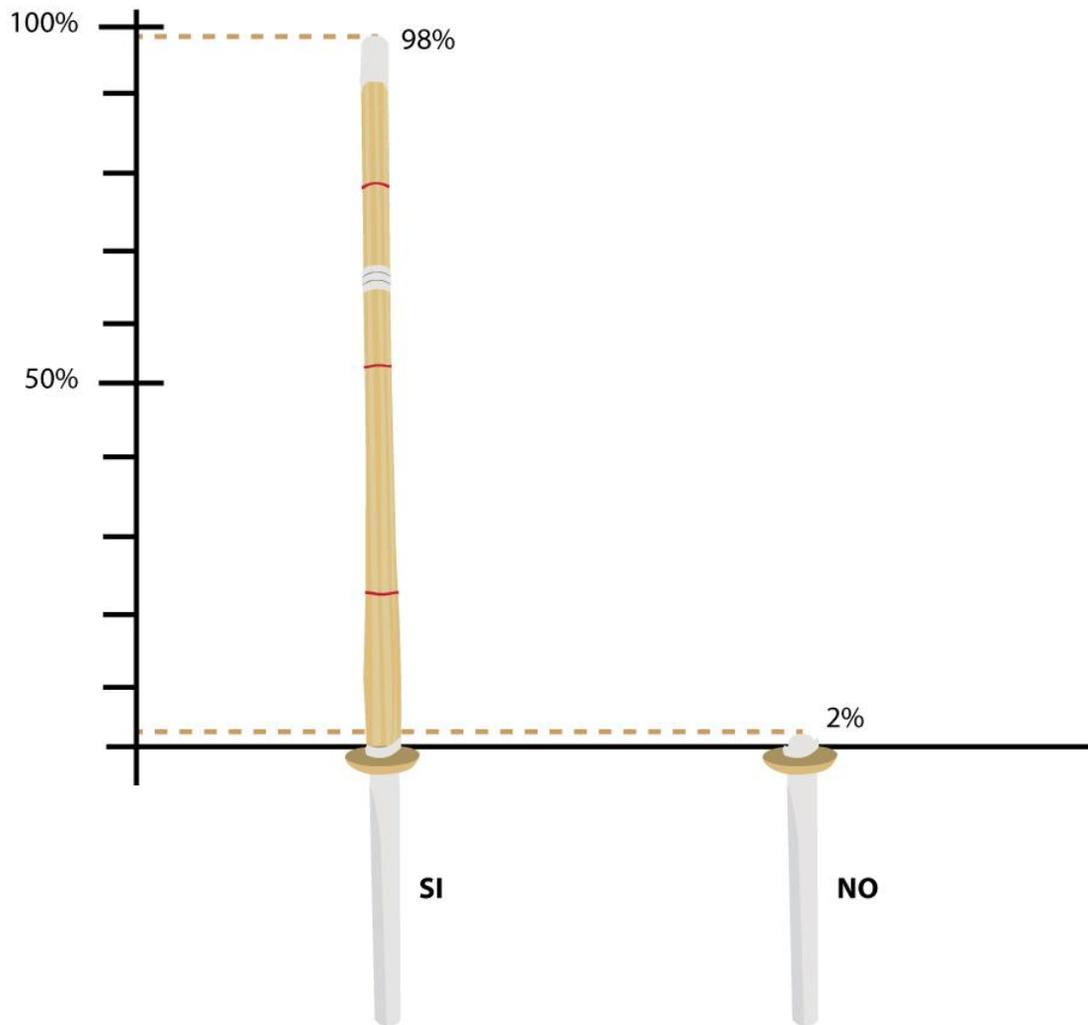
¿Considera que el sitio web incluye en todas las páginas, referencias para contactar a la Asociación?



Interpretación: La gráfica refleja que el 86% de los encuestados considera que el sitio web sí incluye en todas las páginas, referencias para contactar a la Asociación. El 14% de los encuestados considera que no hay referencias en todas las páginas.

Pregunta 18

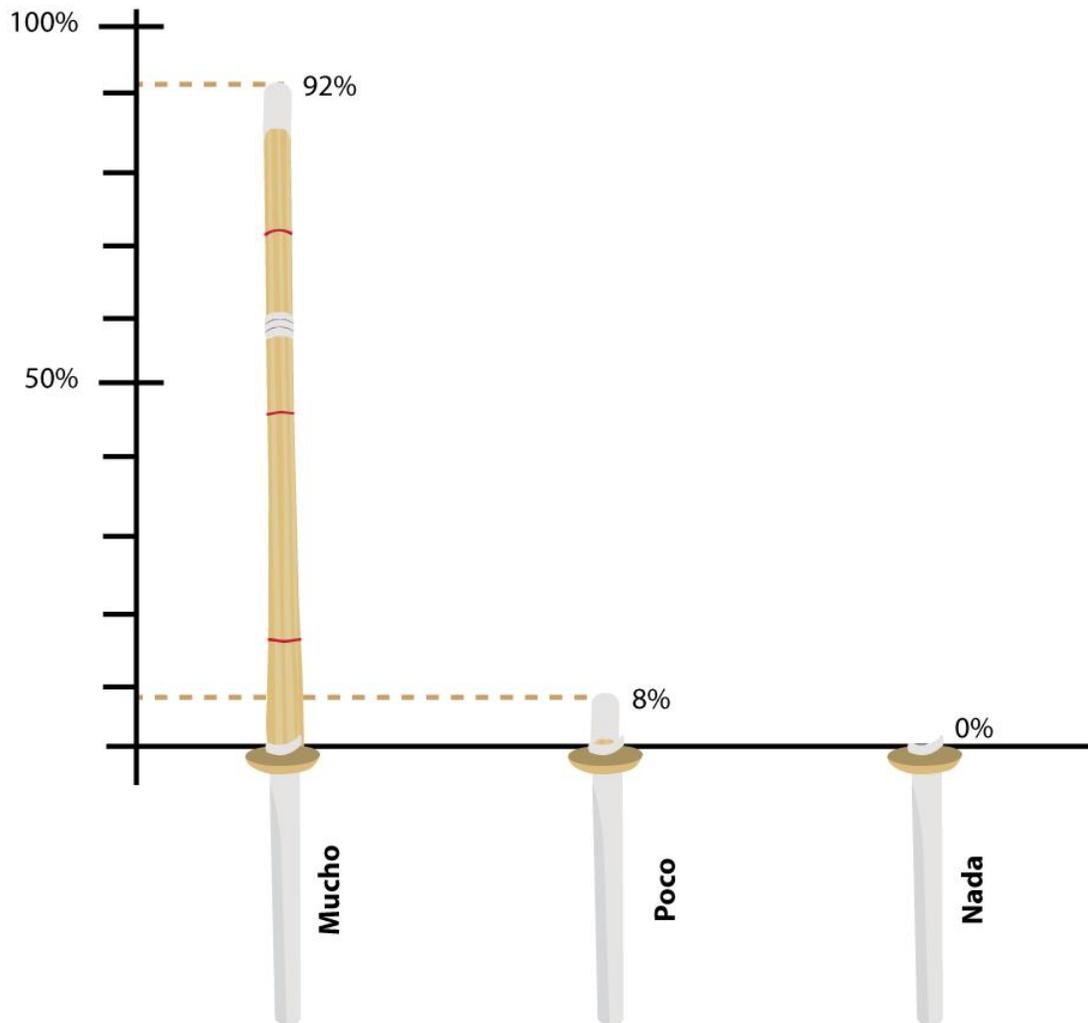
¿Considera que el sitio permite acceder al contenido de interés con un mínimo de clics?



Interpretación: La gráfica refleja que el 98% de los encuestados considera que el sitio web sí permite acceso al contenido de interés con un mínimo de clics. El 2% de los encuestados considera que no.

Pregunta 19

¿Considera que las páginas del sitio web están bien identificadas tanto en la barra de navegación como en el área de contenido?



Interpretación: La gráfica refleja que el 92% de los encuestados considera que las páginas del sitio web están muy bien identificadas tanto en la barra de navegación como en el área de contenido. El 8% considera que están poco identificadas.

En general los resultados de la encuesta son favorables. Existen solamente dos preguntas, de diecinueve, en las que se obtiene un resultado diferente al esperado con respecto a las emociones que transmite la tipografía y el color en la web.

Entre las observaciones que se obtienen resalta la necesidad de que se incluya más elementos visuales que impacten y que logren captar la atención del grupo objetivo, como por ejemplo un video o una animación. También se menciona la necesidad de mejorar los colores en la web y de aumentar el interlineado de los párrafos para facilitar la lectura.

Otras observaciones recaen en mejorar el área de contacto, con énfasis en que se coloque adecuadamente la dirección del lugar de entrenamiento y no solo el mapa, además de agregar un número de teléfono de contacto. Los íconos de redes sociales se deben colocar en un espacio más visible, así como disminuir el tamaño del pie de página.

Para la tipografía la mayoría de los expertos en diseño recomiendan usar una parecida a la que se utiliza en el logotipo de la Asociación.

8.4 Cambios en base a los resultados.

Se toman en cuenta los resultados de las encuestas aplicadas, en base a esto se realizan cambios en el proyecto.

8.4.1 Página de inicio

ANTES



DESPUÉS



Justificación:

1. Se agrega en el lado izquierdo de la barra del menú principal las siglas de la Asociación de Kendo de Guatemala, para que la página esté siempre identificada, por recomendación de uno de los expertos.

2. Se elimina la franja introductoria y se sustituye por un video con el objetivo de captar más la atención de los usuarios, en especial los jóvenes y que desde el principio tengan una pequeña vista del tipo de arte marcial que es el kendo.

3. Se cambia el color de los botones a rojo, por recomendación de los expertos, debido a que el amarillo no forma parte de la identidad de la Asociación. También se agrega una franja que enmarca los cuadros de texto, de color rojo para que el color tenga más presencia en la web, en especial porque en otras páginas no existen tantos botones como en la de inicio.

4. Se cambia las franjas blancas por franjas con tonos de azul índigo con diferentes opacidades, esto para darle más impacto a la página de inicio. La tipografía de los títulos de cada franja se cambian a una con serif, de nombre Playfair Display, con tamaño 32pts. para que tenga parecido a la tipografía que se usa en el logotipo de La Asociación.

5. Se decide no usar otros tipos de azules, sino simplemente cambiar la opacidad de las franjas, mientras se avanza a la parte inferior de la página.

6. Se traslada la franja de miembros de la junta directiva a la página de La Asociación de Kendo y se corrige el error ortográfico en el título.

7. La fotografía es sustituida por una del lugar de entrenamiento en la Ciudad de Guatemala, sobre la Avenida de las Américas.

8. El pie de página se disminuye, se coloca la información de contacto y redes sociales al lado del logotipo. También se agregan los íconos de Twitter y YouTube a las redes sociales.

8.4.2 Página de la Asociación.

ANTES

1 Inicio Kendo La Asociación Galería Contacto

LA ASOCIACIÓN DE KENDO DE GUATEMALA

2 **3** **4**

5 ANTECEDENTES

La AKG es miembro fundador de la Confederación Latinoamericana de Kendo (CLAIK) quien a su vez forma parte de la Federación Internacional de Kendo. El Kendo tiene alrededor de 20 años de practicarse en Guatemala y a partir de agosto 2002, se constituyó en una práctica formal. Existen varios Clubes y Dojos afiliados a la Asociación donde practican Kendo de 4 a 99 años.

6

MISIÓN 特命
Disciplinar el carácter humano a través de los principios de la Katana.

VISIÓN 夢想
Moldear la mente y el cuerpo, cultivar un espíritu vigoroso, y mediante la práctica correcta y rigurosa, esforzarse para mejorar en el arte del Kendo.

OBJETIVO 目的
Apreciar la cortés humana y el honor, relacionarse mutuamente con sinceridad, y perseguir siempre el desarrollo de uno mismo.

7

HISTORIA

Las actividades de Kendo inician en junio de 1992 en el gimnasio Wilson del Colegio Americano de Guatemala, gracias al Sensei José Shibuska Iba. En 1999 se extiende la enseñanza a la Universidad de San Carlos. Ese año incrementa la afluencia de estudiantes y se recibe una donación importante de equipo de parte de la A365. En los siguientes años se siguen haciendo presentaciones por todo el país y varios de los practicantes participan en eventos internacionales obteniendo rangos altos. El 7 de mayo de 2002 la Confederación Deportiva Autónoma de Guatemala, comunica legalmente que la Asociación de Kendo del Departamento de Guatemala, queda reconocida e ingresa al seno del Organismo Receptor y jurídicamente superior del Deporte Federado en el orden Nacional. Ese mismo año se elige al Comité Ejecutivo, Organismo Disciplinario y Comisión Técnica Deportiva de esta Asociación, en el Tribunal Electoral del Deporte Federado.

© 2023 por App Móvil. Creado con Wix.com

KENDO Guatemala

Asociación de Kendo de Guatemala
Av. Las Américas 9-76, zona 13, 06010041, Guatemala

f

DESPUÉS

AKG Inicio La Asociación Kendo Galería Contacto

LA ASOCIACIÓN DE KENDO DE GUATEMALA

ANTECEDENTES

La AKG es miembro fundador de la Confederación Latinoamericana de Kendo (CLAIK) quien a su vez forma parte de la Federación Internacional de Kendo. El Kendo tiene alrededor de 20 años de practicarse en Guatemala y a partir de agosto 2002, se constituyó en una práctica formal. Existen varios Clubes y Dojos afiliados a la Asociación donde practican Kendo de 4 a 99 años.

KENDO Guatemala

MISIÓN 特命
Disciplinar el carácter humano a través de los principios de la

VISIÓN 夢想
Moldear la mente y el cuerpo, cultivar un espíritu vigoroso, y mediante la

OBJETIVO 目的
Apreciar la cortés humana y el honor, relacionarse

HISTORIA

Las actividades de Kendo inician en junio de 1992 en el gimnasio Wilson del Colegio Americano de Guatemala, gracias al Sensei José Shibuska Iba. En 1999 se extiende la enseñanza a la Universidad de San Carlos. Ese año incrementa la afluencia de estudiantes y se recibe una donación importante de equipo de parte de la A365. En los siguientes años se siguen haciendo presentaciones por todo el país y varios de los practicantes participan en eventos internacionales obteniendo rangos altos. El 7 de mayo de 2002 la Confederación Deportiva Autónoma de Guatemala, comunica legalmente que la Asociación de Kendo del Departamento de Guatemala, queda reconocida e ingresa al seno del Organismo Receptor y jurídicamente superior del Deporte Federado en el orden Nacional. Ese mismo año se elige al Comité Ejecutivo, Organismo Disciplinario y Comisión Técnica Deportiva de esta Asociación, en el Tribunal Electoral del Deporte Federado.

NUESTROS REPRESENTANTES

PRESIDENTE Pedro Mizral Velásquez 4to Dan

TESORERO Carlos Manuel Campos 4to Dan

SECRETARIO Stuardo García Davila 3er. Dan

© 2015 por Celia Santa Cruz. Creado con Wix.com

Asociación de Kendo de Guatemala
Av. Las Américas 9-76, zona 13, 06010041, Guatemala

f t y

KENDO Guatemala

Justificación:

1. Se hace visible las siglas AKG que corresponden a la Asociación de Kendo de Guatemala, para que siempre esté presente el tema del sitio web.

2. Para mantener concordancia con la página de inicio, se mueve en el menú principal el link de La Asociación al segundo puesto, dejando el link de la página de Kendo en tercero.

3. Se cambia la fotografía por una tomada en uno de los entrenamientos de kendo y editada para tener un tono azul índigo que combine con la imagen del sitio web.

4. La tipografía del título de la franja introductoria se cambia a una con serif, de nombre Playfair Display, en tamaño 55pts.

5. Se agrega el logotipo de la Asociación en vez de la fotografía, ya que va más acorde a la información de la franja de Antecedentes. Como en la página de inicio, se sustituye el tono azul claro de las franjas por un azul índigo. Además se agrega la franja roja que margina los párrafos de texto.

6. En esta franja también se sustituye el color azul claro por un tono de azul índigo para que no se pierda el equilibrio en la página. Se aumenta el tamaño de la franja debido al aumento del interlineado en el párrafo.

7. Se disminuye el tamaño del pie de página, se coloca la información de contacto y redes sociales al lado del logotipo. También se agregan los íconos de Twitter y YouTube a las redes sociales.

8. Se agrega la franja con la información de los miembros de la junta directiva de La Asociación de Kendo de Guatemala.

8.4.3 Página de Kendo

Inicio **Kendo** La Asociación Galería Contacto

1

KENDO

3
FILOSOFÍA

El Kendo forma parte del Bushido, que significa la vía del guerrero. Las enseñanzas del bushido se convierten en la guía para entender la esencia del propio espíritu, y del propio yo con el objetivo de dominarlo y convertirse así en una equilibrada y capaz de transmitir paz. Existen siete principios que resumen la vía del bushido y en los cuales se basa el Kendo.

義
 JUSTICIA
Gin

勇
 VALOR
Yu

仁
 COMPASIÓN
Jin

礼
 CORTESÍA
Rei

誠
 SINCERIDAD
Makoto

名譽
 HONOR
Meiyori

忠誠
 LEALTAD
Chigi

4
HISTORIA

El Kendo nace en Japón tras el desarrollo del sabate en la Era Heian (794-1185). Después de la guerra de Onin en la Era Muromachi (1333-1573) empiezan a aparecer varias escuelas de Kenjutsu. De 1503 a 1867 empieza un periodo de relativa paz, en la era Edo, es en esta época donde las técnicas samanas evolucionaron en conceptos y teorías que se convirtieron en la base del estilo de vida disciplinario del Samurai. En 1912 se establece el Nippon Kendo Kata, lo cual ayudó a la unificación de varias escuelas para que perduraran por generaciones las líneas y el espíritu de la espada japonesa. Durante la Segunda Guerra Mundial se suspendieron las actividades del Kendo. Sin embargo se recuperan en 1953 con la creación de la All Japan Kendo Federation. En 1970 se establece el concepto del Kendo por la AJKF.



5
VOCABULARIO

Estas son las palabras más usadas en los entrenamientos en el dojo de Kendo.

MOKUSO Indica meditación, se realiza al inicio y al final de cada entrenamiento.	SENSEI Es la manera en la que se dirige al instructor, maestro en el dojo.	KAMAE Indica que se deben colocar en la postura de guardia.
CHAKUSO Es la manera en la que nos colocamos el equipo y la actitud que presentamos, ante el entrenamiento.	SENPAI Es como nos dirigimos a los compañeros de rango superior que no son maestros.	SUBURI Todo ejercicio realizado con el shinai que simula ataque y sin oposición.
REI Saludo o inclinación. Se realiza en varias partes del entrenamiento.	KOTAE Indica rotación o cambio.	HAJIME Indica "inicio".
YAME Indica "terminar".	KIAI Grito que refleja la espiritualidad y el coraje.	KEIKO Práctica o entrenamiento.

6
EQUIPO


HAKAMA Parte inferior del uniforme, compuesto por 5 pestones frontales y uno trasero.	KEIKOGI Chaqueta de práctica, una pieza gruesa en estilo de kimono. La mayoría lo usa en azul.	BOGU Armadura para práctica, compuesto por: men (casco), kote (guantes), Do (pechera) y Tare (falda de cuero).	SHINAI Espada de bambú usada para prácticas.
BOKUTO Espada de madera, usada especialmente para práctica de katas y suburi.			

PÁGINAS DE REFERENCIA

7
FIK
 Federación Internacional de Kendo

8
AJKF
 All Japan Kendo Federation

© 2023 por AJO KEND. Creado por WIKI.com




Inicio **Kendo** Galería Contacto

KENDO

FILOSOFÍA

El Kendo forma parte del Bushido, que significa la vía del guerrero. Las enseñanzas del bushido se convierten en la guía para entender la esencia del propio espíritu y del propio yo con el objetivo de dominarlo y convertirse así en una equilibrada y capaz de transmitir paz. Existen siete principios que resumen la vía del bushido y en los cuales se basa el Kendo.

義
 JUSTICIA
Gin

勇
 VALOR
Yu

仁
 COMPASIÓN
Jin

礼
 CORTESÍA
Rei

誠
 SINCERIDAD
Makoto

名譽
 HONOR
Meiyori

忠誠
 LEALTAD
Chigi

HISTORIA

El Kendo nace en Japón tras el desarrollo del sabate en la Era Heian (794-1185). Después de la guerra de Onin en la Era Muromachi (1333-1573) empiezan a aparecer varias escuelas de Kenjutsu. De 1503 a 1867 empieza un periodo de relativa paz, en la era Edo, es en esta época donde las técnicas samanas evolucionaron en conceptos y teorías que se convirtieron en la base del estilo de vida disciplinario del Samurai. En 1912 se establece el Nippon Kendo Kata, lo cual ayudó a la unificación de varias escuelas para que perduraran por generaciones las líneas y el espíritu de la espada japonesa. Durante la Segunda Guerra Mundial se suspendieron las actividades del Kendo. Sin embargo se recuperan en 1953 con la creación de la All Japan Kendo Federation. En 1970 se establece el concepto del Kendo por la AJKF.



VOCABULARIO

Estas son las palabras más usadas en los entrenamientos en el dojo de Kendo.

MOKUSO Indica meditación, se realiza al inicio y al final de cada entrenamiento.	SENSEI Es la manera en la que se dirige al instructor, maestro en el dojo.	KAMAE Indica que se deben colocar en la postura de guardia.
CHAKUSO Es la manera en la que nos colocamos el equipo y la actitud que presentamos, ante el entrenamiento.	SENPAI Es como nos dirigimos a los compañeros de rango superior que no son maestros.	SUBURI Todo ejercicio realizado con el shinai que simula ataque y sin oposición.
REI Saludo o inclinación. Se realiza en varias partes del entrenamiento.	KOTAE Indica rotación o cambio.	HAJIME Indica "inicio".
YAME Indica "terminar".	KIAI Grito que refleja la espiritualidad y el coraje.	KEIKO Práctica o entrenamiento.

EQUIPO


HAKAMA Parte inferior del uniforme, compuesto por 5 pestones frontales y uno trasero.	KEIKOGI Chaqueta de práctica, una pieza gruesa en estilo de kimono. La mayoría lo usa en azul.	BOGU Armadura para práctica, compuesto por: men (casco), kote (guantes), Do (pechera) y Tare (falda de cuero).	SHINAI Espada de bambú usada para prácticas.
BOKUTO Espada de madera, usada especialmente para práctica de katas y suburi.			

PÁGINAS DE REFERENCIA

7
FIK
 Federación Internacional de Kendo

8
AJKF
 All Japan Kendo Federation

© 2023 por Celta Santa Cruz. Creado con WIKI.com

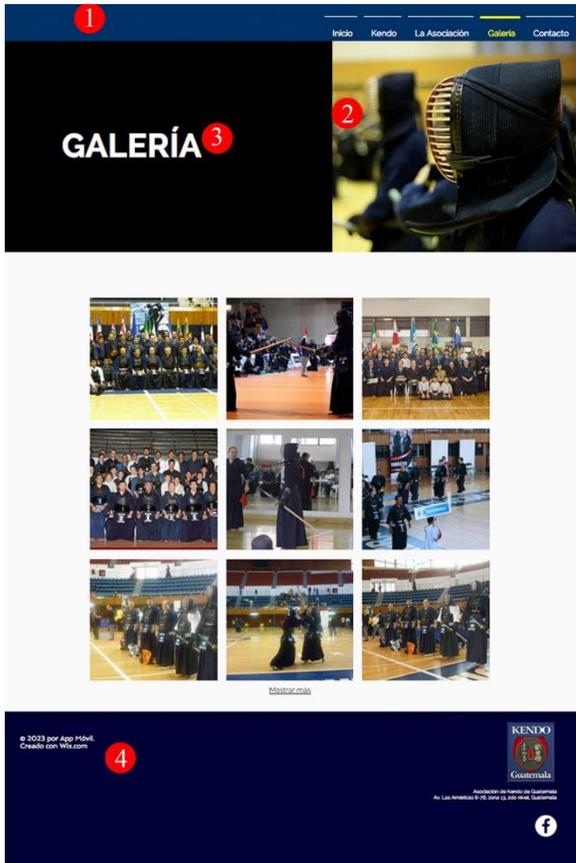



Justificación:

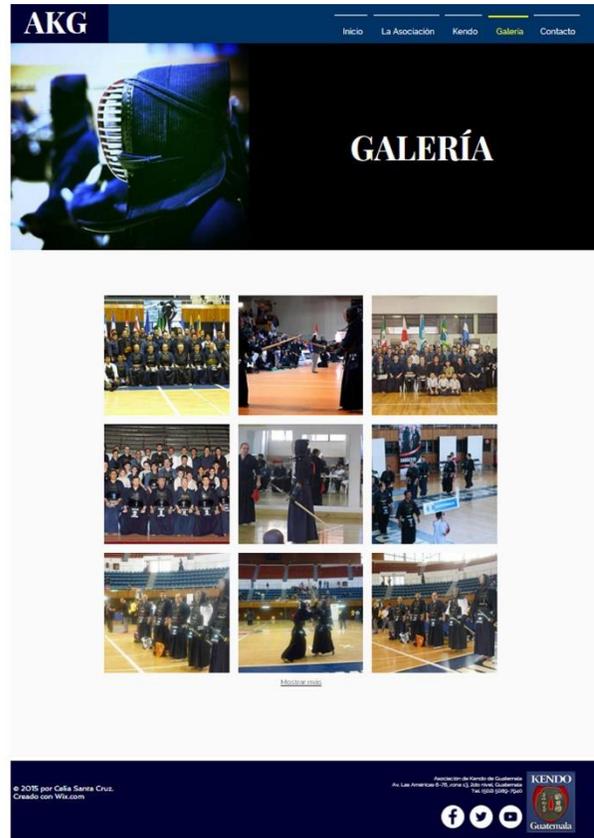
1. Se hace visible las siglas AKG que corresponden a la Asociación de Kendo de Guatemala para identificar mejor el sitio.
2. Se edita la fotografía para tener un tono azul índigo que combine con la imagen del sitio web. La tipografía del título de la franja introductoria se cambia a una con serif, de nombre Playfair Display, en tamaño 55pts.
3. Las tipografía de los títulos de cada franja se cambian a una con serif, de nombre Playfair Display, con tamaño 32pts. para que tenga parecido a la tipografía que se usa en el logotipo de La Asociación. A los párrafos se le aumenta el interlineado a 1.5.
4. Se sustituye los colores azul claro por un azul índigo. Además se agrega la franja roja que margina los párrafos de texto.
5. Se agrega palabras al vocabulario que eran usadas en otras páginas del sitio web y que según los comentarios en las encuestas no se entendía a qué se referían.
6. Se cambia el color de esta franja por un índigo en una opacidad del 90%, además se agrega la franja vertical de color roja que enmarca los párrafos de texto.
7. Debajo de los las imágenes con links se agregaron los nombres de los sitios web a los que dirige: Federación Internacional de Kendo y a All Japan Kendo Federation.
8. El pie de página se ha disminuido de tamaño y se han agregado otros íconos de redes sociales: Twitter y YouTube.

8.4.4 Página de galería.

ANTES



DESPUÉS



Justificación:

1. Se hace visible las siglas AKG que corresponden a la Asociación de Kendo de Guatemala para identificar mejor el sitio.

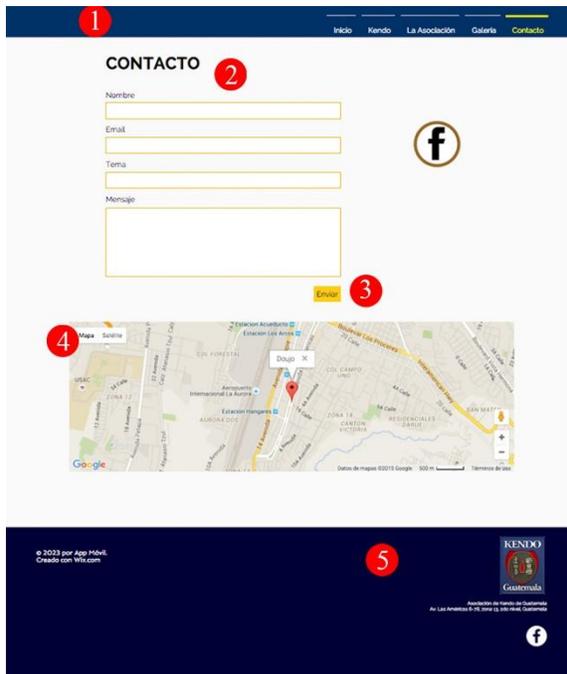
2. La tipografía del título de la franja introductoria se cambia a una con serif, de nombre Playfair Display, en tamaño 55pts.

3. Se edita la imagen para obtener un tono azul índigo acorde a la imagen del sitio web y se traslada al lado izquierdo de la franja para obtener uniformidad.

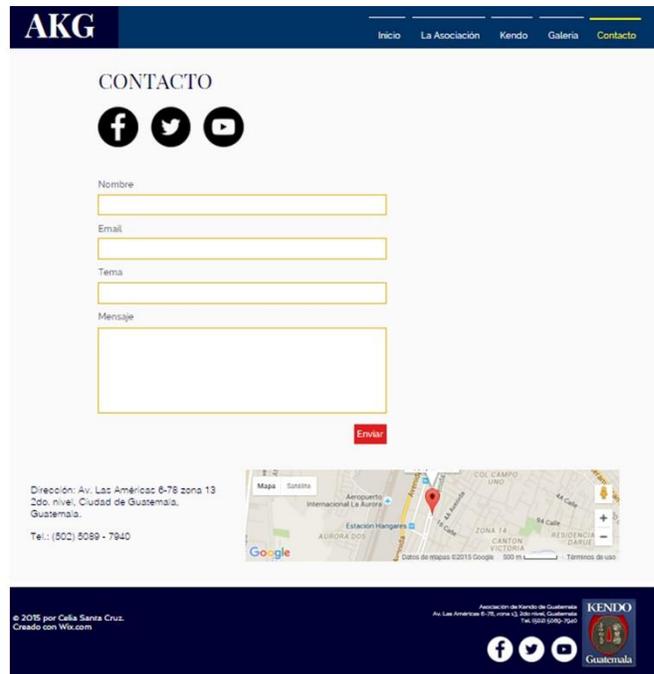
4. El pie de página se ha disminuido el tamaño y se han agregado otros íconos de redes sociales: Twitter y YouTube.

8.4.5 Página de contacto.

ANTES



DESPUÉS



Justificación:

1. Se hace visible las siglas AKG que corresponden a la Asociación de Kendo de Guatemala para identificar mejor el sitio.

2. Se cambia la tipografía del título a una con serif, de nombre Playfair Display, tamaño 32 pts. Los íconos de redes sociales se encuentran abajo del título por recomendación de expertos para que sean más visibles al usuario.

3. El color de botón de “enviar” del formulario se cambia a rojo para mantener la uniformidad con los otros botones en las demás páginas.

4. El mapa se disminuye para colocar al lado la dirección del sitio de entrenamiento y un número de teléfono de contacto.

5. El pie de página se disminuye y se agrega otros íconos de redes sociales: Twitter y YouTube.

CAPÍTULO IX

PROPUESTA GRÁFICA FINAL

Capítulo IX – Propuesta gráfica final

9.1 Página de Inicio

Dimensiones: 980px x 1998px



Continuación de página de Inicio

Dimensiones: 980px x 1998px

AKG

[Inicio](#) [La Asociación](#) [Kendo](#) [Galería](#) [Contacto](#)

¿POR QUÉ EL KENDO?

Por medio del kendo lograremos:

Moldear la mente y el cuerpo, cultivar un espíritu vigoroso y por medio del entrenamiento correcto y rigido, esforzarse por la mejora del arte del Kendo, estimar la cortesía humana y el honor, relacionarse con los otros con sinceridad, y perseguir por siempre el crecimiento de uno mismo. Esto lo hará a uno capaz de: amar a su propio país y sociedad, contribuir con el desarrollo de la cultura y promover la paz y la prosperidad entre todas las personas.



¿DÓNDE ENTRENAR?

Conoce nuestros dojos de entrenamiento ubicados en la Ciudad de Guatemala.

[Leer más](#)



© 2015 por Celia Santa Cruz.
Creado con Wix.com

Asociación de Kendo de Guatemala
Av. Las Américas 0-70, zona 13, 2do nivel, Guatemala
Tel. (502) 5719-7040

[f](#) [t](#) [v](#)

KENDO
Guatemala

9.2 Página de La Asociación

Dimensiones: 980px x 2015px

AKG

Inicio **La Asociación** Kendo Galeria Contacto

LA ASOCIACIÓN DE KENDO DE GUATEMALA

ANTECEDENTES

La AKG es miembro fundador de la Confederación Latinoamericana de Kendo (CLAK) quien a su vez forma parte de la Federación Internacional de Kendo. El Kendo tiene alrededor de 20 años de practicarse en Guatemala y a partir de agosto 2002, se constituyó en una práctica formal. Existen varios Clubs y Dojos afiliados a la Asociación donde practican Kenshi de 4 a 99 años.

KENDO Guatemala

MISIÓN

特命

Disciplinar el carácter humano a través de los principios de la Katana.

VISIÓN

夢想

Moldear la mente y el cuerpo, cultivar un espíritu vigoroso, y mediante la práctica correcta y rigurosa, esforzarse para mejorar en el arte del Kendo.

OBJETIVO

目的

Apreciar la cortesía humana y el honor, relacionarse mutuamente con sinceridad, y perseguir siempre el desarrollo de uno mismo.

Continuación de página de La Asociación

Dimensiones: 980px x 2015px



- Inicio
- La Asociación**
- Kendo
- Galería
- Contacto



HISTORIA

Las actividades de Kendo inician en junio de 1992 en el gimnasio Wilson del Colegio Americano de Guatemala, gracias al Sensei José Shitsuka Iba. En 1999 se extiende la enseñanza a la Universidad de San Carlos. Ese año incrementa la afluencia de estudiantes y se recibe una donación importante de equipo de parte de la AJKF. En los siguientes años se siguen haciendo presentaciones por todo el país y varios de los practicantes participan en eventos internacionales obteniendo rangos altos. El 7 de mayo de 2002 la Confederación Deportiva Autónoma de Guatemala, comunica legalmente que la Asociación de Kendo del Departamento de Guatemala, queda reconocida e ingresa al seno del Organismo Rector y jerárquicamente superior del Deporte Federado en el orden Nacional. Ese mismo año se elige al Comité Ejecutivo, Organismo Disciplinario y Comisión Técnico Deportiva de esta Asociación, en el Tribunal Electoral del Deporte Federado.

NUESTROS REPRESENTANTES

PRESIDENTE	TESORERO	SECRETARIO
		
<i>Pedro Mizral Velásquez</i> 4to. Dan	<i>Carlos Manuel Campos</i> 4to. Dan	<i>Stuardo Garcia Davila</i> 1er. Dan

© 2015 por Celia Santa Cruz.
Creado con Wix.com

Asociación de Kendo de Guatemala
Av. Las Américas 5-70, zona 13, 2do nivel, Guatemala
Tel. (502) 5089-7940



9.3 Página de Kendo

Dimensiones: 980px x 2150px



KENDO

FILOSOFÍA

El Kendo forma parte del Bushido, que significa la vía del guerrero. Las enseñanzas del bushido se convierten en la guía para entender la esencia del propio espíritu y del propio yo con el objetivo de dominarlo y convertirse así en una equilibrada y capaz de transmitir paz. Existen siete principios que resumen la vía del bushido y en las cuales se basa el Kendo.

			
JUSTICIA <i>Gi</i>	VALOR <i>Yu</i>	COMPASIÓN <i>Jin</i>	CORTESÍA <i>Rei</i>
			
SINCERIDAD <i>Makoto</i>	HONOR <i>Meiyo</i>	LEALTAD <i>Chigi</i>	

Continuación de página de Kendo

Dimensiones: 980px x 1998px

AKG

- Inicio
- La Asociación
- Kendo**
- Galería
- Contacto

HISTORIA

El Kendo nace en Japón tras el desarrollo del sable en la Era Heian (794-1185). Después de la guerra de Onin en la Era Muromachi (1392-1573) empiezan a aparecer varias escuelas de Kenjutsu. De 1603 a 1867 empieza un periodo de relativa paz, en la era Edo, es en esta época donde las técnicas asesinas evolucionaron en conceptos y teorías que se convirtieron en la base del estilo de vida disciplinaria del Samurai. En 1912 se establece el Nippon Kendo Kata, lo cual ayudó a la unificación de varias escuelas para que perduraran por generaciones las técnicas y el espíritu de la espada japonesa. Durante la Segunda Guerra Mundial se suspendieron las actividades del Kendo. Sin embargo se recuperan en 1952 con la creación de la All Japan Kendo Federation. En 1975 se establece el concepto del Kendo por la AJKF.



VOCABULARIO

Estas son las palabras más usadas en los entrenamientos en el dojo de Kendo.

MOKUSO Indica meditación, se realiza al inicio y al final de cada entrenamiento.	SENSEI Es la manera en la que se dirige al instructor, maestro en el dojo.	KAMAE Indica que se deben colocar en la postura de guardia.
CHAKUSO Es la manera en la que nos colocamos el equipo y la actitud que presentamos ante el entrenamiento.	SENPAI Es como nos dirigimos a los compañeros de rango superior (que no son maestros).	SUBURI Todo ejercicio realizado con el shinai que simule ataque y sin oponente.
REI Saludo o inclinación. Se realiza en varias partes del entrenamiento.	KOTAE Indica rotación o cambio.	HAJIME Indica 'inicio'.
YAME Indica 'terminar'.	KIAI Grito que refleja la espiritualidad y el coraje.	KEIKO Práctica o entrenamiento.
KYU Sistema de rangos para los niveles principiantes, donde el 6 es el menor y el 1 el mayor.	DAN Sistema de rangos para los niveles avanzados, donde el 1 es el menor y el 10 el mayor.	

Continuación de página de Kendo

Dimensiones: 980px x 1998px

[Inicio](#) [La Asociación](#) [Kendo](#) [Galería](#) [Contacto](#)



EQUIPO

HAKAMA Parte inferior del uniforme, compuesto por 5 paletones frontales y uno trasero.

KEIKOGI Chaqueta de práctica, una pieza gruesa en estilo de kimono. La mayoría lo usa en azul.

BOGU Armadura para práctica, compuesto por men (careta), kotes (guantes), Do (pechera) y Tare (faldón de cuero).

SHINAI Espada de bambú usada para prácticas.

BOKUTO Espada de madera, usada especialmente para práctica de katas y suburi.

PÁGINAS DE REFERENCIA



Federación Internacional de Kendo



All Japan Kendo Federation

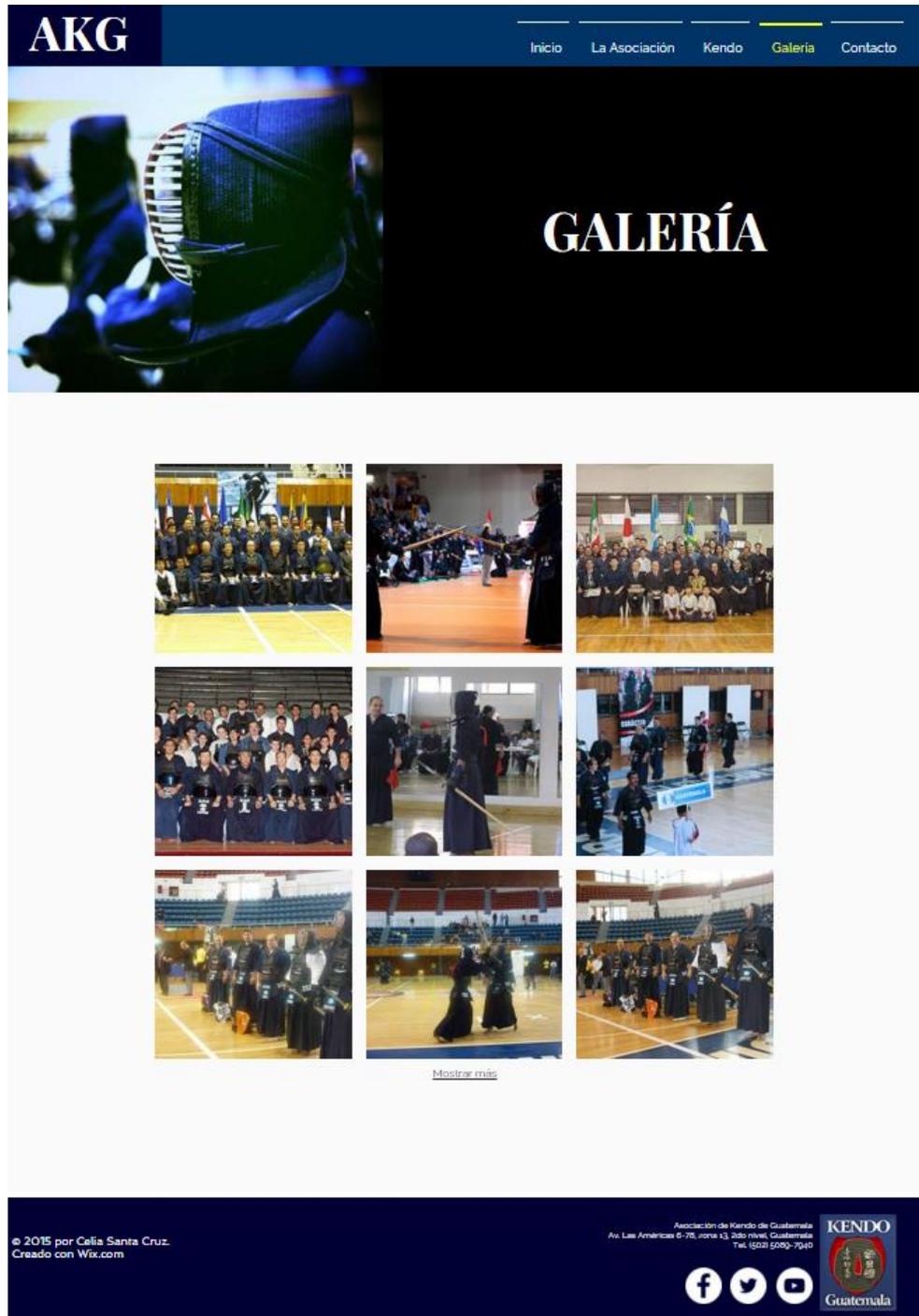
© 2015 por Celia Santa Cruz.
Creado con Wix.com

Asociación de Kendo de Guatemala
Av. Las Américas 0-78, zona 13, 2do nivel, Guatemala
Tel. (502) 9089-7540



9.4 Página de galería

Dimensiones: 980px x 1427px



9.5 Página de contacto

Dimensiones: 980px x 1027px

AKG

Inicio La Asociación Kendo Galeria **Contacto**

CONTACTO

Nombre

Email

Tema

Mensaje

Enviar

Dirección: Av. Las Américas 6-78 zona 13
2do. nivel, Ciudad de Guatemala,
Guatemala.

Tel.: (502) 5089 - 7940

Mapa Satélite

Aeropuerto Internacional La Aurora

Estación Hangares

AURORA DOS

COL CAMPO UNO

ZONA 14

CANTON VICTORIA

RESIDENCIA DARWEN

Google

Datos de mapas ©2015 Google 500 m Términos de uso

© 2015 por Celisanta Cruz.
Creado con Wix.com

Asociación de Kendo de Guatemala
Av. Las Américas 6-78 zona 13, 2do nivel, Guatemala
Tel. (502) 5089-7940

Enlace <http://celisanta23.wix.com/asokendogt>

CAPÍTULO X

PRODUCCIÓN, REPRODUCCIÓN Y DISTRIBUCIÓN

Capítulo X – Producción, reproducción y distribución

En este inciso se especifica los requerimientos económicos, técnicos y tecnológicos de la propuesta, además de los costos de producción y reproducción del material presentado.

10.1 Plan de costos de elaboración

Los costos del trabajo creativo tiene un costo de Q25.00 por hora y se desglosan de la siguiente manera:

Proceso	Horas trabajadas	Total del Costo
Conceptualización		
Método	1	Q25.00
Bocetaje		
Tabla de requisitos	0.5	Q12.50
Boceto a base de dibujo natural	1	Q25.00
Boceto formal	8	Q200.00
Propuesta preliminar	5	Q125.00
Total		Q387.50

10.2 Plan de costos de producción

Existe la necesidad de tomar fotografías y video en horas de entrenamiento y del lugar de entrenamiento, por lo que se realizó una pequeña sesión de fotografía la que se cobra de la siguiente manera:

Trabajo	Detalle	Precio
Sesión de fotografía.	Traslado de equipo (cámara y trípode) hacia el lugar de la sesión de fotos.	Q100.00
	Gasto en gasolina	Q50.00
	Trabajo en la localidad.	Q300.00
	Edición de fotografía (3 horas de trabajo a Q50 cada hora)	Q150.00
	Edición de video (6 horas de trabajo a Q50 cada hora)	Q300.00
TOTAL		Q900.00

El costo de la hora de trabajo en la producción de la propuesta final del sitio web de la Asociación de Kendo de Guatemala es de Q25 quetzales y se detalla de la siguiente manera:

Proceso	Horas trabajadas	Total de Costo
Construcción del sitio web en plataforma WIX	12	Q 300.00
Realización de artes finales	8	Q200.00
TOTAL		Q 500.00

10.3 Plan de costos de reproducción

Debido a que el sitio web es un medio digital no necesita de reproducción, por lo que estos costos no se aplican al proyecto.

10.4 Plan de costos de distribución

La Asociación de Kendo de Guatemala ya ha adquirido con anterioridad el dominio kendoguatemala.com, por lo que lo único en lo que se debe invertir es en el costo de hosting.

Se sugiere esta opción:

Proveedor	Precio	Precio en quetzales	Beneficios
Go daddy	\$8.99 USD / mes	Q 71.92	100 GB de almacenamiento Ancho de banda ilimitado 100 direcciones de correo electrónico 10 bases de datos MySQL (1 GB cada una) 1 base de datos MSSQL (200 MB) 50 usuarios de FTP

(Véase en anexo D)

Debido a que la construcción en Wix no requiere de programación y toda esta información puede ser trasladada al hosting de Go daddy, no es necesario hacer gastos en programación del sitio web.

10.5 Cuadro con resumen general de costos

Resumen de costos por el sitio web de la AKG

Costos de elaboración	Q 387.50
Costos de producción	Q 1400.00
Costos de reproducción	Q 0.00
Costos de distribución	Q 71.92
TOTAL	Q 1958.92
MARGEN DE UTILIDAD (100%)	Q 1958.92
TOTAL CON IVA	Q4387.98

CAPÍTULO XI
CONCLUSIONES Y
RECOMENDACIONES

Capítulo XI – Conclusiones y recomendaciones

11.1 Conclusiones

11.1.1 Se diseñó un sitio web que ayuda a promover el conocimiento y la práctica del arte marcial kendo en la Asociación de Kendo de Guatemala.

11.1.2. Se logró investigar todo lo referente a la realización, diseño e implementación de un sitio web, por lo que se eligieron las herramientas que mejor contribuían al desarrollo del proyecto.

11.1.3. Se recopiló información concerniente a la Asociación de Kendo de Guatemala, lo cual permitió incluir contenido y datos precisos y útiles a los usuarios.

11.1.4. Se pudo definir la estructura del sitio web por medio de un esquema de flujo informacional, esto contribuyó a darle un orden lógico a la interfaz para facilitar la navegación del usuario.

11.1.5. Se tomó en cuenta la filosofía del arte marcial kendo lo que contribuyó a elegir elementos de diseño que ayudaron a transmitir el mensaje correcto.

11.2 Recomendaciones

11.2.1. Se propone a la asociación que promocióne el sitio web en todo material publicitario que se realice, en redes sociales y en los directorios de referencia de entidades deportivas y de la Embajada de Japón en Guatemala.

11.2.2. Se sugiere a los directivos de la Asociación encontrar a un encargado en la actualización de redes sociales, especialmente Facebook, el cual es el espacio más utilizado por los usuarios para buscar noticias, eventos, ver material audiovisual y puede funcionar como un puente de comunicación hacia el sitio web.

11.2.3 Se aconseja a los directivos de la Asociación de mantener actualizado el sitio web en caso de cambios de dirección, número de contactos o links a redes sociales.

11.2.4. Se recomienda que al agregar más información al sitio web que se mantenga el estilo de los menús y la diagramación de la información para mantener el diseño intuitivo y que cualquier persona que visite por primera vez el sitio pueda encontrar la información fácilmente.

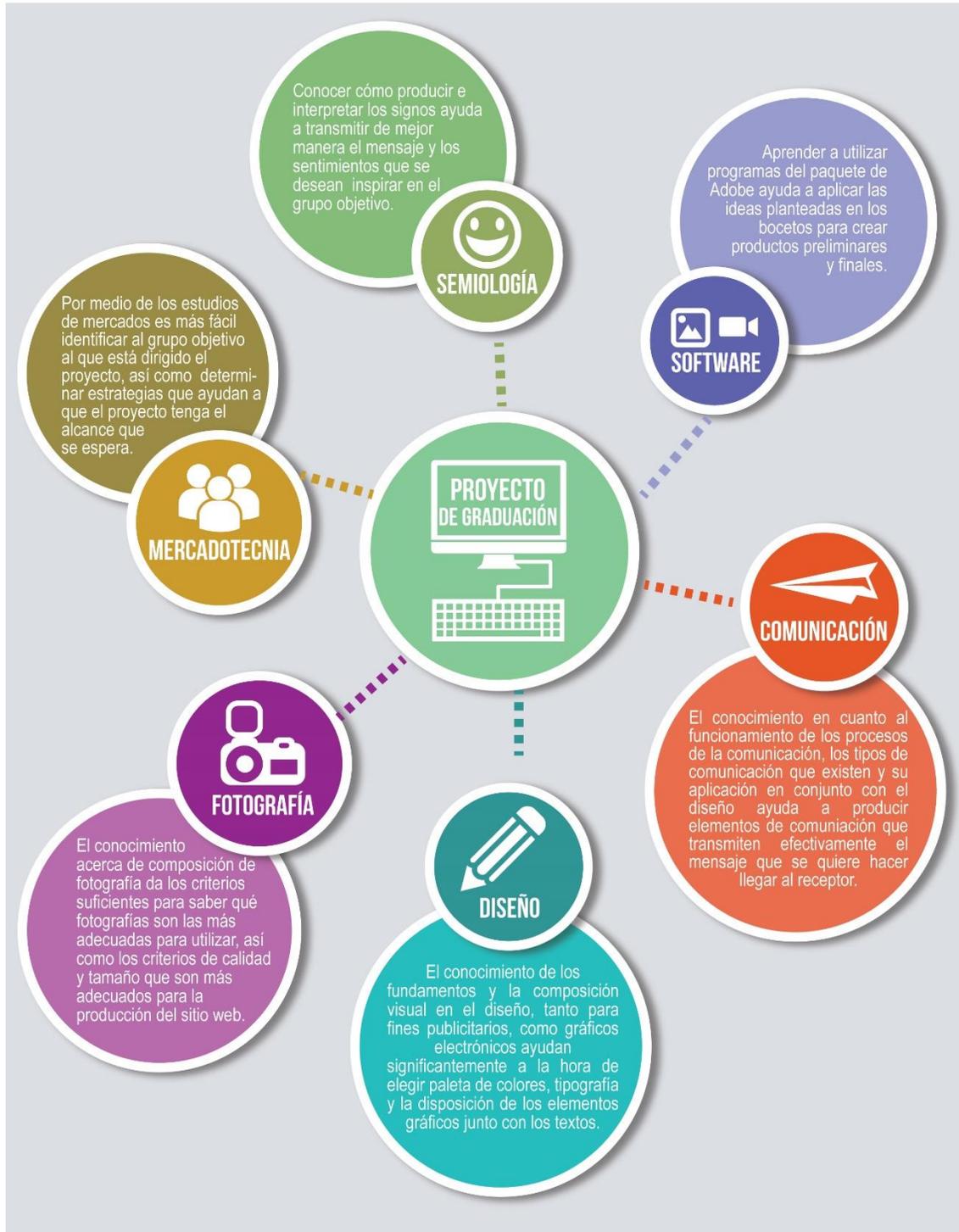
11.2.5 Aplicar los conocimientos de la simbología y la semiología a la hora de querer agregar en el sitio conceptos complejos, como por ejemplos más aspectos filosóficos sobre kendo. El uso de colores, formas y símbolos apropiados no sólo ayuda a conseguir el objetivo de representar dichos conceptos, sino también ayuda a disminuir elementos en la página y así mantener un diseño minimalista.

CAPÍTULO XII

CONOCIMIENTO GENERAL

Capítulo XII – Conocimiento general

12.1 Demostración de conocimientos.



CAPÍTULO XIII

REFERENCIAS

Capítulo XIII – Referencias

13.1 Referencias Bibliográficas

Berlo, D. (1984) El Proceso de la comunicación. Argentina: El Ateneo.

Berlo, D. (1984) Modelo de los componentes de la comunicación. Esquema. Recuperado de “El proceso de la comunicación”. Argentina: El Ateneo.

De Saussure, F. (2008) Curso de Lingüística General. Argentina: Editorial Losada.

Decreto 76-97 Ley Nacional para el Desarrollo de la Cultura Física y El Deporte. Guatemala 5 de septiembre 1997.

Deshimaru, T. (1980) Zen y Artes Marciales. España: Luis Cárcamo, Editor.

Elias, N. (1970) Sociología Fundamental. Editorial digital: diegoan.

Frascara, J. (2000) Diseño gráfico y Comunicación. Argentina: Ediciones Infinito.

Heller, E. (2004) Psicología del Color. España: Editorial Gustavo Gili.

Multivex Sigma Dos. (2015) Folleto Demográfico República de Guatemala 2015.

Niederst, J. (2012) Learning Web Design. Estados Unidos: O’Reilly Media, Inc.

Wong, W. (1991) Fundamentos del diseño bi- y tri-dimensional. España: Editorial Gustavo Gili, S.A.

Salmon, G. (2013) Kendo: A Comprehensive Guide to Japanese swordsmanship. Estados Unidos: Tuttle Publishing.

Schnaider, R., Zarowsky, M., Llamazares, K. (2005) Comunicación para Principiantes. Argentina: Era Naciente SRL.

Schnaider, R., Zarowsky, M., Llamazares, K. (2005) Modelo de comunicación de Shannon. Esquema. Recuperado de “Comunicación para principantes”. Argentina: Era Naciente SRL

Scott, R. (1982) Fundamentos del diseño. Argentina: Editorial Victor Leru.

13.2 Referencias de web.

40 de Fiebre. (s.f.) ¿Qué es el diseño responsive? En *40defiebre.com*. Recuperado el 9 de agosto de 2015, de <http://www.40defiebre.com/que-es/disenio-responsive/>

Agüero, D. (2015) Kendo Training and Techniques (1 ed.). Recuperado de: http://www.amazon.com/Kendo-Training-Techniques-David-Aguero-ebook/dp/B0112VF906/ref=sr_1_7?s=digital-text&ie=UTF8&qid=1437871935&sr=1-7&keywords=kendo&pebp=1437871963679&perid=0TA3QXM15WQMW501YBXJ

Alegsa, L. (2010) Definición de Sitio web. En *alegsa.com.ar*. Recuperado el 6 de agosto de 2015, de <http://www.alegsa.com.ar/Dic/sitio%20web.php>

All Japan Kendo Federation. (1998-2015) What is FIK. Japón: Kendo-FIK. Recuperado de: <https://www.kendo-fik.org/english-page/english-page2/What-is-IKF.htm>

All Japan Kendo Federation. (1998-2015) What is AJKF. Japón: Kendo-FIK. Recuperado de: <http://www.kendo-fik.org/english-page/english-page2/What-is-AJKF.htm>

BF, D. (27 de abril de 2011) Minimalismo en la web: conceptos y principios. Recuperado el 9 de agosto de 2015, de <http://dariobf.com/minimalismo-en-la-web-conceptos-y-principios/>

Cabrera, R., Berenguer, A., García, D. (s.f.) ¿Qué es el internet? Recuperado el 6 de agosto de 2015, de http://www.alu.ua.es/r/rac6/Buscadores/que_es_internet.html

Computación aplicada al desarrollo S.A. (s.f.) Historia del internet. En *cad.com.mx*. Recuperado el 6 de agosto de 2015, de http://www.cad.com.mx/historia_del_internet.htm

Comunidad de Madrid. (s.f.) ¿Qué es una página web? Recuperado el 6 de agosto de 2015, de http://www.madrid.org/cs/StaticFiles/Emprendedores/GuiaEmprendedor/tema7/F49_7.9_WEB.pdf

De la Cuadra, E. (1996) Internet: conceptos básicos. En *Cuadernos de Documentación Multimedia*, número 5. Recuperado el 8 de agosto de 2015, de <http://pendientedemigracion.ucm.es/info/multidoc/multidoc/revista/cuadern5/elena.htm>

Definición. (2015) Definición de comunicación. En *definicion.de*. Recuperado el 5 de agosto de 2015, de <http://definicion.de/comunicacion/>

Definición. (2015) Definición de fotografía. En *definicion.de*. Recuperado el 9 de agosto de 2015, de <http://definicion.de/fotografia/>

Definición. (2015) Definición de informática. En *definicion.de*. Recuperado el 8 de agosto de 2015, de <http://definicion.de/informatica/>

Delgado, J. (2009-2015) La técnica de las Relaciones Forzadas para potenciar la creatividad. En *rinconpsicologia.com*. Recuperado el 18 de agosto de 2015, de <http://www.rinconpsicologia.com/2011/10/la-tecnica-de-las-relaciones-forzadas.html>

Dulude, A. (2015) Teoría del color: Runge, Goethe, Maxwell y Harris. Recuperado de http://www.academia.edu/9034111/Teor%C3%ADa_del_color_Runge_Goethe_Maxwell_y_Harris

EcuRed. (s.f) Comunicación visual. En [ecured.cu](http://www.ecured.cu). Recuperado el 8 de septiembre de 2015, de http://www.ecured.cu/index.php/Comunicaci%C3%B3n_visual

Informática Milenium S.A. (2015) El concepto de los sitios web. En [informaticamilenium.com.mx](http://www.informaticamilenium.com.mx). Recuperado el 6 de agosto de 2015, en <http://www.informaticamilenium.com.mx/es/informacion/conceptos-basicos/el-concepto-de-los-sitios-web.html>

Karam, T. (2014) Introducción a la semiótica de la imagen. En portalcomunicacion.com. Recuperado el 8 de agosto de 2015, de http://portalcomunicacion.com/lecciones_det.asp?id=23

La Webera. (2010) Estructura de una página web: Estructura del diseño. En [lawebera.es](http://www.lawebera.es). Recuperado el 6 de agosto de 2015, de <http://www.lawebera.es/disenio-web/estructura-de-una-pagina-web-estructura-del-diseno.php>

Mas adelante. (2015) ¿Cuál es la diferencia entre un sitio y una página web? – Definición de Sitio wen y Página web. En [masadelante.com](http://www.masadelante.com). Recuperado el 6 de agosto de 2015, de <https://www.masadelante.com/faqs/sitio-web>.

Martínez, M. (2012) Psicología de la Comunicación. Departamento de Psicología Básica de la Universidad de Barcelona. Recuperado de: http://diposit.ub.edu/dspace/bitstream/2445/30802/7/PsicologiaComunicaci%C3%B3nMMartinez_M.pdf

Melgar, W. (29 de octubre 2012) Análisis sobre las Redes Sociales en Guatemala. Recuperado el 20 de mayo de 2015, de <http://ilifebelt.com/analisis-sobre-las-redes-sociales-en-guatemala/2012/10/>

Neuronilla. (2011) Relaciones forzadas. En *neuronilla.com*. Recuperado el 18 de agosto de 2015, de <http://www.neuronilla.com/component/content/article/37-generar-ideas/83-relaciones-forzadas-palabra-al-azar.html>

Oliver, B. (2015) ¿Qué es una página web? En *tendenciasweb.about.com*. Recuperado el 6 de agosto de 2015, de <http://tendenciasweb.about.com/od/nociones-basicas/a/Que-Es-Una-Pagina-Web.htm>

Pareja, C., Andeyro, A., Ojeda, M. (1994) Introducción a la Informática. Editorial: Complutense. Recuperado de: <http://www.solidfiles.com/d/0fc09e7da6/>

Prieto, R. (2014) Flat design. Menos es más también en diseño web. En *Silo Creativo*. Recuperado el 9 de ago. de 15, de <http://www.silocreativo.com/2014/01/flat-design-menos-es-mas-diseno-web/>

Psicología del color y teoría del color. (s.f.) ¿Qué es la psicología del color? En *psicologíadelcolor.es*. Recuperado el 9 de agosto de 2015, de <http://www.psicologíadelcolor.es/psicologia-del-color/>

Psicología del color y teoría del color. (s.f.) Johann Wolfgang Von Goethe y la teoría del color. En *psicologíadelcolor.es*. Recuperado el 9 de agosto de 2015, de <http://www.psicologíadelcolor.es/johann-wolfgang-von-goethe-y-la-teoria-del-color/>

Saskatoon Kendo Club (2003) Guide to Shinai Maintenance. Estados Unidos: Shinai. Recuperado de <http://www.shinai.org/housemef/shinaimaint/shinaimaint.html>

The Fausto Rocks Yeah. Psicología del Color de Goethe. Gráfica. Recuperado de <https://thefaustorocksyeah.wordpress.com/tag/wolfgang-von-goethe/>

Usability. (2015) Interaction Design Basics. En *usability.gov*. Recuperado el 6 de agosto de 2015, de <http://www.usability.gov/what-and-why/interaction-design.html>

VG Agencia Digital. (2014) Diseño web responsive. En *vgagenciadigital.com*. Recuperado el 9 de agosto de 2015, de <http://www.vgagenciadigital.com/ver/3511/dise%C3%B1o-web-responsive.html>

Webcenter. (2015) Las nuevas 5 tendencias en el diseño web. En *Webcenter*. Recuperado el 8 de agosto de 2015, de <http://webcenter.com.gt/las-nuevas-5-tendencias-en-el-diseno-web/>

Webnova. (9 de mayo de 2012) Teoría del Diseño Minimalista. Recuperado el 9 de agosto de 2015, de <http://www.webnova.com.ar/teoria-del-diseno-minimalista/>

Zamora, M. (2002) Historia del Kendo en Guatemala 1992 – 2002. Recuperado de <http://sonoscan-med.com/userfiles/file/EN%20GUATE2002%20%203.pdf>

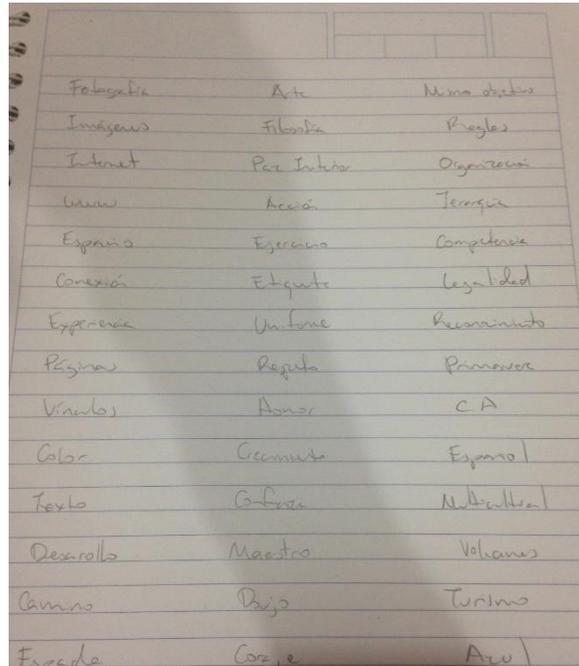
CAPÍTULO XIV

ANEXOS

Capítulo XIV – Anexos

Anexo A: Proceso del método aplicado en la conceptualización.

a. Se escribe la lista de palabras en una hoja de papel.



Fotografía	Arte	Misra objetos
Imágenes	Filosofía	Reglas
Internet	País Interior	Organización
www	Academia	Tecnología
Español	Ejercicios	Competencia
Conexión	Etiquetas	Legalidad
Experiencia	Uniforme	Resonancia
Páginas	República	Primeros
Vinilos	Amor	CA
Color	Comunidad	Español
Texto	Calidad	Multicultural
Derechos	Maestros	Voluntarios
Camino	País	Turismo
Fuerza	Corre	Azu

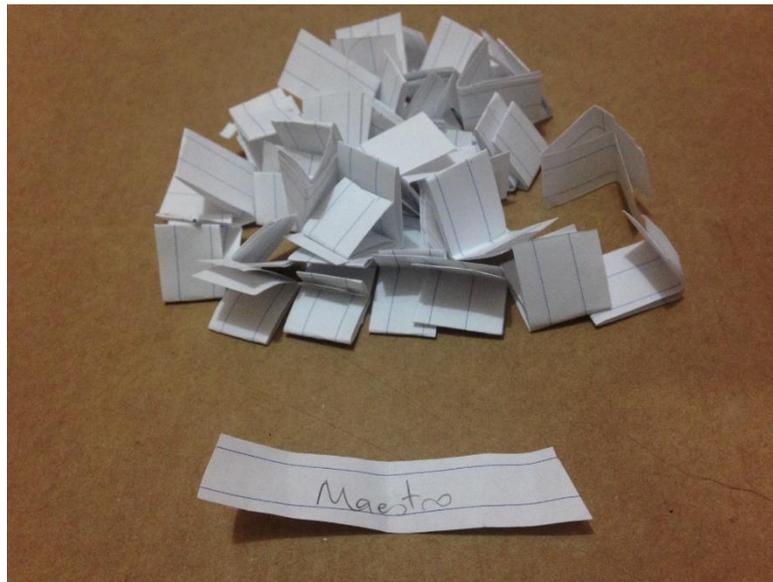
b. Se recorta cada una de las palabras.



c. Se dobla cada uno de los papeles que contienen las palabras y se revuelven.



d. Se elige al azar un papel que nos dará la palabra para continuar el método.



Anexo B: Instrumento de validación.



Encuesta de validación de Proyecto de Graduación Universidad Galileo Facultad de Comunicación y Diseño

Experto	<input type="checkbox"/>	Cliente	<input type="checkbox"/>	Grupo Objetivo	<input type="checkbox"/>
Género	F <input type="checkbox"/>	M <input type="checkbox"/>	Edad	<input type="text"/>	
Nombre	<input type="text"/>			Profesión	
Puesto	<input type="text"/>			Años de experiencia en el mercado	<input type="text"/>

Antecedentes

La Asociación de Kendo de Guatemala carece de sitio web en el que se promueva en los jóvenes el conocimiento y la práctica del arte marcial en el país. Por lo que se propone el diseño de un sitio web con información sobre la Asociación, las características principales del kendo y de las actividades relacionadas al arte marcial que se realizan dentro y fuera del país.

Objetivos de la investigación

El objetivo de realizar esta investigación es determinar si se alcanzaron los objetivos planteados en el proyecto, así como si el diseño está cumpliendo con las necesidades del cliente y teniendo los efectos esperados en el grupo objetivo.

Instrucciones

Luego de navegar por el sitio web y conocer los antecedentes por favor conteste las siguientes preguntas marcando con una X según su criterio.

Parte objetiva

1. ¿Considera necesario un sitio web para promover en los jóvenes el conocimiento y la práctica del arte marcial kendo en la Asociación de Kendo de Guatemala? **Si No**
-

2.	¿Considera importante investigar sobre la realización, diseño e implementación de un sitio web para elegir las herramientas que mejor contribuyan al desarrollo del proyecto?	Si	No
3.	¿Considera importante la recolección de información concerniente a la Asociación de Kendo de Guatemala para ser incluido en el contenido del sitio web y que sea de utilidad a los usuarios?	Si	No
4.	¿Considera importante definir una estructura del sitio web para darle un orden lógico a la interfaz que le permita al usuario localizar fácilmente la información que busca?	Si	No
5.	¿Considera necesario tomar en cuenta la filosofía del arte marcial kendo para la selección de elementos de diseño que permitan transmitir el mensaje correcto?	Si	No

Parte semiológica

		Equilibrio	
		Paz	
		Desorden	
		Inestabilidad	
6.	El uso de colores en general le genera la sensación de:		
7.	¿Considera que el estilo de letra, tamaño y grosor ayuda a mantener un orden jerárquico en las páginas del sitio web?	Si	No
		Vitalidad	
		Fuerza	
8.	En general el estilo de letra le da la sensación de:	Comodidad	
		Apatía	

9. En general las fotografías en el sitio web le producen:	Pasión
	Entusiasmo
	Indiferencia
	Apatía

Parte operativa

10. ¿Cómo cataloga la velocidad de descarga del sitio web?	Muy rápida	
	Rápida	
	Lenta	
	Muy lenta	
11. ¿Considera que la información acerca de la Asociación de Kendo de Guatemala presentada en el sitio web es suficiente?	Si	No
12. ¿Considera que el aspecto visual del sitio es atractivo y adecuado al perfil de la Asociación de Kendo de Guatemala?	Mucho	
	Poco	
	Nada	
13. ¿Considera que el lenguaje utilizado es comprensible para cualquier usuario que acceda al sitio?	Si	No
14. ¿Considera que el uso de colores ayuda a mantener el orden y le da relevancia a los elementos en el sitio web?	Mucho	
	Poco	
	Nada	
15. ¿Le es fácil navegar entre las diferentes páginas del sitio web a partir de cualquier página?	Mucho	
	Poco	
	Nada	

16.	¿Considera que los vínculos y elementos de navegación están claramente identificados según su estado (activo, nativo, visitado)?	Si	No
17.	¿Considera que el sitio web incluye en todas las páginas, referencias para contactar a la Asociación?	Si	No
18.	¿Considera que el sitio permite acceder al contenido de interés con un mínimo de clics?	Si	No
19.	¿Considera que las páginas del sitio web están bien identificadas tanto en la barra de navegación como en el área de contenido?	Mucho	
		Poco	
		Nada	

Observaciones

Anexo C: Fotografías de validación

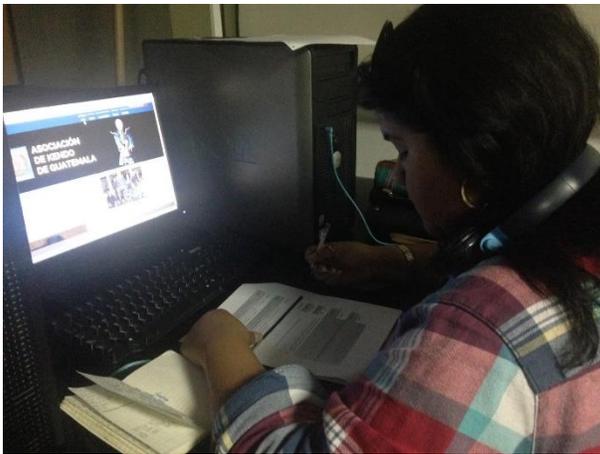
a. Validación de Expertos



Lic. Guillermo Letona



Lic. Alejandro Castillo



Licda. Edna Rheiner



Licda. Lourdes Donis

a. Validación de Expertos



Walter Arroyo



Licda. Carolina Rivas

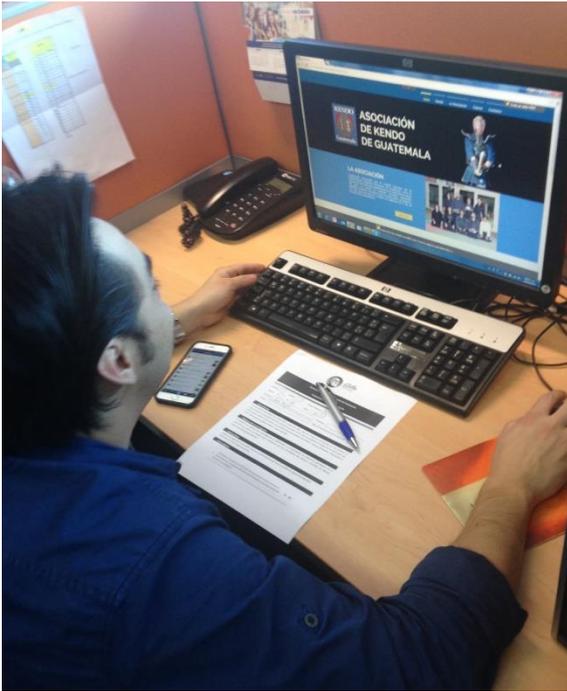


Rocío Guzmán



Fernando Saravia

b. Validacion de grupo objetivo



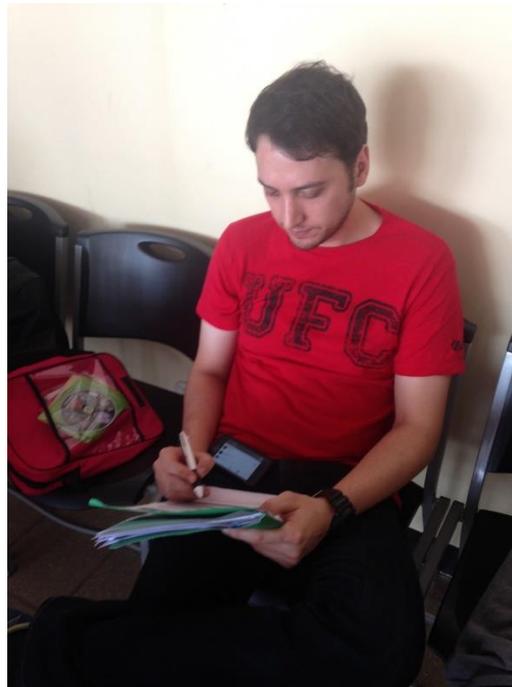
c. Validación de cliente



Lautaro Palacios



Pedro Velázquez



Dieter Haussner

Anexo D: Cotizaciones de hosting.

a. WIX


Compra un plan anual Unlimited, ahorra 45% y recibe
 cupones promocionales por un valor de hasta US\$75, además de un dominio gratuito.

Hasta US\$75 Google AdWords
 10 GB Almacenamiento
 DOMINIO GRATIS POR 1 AÑO

14 Días de Garantía de Devolución de Dinero en Todos los Planes de Wix

	eCommerce Ideal para Pequeñas Empresas	Unlimited Emprendedores y Freelancers <small>POPULAR</small>	Combo Para Uso Personal	Connect Domain Lo Más Básico
MEJOR OPCIÓN Plan Anual Paga Menos	US\$16 ¹⁷ /mes <small>US\$21.90</small> Ahorra 35% Hasta US\$75 en Cupones	US\$12 ⁴² /mes <small>US\$22.90</small> Ahorra 45% Hasta US\$75 en Cupones	US\$8 ²⁵ /mes <small>US\$12.90</small> Ahorra 35% Hasta US\$75 en Cupones	US\$4 ⁰⁸ /mes <small>Este plan muestra anuncios de Wix.</small>
<input type="radio"/> Planes Mensuales	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/> Compra Ahora	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Elimina Anuncios de Wix	✓	✓	✓	✗
Almacenamiento	20GB	10GB	3GB	500MB
Ancho de banda	10GB	ILIMITADO	2GB	1GB
Conecta tu Dominio	✓	✓	✓	✓
Carrito de Compras	✓	✗	✗	✗
Agrega un Favicon	✓	✓	✓	✗
Sitio Móvil sin Anuncios	✓	✓	✓	✗
Hosting Gratuito	✓	✓	✓	✓
Google Analytics	✓	✓	✓	✓
Ayuda Premium	✓	✓	✓	✓
Cupón de Google Adwords*	US\$75	US\$75	US\$75	✗

* Válido solo en planes anuales.

b. Go Daddy

PLANES DE WINDOWS

[Ver los planes de Linux](#)

ECONÓMICO

El mejor precio por un sitio básico.

A tan solo
7,25 €/mes
EN OFERTA - AHORRA 14%
8,46 €/mes cuando renueves ⁺

AGREGAR AL CARRITO

- 1 Sitio web
- 100 GB de almacenamiento
- Ancho de banda **ilimitado**
- 100 direcciones de correo electrónico
- 10 bases de datos MySQL (1 GB cada una)
- 1 base de datos MSSQL (200 MB)
- 50 usuarios de FTP
- Dominio gratis** con el plan anual [?]

DELUXE

Un gran hogar para tus múltiples sitios.

A tan solo
9,67 €/mes
EN OFERTA - AHORRA 11%
10,88 €/mes cuando renueves ⁺

AGREGAR AL CARRITO

- Sitios web **ilimitados**
- Almacenamiento **ilimitado** [?]
- Ancho de banda **ilimitado**
- 500 direcciones de correo electrónico
- 25 bases de datos MySQL (1 GB cada una)
- 2 bases de datos MSSQL (200 MB cada una)
- 50 usuarios de FTP
- Dominio gratis** con el plan anual [?]

MÁS POTENCIA Y SEGURIDAD

ULTIMATE

Maneja los sitios más complejos y el tráfico más pesado.

A tan solo
14,51 €/mes
EN OFERTA - AHORRA 20%
18,14 €/mes cuando renueves ⁺

AGREGAR AL CARRITO

- Sitios web **ilimitados**
- Almacenamiento **ilimitado** [?]
- Ancho de banda **ilimitado**
- 1.000 direcciones de correo electrónico
- Bases de datos MySQL **ilimitadas** (1 GB cada una)
- Bases de datos MSSQL **ilimitadas** (200 MB cada una)
- Usuarios de FTP **ilimitados**
- Dominio gratis** con el plan anual [?]
- DNS Premium** [?]
- Certificado SSL durante **1 año** para asegurar los datos del cliente y aumentar los posicionamientos de búsqueda. (Se aplican restricciones) [?]