

Galileo
UNIVERSIDAD

La Revolución en la Educación

**FACULTAD DE CIENCIAS
DE LA COMUNICACIÓN**

DISEÑO DE MODELO DE AGENDA VIRTUAL PARA INFORMAR A LOS PADRES DE
FAMILIA DE LAS ACTIVIDADES ACADÉMICAS Y RECREATIVAS QUE SE REALIZAN
A NIVEL PRE-PRIMARIO EN CASA CUNA Y JARDÍN INFANTIL OVEJITAS

AMATITLÁN, GUATEMALA 2,017.

PROYECTO DE GRADUACIÓN

Presentado a la Facultad de Ciencias de la Comunicación

Guatemala C. A

ELABORADO POR:

NADYA WALESKA LÓPEZ

13001267

Para optar por el título de:

LICENCIADA EN COMUNICACIÓN Y DISEÑO

Nueva Guatemala de la Asunción, enero 2017

AUTORIDADES DE UNIVERSIDAD GALILEO

Guatemala 11 de abril de 2016

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

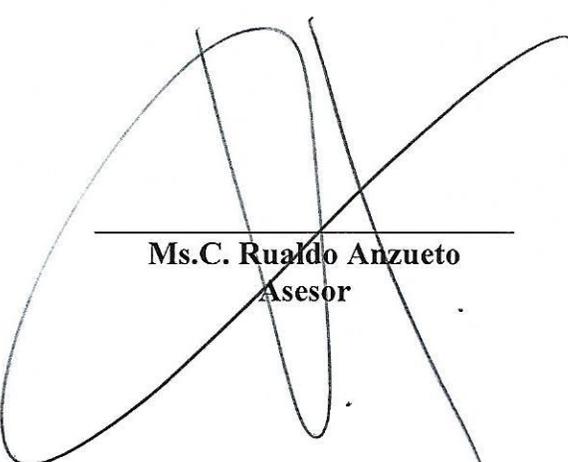
Estimado Licenciado Kachler:

Solicito la aprobación del tema de proyecto de Graduación titulado: **DISEÑO DE MODELO DE AGENDA VIRTUAL PARA INFORMAR A LOS PADRES DE FAMILIA DE LAS ACTIVIDADES ACADÉMICAS Y RECREATIVAS QUE SE REALIZAN A NIVEL PRE-PRIMARIO EN CASA CUNA Y JARDÍN INFANTIL OVEJITAS. AMATITLÁN, GUATEMALA 2017.** Así mismo solicito que el Ms.C. Rualdo Anzueto sea quién me asesore en la elaboración del mismo.

Atentamente,



Nadya Waleska López López
13001267



Ms.C. Rualdo Anzueto
Asesor



Galileo
UNIVERSIDAD
La Revolución en la Educación

FACOM

Facultad de Ciencias
de la Comunicación

Guatemala 09 de mayo de 2016

Señorita:
Nadya Waleska López López
Presente

Estimada Señorita López:

De acuerdo al proceso de titulación profesional de esta Facultad, se aprueba el proyecto titulado: **DISEÑO DE MODELO DE AGENDA VIRTUAL PARA INFORMAR A LOS PADRES DE FAMILIA DE LAS ACTIVIDADES ACADÉMICAS Y RECREATIVAS QUE SE REALIZAN A NIVEL PRE-PRIMARIO EN CASA CUNA Y JARDÍN INFANTIL OVEJITAS. AMATITLÁN, GUATEMALA 2017.** Así mismo, se aprueba al Ms.C. Rualdo Anzueto, como asesor de su proyecto.

Sin otro particular, me suscribo de usted.

Atentamente,

Lic. Leizer Kachler
Decano

Facultad de Ciencias de la Comunicación



Galileo
UNIVERSIDAD
La Revolución en la Educación

FACOM

Facultad de Ciencias
de la Comunicación

Guatemala, 04 de septiembre de 2017

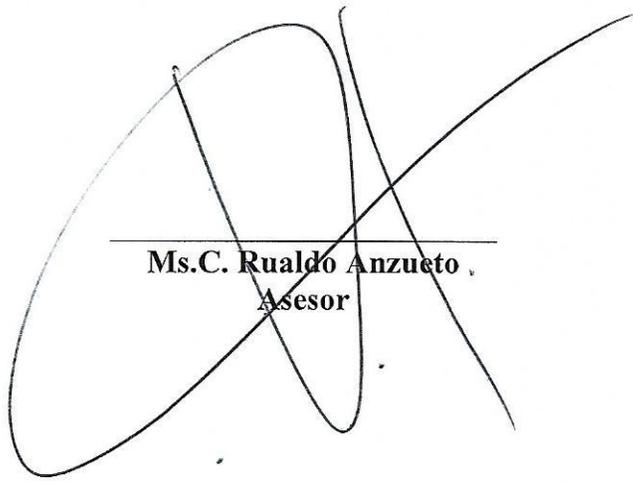
Lic. Leizer Kachler
Decano
Facultad de Ciencias de la Comunicación
Universidad Galileo

Estimado Licenciado Kachler:

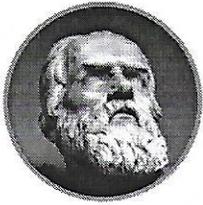
Por medio de la presente, informo a usted que el proyecto de graduación titulado: **DISEÑO DE MODELO DE AGENDA VIRTUAL PARA INFORMAR A LOS PADRES DE FAMILIA DE LAS ACTIVIDADES ACADÉMICAS Y RECREATIVAS QUE SE REALIZAN A NIVEL PRE-PRIMARIO EN CASA CUNA Y JARDÍN INFANTIL OVEJITAS. AMATITLÁN, GUATEMALA 2017.** Presentado por la estudiante: Nadya Waleska López López, con número de carné: 13001267, 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,



Ms.C. Rualdo Anzueto
Asesor



Galileo
UNIVERSIDAD
La Revolución en la Educación



Facultad de Ciencias
de la Comunicación

Guatemala, 16 de octubre de 2017

Señorita
Nadya Waleska López López
Presente

Estimada Señorita López:

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, 23 de enero 2018

Licenciado

Leizer Kachler

Decano FACOM

Universidad Galileo

Presente.

Señor Decano:

Le informo que la tesis: **DISEÑO DE MODELO DE AGENDA VIRTUAL PARA INFORMAR A LOS PADRES DE FAMILIA DE LAS ACTIVIDADES ACADÉMICAS Y RECREATIVAS QUE SE REALIZAN A NIVEL PRE-PRIMARIO EN CASA CUNA Y JARDÍN INFANTIL OVEJITAS. AMATITLÁN, GUATEMALA 2017**, de la estudiante Nadya Waleska López López, ha sido objeto de revisión gramatical y estilística, por lo que puede continuar con el trámite de graduación.

Atentamente.



Lic. Edgar Lizardo Porres Velásquez

Asesor Lingüístico

Universidad Galileo



Galileo
UNIVERSIDAD
La Revolución en la Educación

FACOM

Facultad de Ciencias
de la Comunicación

Guatemala, 25 de enero de 2018

Señorita:
Nadya Waleska López López
Presente

Estimada Señorita López:

De acuerdo al dictamen rendido por la terna examinadora del proyecto de graduación titulado: **DISEÑO DE MODELO DE AGENDA VIRTUAL PARA INFORMAR A LOS PADRES DE FAMILIA DE LAS ACTIVIDADES ACADÉMICAS Y RECREATIVAS QUE SE REALIZAN A NIVEL PRE-PRIMARIO EN CASA CUNA Y JARDÍN INFANTIL OVEJITAS. AMATITLÁN, GUATEMALA 2017.** Presentado por la estudiante: Nadya Waleska López López, el Decano de la Facultad de Ciencias de la Comunicación autoriza la publicación del Proyecto de Graduación previo a optar al título de Licenciada en Comunicación y Diseño.

Sin otro particular, me suscribo de usted.

Atentamente,

Lic. Leizer Kachler
Decano
Facultad de Ciencias de la Comunicación

Rector:

Dr. Eduardo Suger Cofiño

Vicerrectora general:

Dra. Mayra de Ramírez

Vicerrector Administrativo:

Lic. Jean Paul Suger Castillo

Secretario general:

Lic. Jorge Retolaza

Decano de la Facultad de Ciencias de la Comunicación:

Lic. Leizer Kachler

Vicedecano de la Facultad de Ciencias de la Comunicación:

Lic. Rualdo Anzuetto Ms.C.

Dedicatoria

A Dios, por llenarme de fuerza y sabiduría para llegar hasta este punto de mi vida

A Universidad Galileo, por permitirme el honor de ser parte de su gran familia de profesionales
al servicio de Guatemala

A Facultad de Ciencias de la Comunicación y Diseño de Universidad Galileo, por colaborar con
mi crecimiento educativo y permitirme ser una profesional de éxito

A mi abuelita María de Jesús Cruz Jiménez, mi abuelito Benedicto López Santos, por su
invaluable educación, apoyo incondicional, amor y entrega hacia mí

A mis padres, Aysel Leónidas López Juárez y Elizabeth López Cruz por su amor, apoyo y
compromiso por mi educación

A mi hermana Wendy Anahí López López, por su apoyo, comprensión y momentos juntas

A mi hermano Elkin Gabriel López López, por su amor sincero, ayuda, comprensión y por su
sonrisa que alegra mis días

A mis tíos Lorena del Carmen López Cruz, Byron Ricardo López, Zulma Patricia López Cruz,
por su apoyo, amor, comprensión y ayuda en todo momento

A mi sobrina Zoe Valentina Días López, por su amor sincero y momentos de alegría juntas

A mis primos María Renee Lau López, Carlos Eduardo Lau López, por los momentos divertidos
juntos y porque espero ser un ejemplo de perseverancia en ellos.

Resumen

A Casa Cuna y Jardín Infantil Ovejitas le hace falta una agenda virtual que informe de las actividades académicas y recreativas relevantes del ciclo escolar.

Por lo que se planteó el siguiente objetivo:

Diseñar un modelo de agenda virtual para informar a los padres de familia de las actividades académicas y recreativas que se realizan a nivel pre-primario en Casa Cuna y Jardín Infantil Ovejitas, municipio de Amatlán.

Se realizó una herramienta de validación para conocer la percepción del grupo objetivo, conformado por 10 madres de familia de estudiantes de nivel pre-primario de Casa Cuna y Jardín Infantil Ovejitas, de un nivel socioeconómico B comprendidas entre 21 y 26 años de edad, y 4 expertos en el área de comunicación y diseño.

El resultado obtenido fue que se diseñó un modelo de agenda virtual para informar de las actividades académicas y recreativas que se realizan a nivel pre-primario en Casa Cuna y Jardín Infantil Ovejitas, municipio de Amatlán y se recomendó diseñar una agenda anual virtual para que dé a conocer e informar a los padres de familia de las actividades académicas y recreativas que se realizan en Casa Cuna y Jardín Infantil Ovejitas.

Para efectos legales únicamente el autor(a) Nadya Waleska López López es responsable del contenido de este proyecto, ya que es una investigación científica y puede ser motivo de consulta por estudiantes y profesionales.

Índice

Capítulo I Introducción

1.1 Introducción.....pág 1

1.2 Introducción.....pág 2

Capítulo II Problemática

Problemática.....pág. 3

2.1 Contexto.....pág. 3

2.2 Requerimiento de comunicación y diseño.....pág. 4

2.3 Justificación.....pág. 4

2.3.1 Magnitud.....pág. 4

2.3.2 Vulnerabilidad.....pág. 5

2.3.3 Trascendencia.....pág. 5

2.3.4 Factibilidad.....pág. 5

2.3.4.1 Recursos humanos.....pág. 5

2.3.4.2 Recursos organizacionales.....pág. 6

2.3.4.3 Recursos económicos.....pág. 6

2.3.4.4 Recursos tecnológicos.....pág. 6

Capítulo III Objetivos de diseño

3.1 Objetivo general.....	pág. 7
3.2 Objetivos específicos.....	pág. 7
3.2 Objetivos específicos.....	pág. 7

Capítulo IV Marco de referencia

4.1 Información general del cliente.....	pág. 8
4.1 Información general del cliente.....	pág. 8
4.1 Misión.....	pág. 9
4.1 Visión, Objetivos, valores.....	pág. 10
4.1 Información general del cliente (Brief).....	pág. 11
4.1 Organigrama.....	pág. 11
4.1 Información general del cliente (FODA).....	pág. 12

Capítulo V Definición de grupo objetivo

Grupo objetivo.....	pág. 13
5.1 Perfil geográfico.....	pág. 13
5.2 perfil demográfico.....	pág. 14
5.3 Perfil Psicográfico.....	pág. 14
5.4 Perfil Conductual.....	pág. 15

Capítulo VI Marco teórico

6.1 Conceptos fundamentales relacionados al producto o servicio

6.1.1Educacion.....	pág. 16
6.1.2 Colegio.....	pág. 16
6.1.3 Casa Cuna.....	pág. 17
6.1.4 Pre-Primaria.....	pág. 17
6.1.5 Estimulación.....	pág. 18
6.1.6 Desarrollo educativo.....	pág. 19
6.1.7 Calidad educativa.....	pág. 20
6.1.7 Calidad educativa.....	pág. 21
6.1.8 Familia.....	pág. 22
6.1.9 Amistad.....	pág. 22
6.1.10 Amor.....	pág. 23
6.1.11 Ética.....	pág. 24
6.1.12 Identidad.....	pág. 24
6.1.13 Confianza.....	pág. 25
6.1.14 Autoestima.....	pág. 25
6.1.15 Aprendizaje.....	pág. 25

6.1.16 Valores humanos.....	pág. 26
6.1.17 Calendario.....	pág. 26
6.1.18 Virtual.....	pág. 27
6.1.19 Fecha.....	pág. 27
6.1.20 Actividad pedagógica.....	pág. 27
6.1.21 Actividad académica.....	pág. 28
6.1.22 Actividad recreativa.....	pág. 28
6.2 Conceptos fundamentales relacionados con la comunicación y el diseño	
6.2.1 Comunicación.....	pág. 29
6.2.1.2 Comunicación interactiva.....	pág. 30
6.2.1.3 Comunicación digital.....	pág. 31
6.2.1.4 Comunicación a través de medios tecnológicos.....	pág. 31
6.2.1.5 Comunicación corporativa.....	pág. 32
6.2.1.6 Educomunicacion.....	pág. 33
6.2.1.7 Elementos de la comunicación.....	pág. 33
6.2.1.8 Proceso de comunicación.....	pág. 34
6.2.1.9 Medios de comunicación.....	pág. 34
6.2.1.10 Tipos de medios de comunicación.....	pág. 34

6.2.1.10 Tipos de medios de comunicación.....	pág. 35
6.2.1.11 Formas de comunicación.....	pág. 36
6.2.1.12 Comunicación persuasiva.....	pág. 36
6.2.2 Conceptos fundamentales relacionados al diseño	
6.2.2.1 Diseño.....	pág. 37
6.2.2.2 Color.....	pág. 37
6.2.2.3 Tipografía.....	pág. 38
6.2.2.4 Composición.....	pág. 39
6.2.1.5 Elementos de diseño.....	pág. 39
6.2.1.6 Figura.....	pág. 40
6.2.1.7 Forma.....	pág. 41
6.2.1.8 Línea.....	pág. 41
6.2.1.9 Punto.....	pág. 42
6.2.1.10 Retícula.....	pág. 42
6.2.1.11 Tamaño.....	pág. 43
6.2.1.12 Maquetación.....	pág. 43
6.2.1.13 Maquetación.....	pág. 43
6.2.1.13 Maquetación.....	pág. 44

6.2.1.14 Imagen.....	pág. 44
6.2.1.15 Medida.....	pág. 45
6.3.1 Conceptos fundamentales relacionados con ciencias auxiliares	
6.3.1.1 Semiología.....	pág. 45
6.3.1.2 Semiología de la imagen.....	pág. 46
6.3.1.3 Semiología del discurso.....	pág. 46
6.3.1.4 Psicología.....	pág. 46
6.3.1.5 Psicología del color.....	pág. 47
6.3.1.6 Psicología de la imagen.....	pág. 47
6.3.1.7 Psicología del discurso.....	pág. 48
6.3.1.8 Psicología de la comunicación.....	pág. 48
6.3.1.9 Pedagogía.....	pág. 49
6.3.1.10 Sociología.....	pág. 49
6.3.1.11 Tecnología.....	pág. 49
6.3.2 Artes.....	pág. 50
6.3.2.1 Fotografía.....	pág. 50
6.3.2.2 Artes visuales.....	pág. 50
6.3.2.3 Artes gráficas.....	pág. 51

6.3.3 Teorías.....	pág. 52
6.3.3.1 Teoría del color.....	pág. 52
6.3.3.2 Teoría de la Gestalt.....	pág. 52
6.3.3.2 Teoría de la Gestalt.....	pág. 53
6.3.4 Tendencia.....	pág. 54
6.3.4.1 Minimalismo.....	pág. 54

Capítulo VII Proceso de diseño y propuesta preliminar

7.1 Aplicación de la información obtenida en el Marco Teórico.....	pág. 55
7.2 Conceptualización.....	pág. 56
7.2.1 Método.....	pág. 56
7.2.2 Definición de concepto.....	pág. 56
7.3 Bocetaje.....	pág. 57
7.3.1 Tabla de requisitos.....	pág. 57
7.3.1 Bocetaje a base de dibujo natural.....	pág. 58
7.3.2 Proceso de bocetaje formal en base a la diagramación de dibujo técnico.....	pág. 59
7.3.3 Proceso de digitalización de bocetos.....	pág. 60
7.4 Propuesta preliminar.....	pág. 61

Capítulo VIII Validación técnica

8.1 Población y muestreo.....	pág. 62
8.2 Método e instrumentos.....	pág. 63
8.2 Método e instrumentos.....	pág. 64
8.2 Método e instrumentos.....	pág. 65
8.2 Método e instrumentos.....	pág. 66
8.3 Resultados e interpretación de textos.....	pág. 67- 76
8.4 Cambios en base a los resultados.....	pág. 77 - 85

Capítulo IX Propuesta gráfica final

9.1 Propuesta gráfica final.....	pág.88 - 107
----------------------------------	-----------------

Capítulo X producción, reproducción y distribución

10.1 Plan de costos de elaboración.....	pág. 108
10.2 Plan de costos de producción.....	pág. 109
10.3 Plan de costos de reproducción.....	pág. 109
10.4 Plan de costos de distribución.....	pág. 110
10.5 Margen de utilidad.....	pág. 110
10.6 Cuadro resumen general de costos.....	pág. 110

Capítulo XI Conclusiones y recomendaciones

11.1 Conclusiones.....pág. 111

11.2 Recomendaciones.....pág. 111

11.2 Recomendaciones.....pág. 112

Capítulo XII Conocimiento general

12 Conocimiento general.....pág. 113

Capítulo XIII Referencias

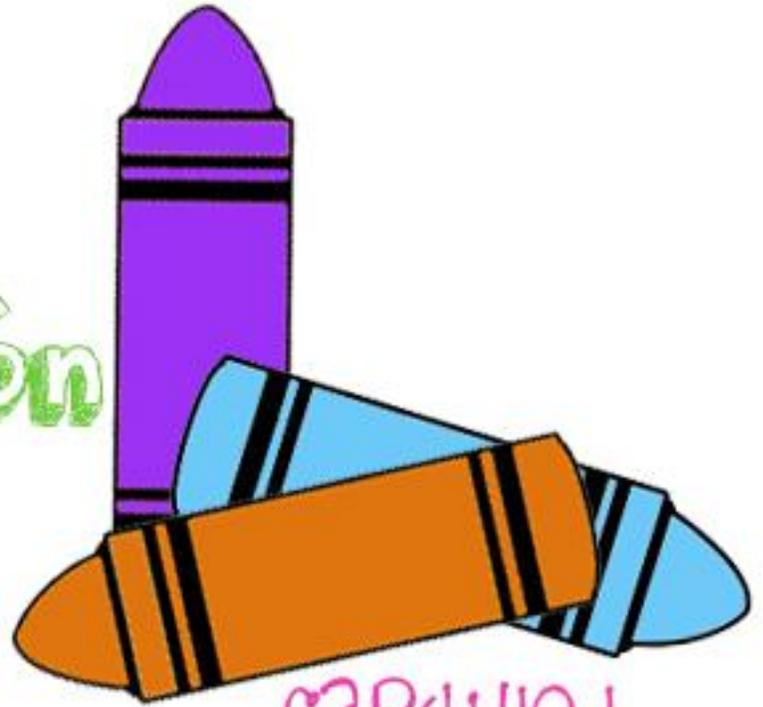
13.1 Biblioweb.....pág.

114- 121

Capítulo XIV Anexos.....pág.

122-127

Introducción



capitulo 1

Introducción

El proyecto de diseño de modelo de agenda virtual para informar a padres de familia de las actividades académicas y recreativas que se realizan a nivel pre-primario en Casa Cuna y Jardín Infantil Ovejitas se crea como apoyo y medio de comunicación a la institución privada ubicada en el municipio Amatitlán.

Casa Cuna y Jardín Infantil Ovejitas es una institución educativa para niños y niñas de 3 meses- 6 años. Se fundó en 2006, el nombre se debe a las enseñanzas bíblicas y espirituales que adquirió su fundadora desde niña. Tras 10 años de servicio a la comunidad, en la actualidad cuentan con los niveles de Maternal, Nursery, Pre Kinder, Kinder y Day Care, al brindar un servicio educativo de excelencia dedicado a la formación de vidas, líderes y profesionales al servicio de Guatemala.

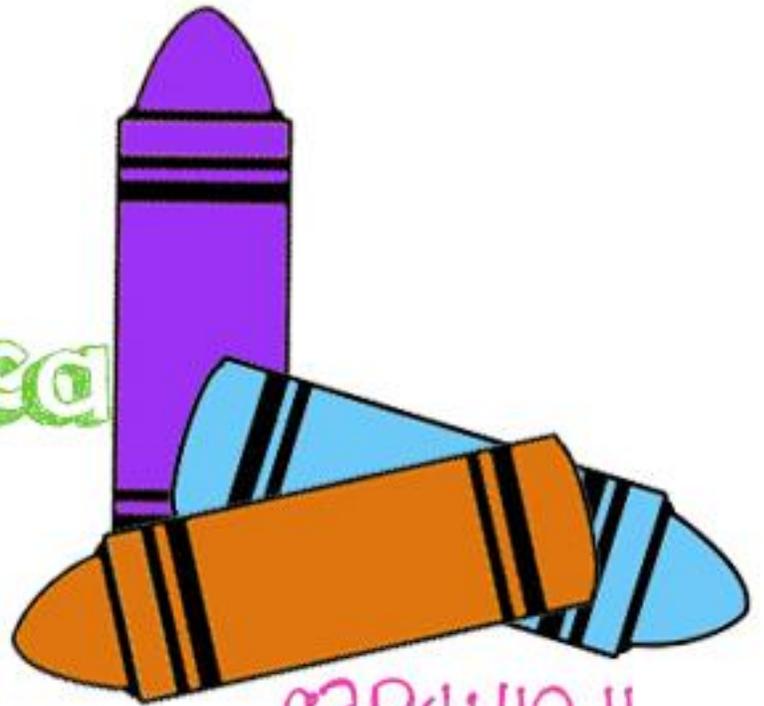
El material diseñado está dirigido a los padres de familia de los estudiantes de nivel pre-primario con fines informativos y organización, de esta forma ellos estarán al tanto de que actividades y en que fechas se realizarán.

Para la construcción de marco teórico se consultaron varias y diferentes fuentes bibliográficas que proporcionaron información vital y certera de las definiciones de comunicación y diseño.

Se solicitó apoyo de la directora general de la institución para obtener el nombre y fechas de las actividades académicas y recreativas que se realizaran durante el año. Se solicitó un permiso especial para poder fotografiar las instalaciones de la institución, mismas que fueron tomadas por la estudiante que efectuó este proyecto.

Se realizó el proceso de bocetaje de la propuesta gráfica, misma que luego se hizo virtual para efectuar la validación al grupo objetivo correspondiente, el cliente y cuatro expertos en las áreas de comunicación y diseño. Del resultado obtenido se hicieron los cambios necesarios para mejorar la efectividad y funcionamiento del proyecto. Se elaboró una propuesta grafica de calidad.

Problemática



capitulo II

Capítulo II. Problemática

2. Contexto:

El día 7 de Abril de 2016 se visitaron las instalaciones del establecimiento y se detectó en conjunto con la directora general del mismo deficiencia de parte de Casa Cuna y Jardín Infantil Ovejitas en cuanto a la comunicación entre los padres de familia y el centro educativo, ya que no se cuenta con material virtual publicado en la página oficial de Facebook de dicha institución donde se den a conocer las actividades que tendrán los niños tanto académicas como recreativa.

Este recurso sería más útil, ya que los padres carecen de tiempo por actividades laborales para revisar notas impresas o la agenda escolar. La ausencia de dicho material virtual ha causado incumplimiento de tareas, inasistencia en actividades recreativas y académicas y participación tanto de padres de familia como de los mismos estudiantes a reuniones importantes del centro estudiantil.

Debido a la carencia de material virtual informativo escolar en años anteriores se ha ocasionado confusión, olvido, desorganización e ignorancia a cerca de actividades académicas y recreativas de suma importancia, tanto para alumnos como para padres de familia.

Por lo que en conjunto con la directiva de dicho establecimiento se acordó la realización de una agenda virtual donde se den a conocer fechas relevantes para alumnos y padres de familia y aprovechar el recurso de la tecnología y hacer la publicación de este material en la página oficial de Facebook de Casa Cuna y Jardín Infantil Ovejitas.

2.2 Requerimiento de Comunicación y Diseño:

A Casa Cuna y Jardín Infantil Ovejitas le hace falta un modelo de agenda virtual anual para que dé a conocer a padres de familia y estudiantes de 6 años de nivel pre primario las actividades académicas y recreativas de Casa Cuna y Jardín Infantil Ovejitas Amatitlán, Guatemala.

2.3 Justificación:

Más del 50% de los padres de familia desconocen fechas importantes durante el año. Por lo que se diseñará una agenda virtual con información detallada de actividades académicas y recreativas relevantes.

2.3.1 Magnitud:

Se consultó el Instituto Nacional de Estadística (INE) para indicar la cantidad de población en la República de Guatemala y según estadísticas de la Municipalidad de Amatitlán hay 145,000 habitantes, y la supervisión de área de Amatitlán hay 36 colegios privados dentro de los cuales se encuentra Casa Cuna y Jardín Infantil Ovejitas.



2.3.2 Vulnerabilidad:

Se descubrió que los mismos estudiantes desconocen fechas relevantes del centro educativo tales como entrega de proyectos de zona, exámenes bimestrales, excursiones, festivales y otros. De igual forma existe desinformación en los padres de familia respecto a reuniones y entrega de notas o actividades que los involucren.

2.3.3 Trascendencia:

Con la creación de la agenda virtual se beneficiará a 35 padres de familia de niños de 6 años de nivel pre-primario informándoles de manera gráfica y cronológica las actividades académicas y recreativas que tendrán a lo largo del año escolar. Motivar a los estudiantes de esta manera a que participen en las actividades recreativas que es lo que más llama su atención por ser niños en etapa de desarrollo. En cada actividad promueve sus aptitudes tanto físicas como mentales, fomentado los valores y donde el objetivo principal es la sana convivencia y aprendizaje cristiano.

2.3.4 Factibilidad:

El proyecto de diseño de agenda virtual de actividades académicas y recreativas sí es factible, ya que se cuenta con el apoyo de la fundadora y directora de Casa Cuna y Jardín Infantil Ovejitas al brindar datos verídicos y certeros, así como los recursos humanos y tecnológicos para su realización.

2.3.4.1 Recursos Humanos:

Se cuenta con el apoyo, guía y aprobación de la Licenciada en Psicología Wendolyn Lisbeth García Altán, Directora General del establecimiento, quien otorga todo tipo de información y

datos que se necesitan referentes a la institución, ya que ella a su vez es la fundadora de Casa cuna y Jardín Infantil Ovejitas, desde 2007.

2.3.4.2 Recursos Organizacionales:

Se contará con el apoyo de la directora y maestros del establecimiento para la difusión y publicación de la agenda virtual de actividades académicas y recreativas en la página oficial de Facebook de Casa Cuna y Jardín Infantil Ovejitas para el ciclo escolar 2017.

2.3.4.2 Recursos Económicos:

La difusión y publicación de la agenda virtual no generará ningún costo, tanto para el establecimiento como para los padres de familia, ya que será por medio de la página oficial de Facebook del establecimiento.

2.3.4.3 Recursos Tecnológicos:

Se contará con los programas básicos y necesarios tales como Photoshop, Illustrator e Indesign, logotipo de la institución e imágenes y colores relacionados a las fechas relevantes y al centro educativo, fotografías profesionales. También se usará computadora de escritorio con internet

Objetivos de Diseño



capítulo III

Capítulo III. Objetivos de Diseño

3.1 Objetivo General:

Diseñar un modelo de agenda virtual para informar a los padres de familia de las actividades académicas y recreativas que se realiza a nivel pre-primario en Casa Cuna y Jardín Infantil Ovejitas en el municipio de Amatitlán, Guatemala 2017.

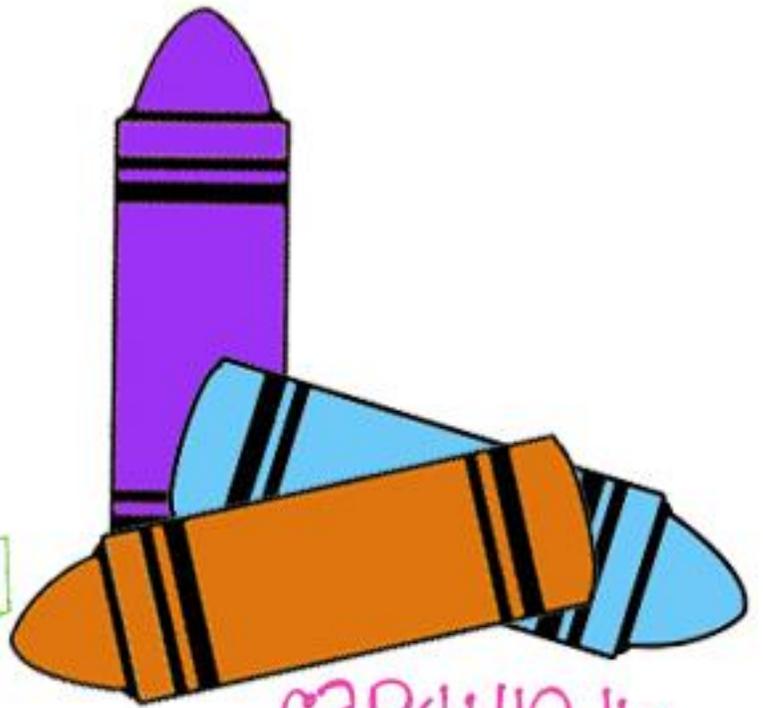
3.2 Objetivos Específicos:

3.2.1 Investigar acerca de la realización de modelos de agendas escolares, tamaño, formato, colores e imágenes adecuados para crear un modelo de agenda virtual y así tener referencias que fundamenten este proyecto.

3.2.2 Recopilar información acerca de fechas, meses y nombres de actividades que se realizarán y una descripción de lo que se hará, para informar a alumnos, maestros y padres de familia.

3.2.3 Fotografiar elementos relacionados a la educación y a la institución para ilustrar sus instalaciones a los alumnos, maestros y padres de familia de Casa Cuna y Jardín Infantil Ovejitas.

Marco de Referencia



capitulo IV

Capítulo IV. Marco de Referencia

Nombre: Casa Cuna y Jardín Infantil Ovejitas

Lema: Jehová es mi Pastor, nada me faltará

Dirección: 3ra Avenida 2-69 Residencial Valle de la Mariposa, Amatlán.

Teléfono: 6633-7891

Contacto: Licda. Wendolin García Altán

Celular: 5923-1184

E-mail: wendolingarcia_23@hotmail.com

E-mail: cj_ovejitas@hotmail.com

Facebook: www.facebook.com/Casa-Cuna-y-Jardin-Infantil-OVEJITAS



Fotografía tomada por la alumna Nadya López

4.1 Información general del Cliente:

Casa Cuna y Jardín Infantil Ovejitas es una institución educativa para niños y niñas de 3 meses- 6 años. Se fundó en 2006, el nombre se debe a las enseñanzas bíblicas y espirituales que adquirió su fundadora desde niña. Tras 10 años de servicio a la comunidad en la actualidad cuentan con los niveles de Maternal, Nursery, Pre Kinder, Kinder y Day Care, al brindar un servicio educativo de excelencia dedicado a la formación de vidas, líderes y profesionales al servicio de Guatemala.

Descripción:

Crear en el niño y niña un sistema de valores por medio de principios espirituales basados en una buena educación al desarrollar la habilidad sensoria motora, intelectual, emocional y social en el transcurso del proceso de Enseñanza - aprendizaje en su primera formación como seres humanos capaces y pensantes de ejecutar diversas habilidades según sea su edad y capacidad, explotando su potencial de forma individualizada.

MISIÓN:

Somos un Centro de Cuidado Infantil Diario que está a la vanguardia de las actualizaciones Educativas, así como el desarrollo de principios espirituales, lo que nos permite equipar a nuestros pequeños con valores, habilidades y destrezas, sensorio motoras a una corta edad, para que puedan ejecutar habilidades más específicas y bien determinadas, como el gateo, caminar, hablar, bailar, cantar, ir al baño, desarrollo físico integral e intelectual, entre otras.

VISIÓN:

Marcamos la huella de positivismo y buena formación en cada uno de los pequeños que se encuentren bajo nuestra responsabilidad, dejando satisfechas a cada una de las familias que depositan su confianza en nuestro centro y se sujeten las normas establecidas, para que a donde quiera que vayan puedan reflejar lo aprendido y el amor fraternal.

OBJETIVOS DE CASA CUNA Y JARDÍN INFANTIL OVEJITAS

1. Enseñar con amor
2. Formar una generación de cambio
3. Impactar a la sociedad con una educación de excelencia
4. Crear una educación integral.

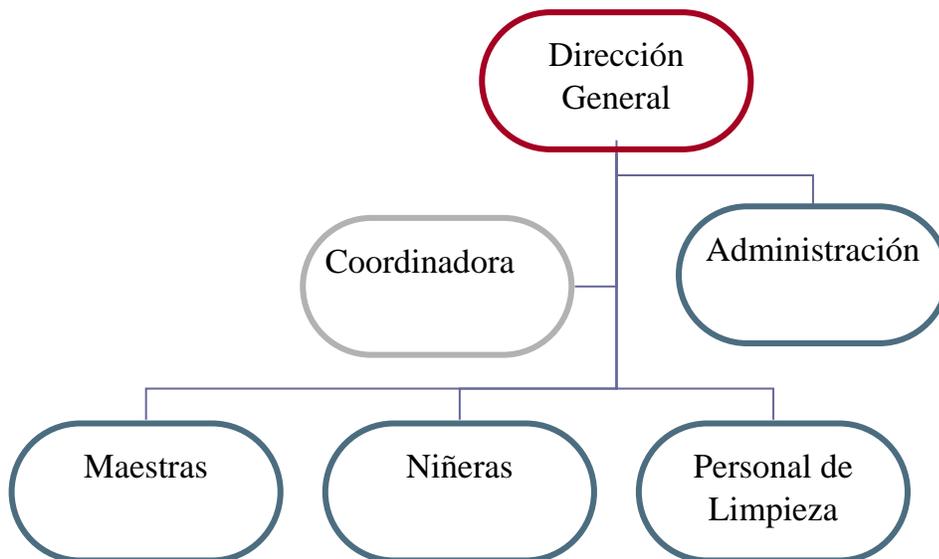
VALORES:

- ❖ Respeto
- ❖ Amor
- ❖ Responsabilidad
- ❖ Ética Profesional
- ❖ Servicio

Resumen del Brief:

La institución será la pionera en Amatlán en implementar solamente el uso de libros de trabajo para sus alumnos, eliminando los cuadernos, siendo esta una estrategia ecologista. Ya que ningún otro centro educativo en el área ofrece este nuevo sistema de aprendizaje. La competencia actual y más directa de Casa Cuna y Jardín Infantil Ovejitas es el Colegio Bilingüe Kadosh ubicado a 6 cuadras, competencia tanto en excelencia educativa como en la enseñanza bíblica, que promueva sus actividades fuera de horario de clases y los cursos con los que cuentan en horario vespertino.

Organigrama:



FODA

FORTALEZAS

- Material didáctico
- Equipo de buena calidad
- Infraestructura adecuada

OPORTUNIDADES

- Capacitaciones
- Crecimiento de sedes
- Innovación

DEBILIDADES

- Padres de familia morosos
- Deudas económicas
- No es muy conocido

AMENAZAS

- Clima de inseguridad en el área
- Fenómenos Climáticos
- Competencia directa e indirecta

Definición de
Grupo
Objetivo



capitulo v

Capítulo V. Definición del Grupo Objetivo

Los padres de familia de los niños de nivel pre primario de Casa Cuna y Jardín Infantil Ovejitas serán beneficiados con la creación del calendario virtual de actividades académicas y recreativas, donde se detallará fecha, día, la actividad a realizar y si ellos tendrán participación en ella o solo los estudiantes. De esta forma los padres de familia estarán informados con anterioridad y podrán prepararse con tiempo por si necesitan enviar algún tipo de material, dinero o solicitar permiso de faltar a sus labores profesionales por asistir a dicha actividad.

5.1 Perfil Geográfico:

Está localizado en el sur del departamento de Guatemala, en la región I ó Metropolitana. Su extensión territorial es de 204 kilómetros cuadrado, con una densidad poblacional de 518 habitantes por kilómetro cuadrado y su clima es caluroso. El 95% de la Población de Casa Cuna y Jardín Infantil Ovejitas reside en Residencial Valle de la Mariposa, en el municipio de Amatitlán, mientras que el 5% reside en el parque central o alrededores de Amatitlán. Son personas que frecuentan centros comerciales en el centro de la ciudad y cerca de Amatitlán y Villa Nueva.

5.2 Perfil Demográfico: Referente a su entorno familiar

Características	Nivel C
Educación	Superior, licenciatura.
Desempeño	Ejecutivo, comerciante, vendedor, dependiente.
Ingreso	Q. 12, 000
Vivienda	Casa, departamento financiado, de 1-2 habitaciones, 1-2 baños, sala y garage para 2 vehículos.
Personal de Servicio	Por día, eventual
Educación Grupo	Hijos menores en colegios privados, hijos mayores en universidad
Posesiones	Auto compacto de 4-5 años sin seguro.
Bienes de Comodidad	1 tel. mínimo, 1-2 cel., cable, radio, 2 tv, electrodomésticos básicos.
Diversión	Cine, Centros Comerciales, Parques Temáticos locales.
Servicios Bancarios	1 cuenta monetaria, 1 cuenta de ahorro.

Otras referencias útiles: <http://desarrollohumano.org.gt/>, <http://www.ine.gob.gt/np/>

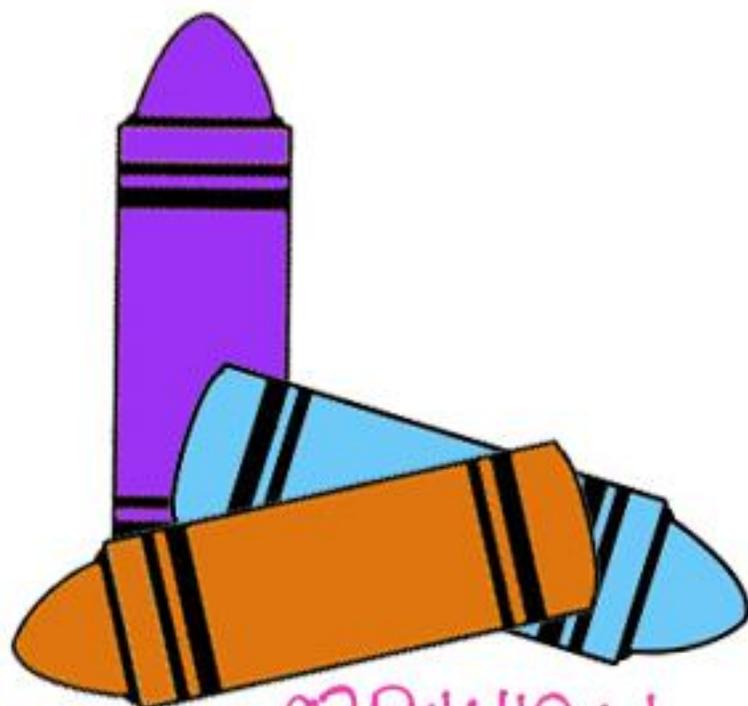
5.3 Perfil Psicográfico:

Son personas trabajadoras que se interesan por el bienestar, seguridad y educación de sus hijos, limitadas de tiempo por lo que los fines de semana los utilizan para convivir en familia realizar tareas juntos y salir de compras o a divertirse 1 ó 2 veces a la semana, Por ser propietarios antiguos del residencial conocen y socializan con los demás vecinos y suelen hacer reuniones para beneficio de todos.

5.4 Perfil Conductual:

Padres y madres de familia que apoyan constantemente a sus hijos/as en las actividades escolares, personales y de aprendizaje, son activos en la participación y convivencia con otros padres de familia del colegio y compañeros de sus hijos/as. Debido a su limitación de tiempo por situaciones laborales, necesitan solicitar autorización en sus trabajos para ausentarse de sus labores profesionales para asistir a las actividades escolares y se preparan con los disfraces, accesorios o material que utilizaran sus hijos/as. Llevan cámaras, celulares o Tablet para tomar videos y fotografías del momento.

Marco Teórico



capitulo vi

Capítulo VI Marco Teórico:

6.1 Conceptos fundamentales relacionados con el producto o servicio.

6.1.1 Educación

Se llama educación al proceso mediante el que se afecta a una persona, estimulándola para que desarrolle sus capacidades cognitivas y físicas para poder integrarse plenamente en la sociedad que la rodea. Por consiguiente, debe distinguirse entre los conceptos de educación (estímulo de una persona hacia otra) y aprendizaje, que en realidad es la posibilidad subjetiva de incorporación de nuevos conocimientos para su aplicación posterior.

La educación denominada “formal” es aquella efectuada por maestros profesionales. Esta se vale de las herramientas que postula la pedagogía para alcanzar sus objetivos. En general, esta educación suele estar dividida según las áreas del saber humano para facilitar la asimilación por parte del educando. La educación formal se ha sistematizado a lo largo de los 2 siglos en las instituciones escolares y en las universidades, si bien en la actualidad el modelo de educación a distancia o semipresencial ha empezado a abrirse camino como un nuevo paradigma.

6.1.2 Colegio

En el ámbito educativo por ejemplo, la palabra dispone de una importancia y uso extendido ya se usa para denominar a todo establecimiento o institución en el cual se imparte algún tipo de enseñanza, especialmente la formación básica y obligatoria como ser educación inicial, primaria y secundaria pudiendo brindarse las mismas de manera pública o privada.

Un colegio es el lugar físico donde los alumnos, niños y adolescentes, reciben por parte de los maestros la enseñanza de conocimientos básicos en diversas materias como ser

matemáticas, ciencias sociales, biología, idiomas, entre otros. Por otro, lado debemos destacar que existen colegios especializados en diferentes temas y a los cuales pueden asistir individuos de cualquier edad.

6.1.3 Casa Cuna

Institución que se encarga de cuidar a niños huérfanos o abandonados por los padres, así como a niños y Adolescentes, a los cuales las autoridades le han quitado la Patria Potestad a los padres. Allí se les brinda Educación general. También se les conoce como Casa Sin Amparo Filial, orfelinato, u hospicio.

6.1.4 Pre-Primaria

Pre primario es un adjetivo que se emplea para denominar a la etapa del proceso educativo que antecede a la escuela primaria. Esto quiere decir que, antes de iniciarse en la educación primaria, los niños pasan por un periodo calificado como preescolar.

Las características de la educación preescolar dependen de cada sistema educativo. Por lo general, se trata de una etapa que no es obligatorio los padres de los niños, por lo tanto, pueden decidir si envían a sus hijos a estos centros educativos o no. En algunos países, de todos modos, el nivel preescolar forma parte de la educación.

Existen diversas maneras de nombrar a los establecimientos que ofrecen servicios educativos de nivel preescolar. Puede tratarse de un jardín de infantes, un kindergarten, una guardería u otro tipo de centro. Lo habitual es que reciban niños de entre algunos meses de vida hasta los seis años, edad a partir de la cual el pequeño debe ingresar a la escuela primaria.

6.1.5 Estimulación

Los especialistas dan una explicación concreta sobre los aportes que brinda una adecuada estimulación a los niños.

Conceptos básicos Camila Gutiérrez, Directora de Gymboree Play & Music, explica que la estimulación es la realización de actividades entre los padres y el bebé para fortalecer el vínculo emocional y ofrecer al bebé una serie de experiencias, sensaciones, vivencias o estímulos que aumentan sus conexiones neuronales, le permiten conocer y relacionarse mejor con el mundo, respetando el ritmo y la etapa de desarrollo de cada niño.

¿Cómo surgió el concepto de estimulación? “La ‘estimulación temprana’, como se conoció inicialmente, hacía referencia a actividades y ejercicios que los padres, educadores, criadores y terapeutas realizaban con los niños que presentaban dificultades en su desarrollo sicomotor, con el fin de subsanarlas”, sostiene el sicólogo infantil Luis Alberto Rengifo. Luego, se aplicó a niños ‘sanos’ para asegurar un mejor desarrollo social, afectivo, motriz, de percepción y coordinación.

¿Cómo actúa? María Isabel Guerrero, psicóloga infantil, asegura que la estimulación aumenta la experiencia física, sensorial y social del bebé, lo cual fortalece y desarrolla sus potencialidades, pues el cerebro está en maduración, lo que le da plasticidad para moldearse a partir de la repetición de ciertas actividades. Teniendo en cuenta que el máximo desarrollo neuronal va desde el nacimiento hasta los tres años, y luego decrece y prácticamente se extingue a los seis.

¿Para qué sirve la estimulación? Según Gutiérrez, sirve para: 1. Garantizar diferentes habilidades del bebé, dependiendo de la etapa de desarrollo en la que se encuentre para desempeñar exitosamente en cualquier ambiente o espacio. 2. Detectar oportunamente dificultades del pequeño y así intervenir y darles un manejo adecuado. 3. Permite que los padres compartan con sus hijos momentos especiales de crecimiento emocional. 4. Favorece los procesos de aprendizaje, la constitución de bases sólidas en la formación de los niños, las buenas relaciones interpersonales, el buen control del cuerpo (que los hace seguros de sí mismos), el manejo de las nociones y conceptos que deben manejar dependiendo de su edad y grandes habilidades de acuerdo con los talentos que tenga cada uno.

6.1.6 Desarrollo Educativo

La educación consiste en la socialización de las personas a través de la enseñanza. Mediante la educación, se busca que el individuo adquiera ciertos conocimientos que son esenciales para la interacción social y para su desarrollo en el marco de una comunidad.

El proceso educativo se basa en la transmisión de valores y saberes. Si esquematizamos el proceso de la manera más simple, encontraremos a una persona (que puede ser un docente, una autoridad, un padre de familia, etc.) que se encarga de transmitir dichos conocimientos a otra u otras. Hay, por lo tanto, un sujeto que enseña y otros que aprenden.

La realidad, de todas maneras, es más compleja. El proceso educativo no suele ser unidireccional, sino que es interactivo: quienes están aprendiendo, también pueden enseñar. Así el conocimiento se construye de forma social.

No menos importante es saber que cada proceso educativo se divide en varias etapas

diferentes. Así, por ejemplo, en el caso de España se encuentra conformado por estas fases:

- Educación Infantil, que es la que tienen los niños de entre 0 a 6 años de edad.
- Educación Primaria, que tiene como alumnos a pequeños de entre 6 a 12 años.
- Educación Secundaria, pensada para los menores de 12 a 16 años.
- Bachillerato, de la que disfrutaban los estudiantes que tienen entre 16 y 18 años.

A estas luego le siguen otras como los Grados Universitarios, que llevan a cabo los mayores de 18 años de edad.

El proceso educativo, por otra parte, puede ser formal o informal. A nivel formal, se desarrolla en instituciones educativas como escuelas o universidades, contando con docentes profesionales, programas de estudio aprobados por el Estado y sistemas de evaluación que exigen al alumno el cumplimiento de ciertos objetivos. A todo eso habría que añadir otras características importantes de la formal, como son las siguientes:

- Es sistematizada y graduada.
- Cuenta con una clara delimitación en base a criterios cronológicos.

6.1.7 Calidad Educativa

Es evidente que la gestión institucional en general y la áulica en particular persiguen como uno de sus principales objetivos alcanzar los máximos niveles de calidad educativa, pero si bien cada Institución Educativa tiene su singular universo, no se puede desconocer que la tarea escolar no está dissociada de lo comunitario, por lo tanto alcanzar la calidad educativa implica un compromiso de los diferentes sectores sociales con ello. Sobre el particular existe mucha y diversa bibliografía que procura definir a la misma, en esta oportunidad se ha seleccionado para

tal fin los considerandos prescriptos en la obra de Ferrer Tiana , quien sostiene las dificultades para abordar con cierta precisión el concepto de calidad educativa debido a su complejo tratamiento, es por ello que le otorga a la misma un carácter de polisemia y complejidad, ya que calidad significan cosas diferentes para distintos observadores y grupos de interés, resultando generalmente controvertidas las definiciones acerca de la misma. Asimismo también hay que reconocer que existen perspectivas diferentes en su abordaje, y según la misma obra, hay que realizarlo desde dos enfoques, uno de características macroscópicas, que incluye al conjunto del sistema educativo, y otra aproximación de características microscópica, centrada en una institución educativa o programa educativo concreto.

Es tan complejo de definir a la calidad educativa como diversos son los criterios utilizados para ponderarla. De acuerdo a la obra de Samuel Gento Palacios algunas de las dispersiones conceptuales en la definición de la misma se derivan de hechos como los siguientes:

- La educación es una realidad compleja en sí misma, ya que afecta a la totalidad del ser humano, entidad ciertamente compleja multidimensional e imprevisible.
- Existen notables diferencias entre las conceptualizaciones sobre educación, de ahí las frecuentes discrepancias sobre sus metas.
- La actividad mental no es evidente, ya que solo puede inferirse a través de los efectos que produce debido a que el intelecto no es fácilmente "medible".
- El educador es un ser libre y en el ejercicio de su libre albedrío sus comportamientos en definitiva responden a sus íntimas convicciones.

6.1.8 Familia

Es un conjunto de personas que conviven bajo el mismo techo, organizadas en roles fijos (padre, madre, hermanos, etc.) con vínculos consanguíneos o no, con un modo de existencia económico y social comunes, con sentimientos afectivos que los unen y aglutinan. Naturalmente pasa por el nacimiento, luego crecimiento, multiplicación, decadencia y trascendencia. A este proceso se le denomina ciclo vital de vida familiar.

Tiene además una finalidad: generar nuevos individuos a la sociedad.

6.1.9 Amistad

El origen etimológico de la palabra amistad no ha podido ser determinado con exactitud. Hay quienes afirman que proviene del latín *amicus* (“amigo”), que a su vez derivó de *amare* (“amar”). Sin embargo, otros estudiosos afirman que *amigo* es un vocablo griego compuesto por *an* (“sin”) y *ego* (“yo”), por lo que *amigo* significaría “sin mi yo”. En todo caso, la amistad es una relación afectiva entre dos personas y una de los vínculos interpersonales más comunes que la mayoría de los seres humanos tienen a lo largo de su vida.

La amistad involucra diversos sentimientos, donde un amigo acude al otro en busca de confianza, amor, consuelo, respeto y compañía, por ejemplo. Estas relaciones se presentan en todas las etapas de la vida, aunque con distintos grados de importancia y trascendencia. Se dice que hay amistades que nacen a los pocos minutos de comenzada una relación, y otras que pueden tardar años en consolidarse.

6.1.10 Amor

El amor es esencialmente un sentimiento intenso. Se trata de una emoción que puede ser breve o muy duradera y se expresa de muchas maneras y en distintos tipos de relación.

El amor tiene un componente misterioso e incluso inexplicable. Por este motivo, pensadores, poetas y artistas han intentado expresar los diferentes matices de este sentimiento.

El amor implica dos elementos o personas que se relacionan. Al menos uno de ellos tiene un sentimiento profundo hacia el otro. Este ingrediente emotivo puede ser muy variado: amor carnal, platónico, fraternal, pasajero, espiritual y un largo etcétera. No hay un modelo específico. De hecho, es posible tener dos sensaciones opuestas y al mismo tiempo: amor y odio.

6.1.11 Ética

La ética es una ciencia que tiene por objeto de estudio a la moral y la conducta humanas. Nosotros sabemos qué cosa es buena, qué otra cosa es mala, si alguien es respetable o corrupto, leal o indigno, gracias a precisamente la ética, que es la que propone la valoración moral de las personas, acciones o situaciones y por lo tanto será esta misma la que guiará nuestro comportamiento y la que aparezca en momentos que sea necesario obtener una guía de cómo se debe actuar en determinadas oportunidades.

El origen y el estudio de la ética se remontan a la época de oro de la Grecia con sus grandes pensadores. Por ejemplo, en esa época Platón escribió su conocidísimo tratado sobre política denominado La República y Aristóteles también hizo lo suyo con respecto a esta y da origen al primer tratado de ética bautizado Ética a Nicómaco y que proponía que todo ser humano está orientado a encontrar la felicidad o ética eudemónica.

6.1.12 Identidad

Se define como identidad a la serie de características, rasgos, informaciones, que singularizan o destacan a algo o alguien, ya sea, una persona, una sociedad, una organización, entre otros y que además contribuyen a la confirmación de afirmar que es lo que se dice es.

Por otra parte, identidad, se usa para expresar la igualdad o el gran parecido que observan dos cosas o personas. El sinónimo que normalmente empleamos para este sentido es el de igualdad.

Asimismo, la palabra identidad es empleada para referir la conciencia que un individuo dispone sobre sí mismo y que entonces por ella se diferencia del resto de las personas. La identidad de alguien está conformada por rasgos heredados e innatos pero también es innegable que la experiencia y el contexto en el que se desenvuelve la persona también presentan influencia en esa conformación de la identidad.

6.1.13 Confianza

La confianza, es sinónimo de fe, de certeza, de seguridad.

Cuando confías en alguien, no temes en algo malo pueda suceder, eres feliz porque te convences en que todo estará bien y no te limitas a expresarte ante otros tal y como eres.

Cuando confías en ti mismo, aceptas retos y te planteas metas cada vez más altas, porque sabes que las lograrás, porque crees en tu fuerza interna y en tu capacidad de llegar a la cima.

Cuando confías en que tus sueños se pueden hacer realidad, no dudarás en actuar de la manera correcta para conseguirlos, no temerás en fallar porque sabes que no hay otra opción más que lograrlo. La confianza te hace fuerte frente a un mundo que quiere hacerte dudar.

6.1.14 Autoestima

Autoestima es un constructo complejo que indica el valor social-emocional y afectivo que uno se da a sí mismo en diferentes aspectos vitales de las relaciones personales e individuales. El aprecio o desprecio, que se adjudica en aspectos importantes de la vida y de sus aptitudes.

La autoestima puede percibirse de forma positiva, una imagen positiva de uno mismo, o de forma negativa, una imagen negativa de uno mismo. En general se considera que la autoestima puede valorarse como: alta, normal o baja.

La autoestima alta y normal produce sentimientos positivos y de confianza en uno mismo, de estar orgulloso con uno mismo.

Una autoestima baja produce sentimientos de insatisfacción, actitudes negativas sobre las aptitudes que uno tiene y falta de confianza en sí mismo.

En definitiva, la autoestima es el valor que nos damos como personas y es el resultado de las valoraciones que realizamos sobre nuestras habilidades y cualidades.

6.1.15 Aprendizaje

El Aprendizaje como establecimiento de nuevas relaciones temporales entre un ser y su medio ambiental ha sido objeto de diversos estudios empíricos, realizados tanto en animales como en el hombre. Midiendo los progresos conseguidos en cierto tiempo se obtienen las curvas de aprendizaje, que muestran la importancia de la repetición de algunas predisposiciones fisiológicas, de «los ensayos y errores», de los períodos de reposo tras los cuales se aceleran los progresos. Muestran también la última relación del aprendizaje con los reflejos condicionados.

El ser humano tiene la disposición de aprender -de verdad- sólo aquello a lo que le encuentra sentido o lógica. El ser humano tiende a rechazar aquello a lo que no le encuentra sentido. El único auténtico aprendizaje es el aprendizaje significativo, el aprendizaje con sentido. Cualquier otro aprendizaje será puramente mecánico, memorístico, coyuntural: aprendizaje para aprobar un examen, para ganar la materia, etc. El aprendizaje significativo es un aprendizaje relacional. El sentido lo da la relación del nuevo conocimiento con: conocimientos anteriores, con situaciones cotidianas, con la propia experiencia, con situaciones reales, etc.

6.1.16 Valores Humanos

El concepto de valores humanos, en este sentido, alude a aquellas ideas que comparten la mayoría de las culturas respecto a lo que se considera correcto. Estos valores son los que enaltecen al ser humano: es decir, que colocan a la especie en un plano de superioridad gracias a la moral.

Un valor humano, por lo tanto, es una virtud. Aunque las costumbres y las conductas cambian con la historia, se considera que hay valores que deben (o deberían) mantenerse inalterables ya que son los que definen al hombre como especie. Los valores humanos se encargan de orientar y direccionar la acción de las personas que desean hacer lo correcto.

6.1.17 Calendario

La noción de calendario es una invención pura y exclusivamente humana que tiene por objetivo principal la organización y estructuración de algo tan fuera de nuestro alcance como el tiempo y su transcurrir. Los calendarios son formas visuales de hacer concreto el paso del tiempo y, además de servir para transformarlo en algo específico y visible, el calendario sirve principalmente para permitir la mejor organización de las horas, días y meses continuamente.

6.1.18 Virtual

El concepto, de todas formas, está actualmente asociado a lo que tiene existencia aparente, opuesto a lo real o físico. Este término es muy usual en el ámbito de la informática y la tecnología para referirse a la realidad construida mediante sistemas o formatos digitales.

6.1.19 Fecha

El latín facta, una fecha es una data (una indicación del tiempo en que ocurre o se hace algo). En el lenguaje cotidiano, puede asociarse a una fecha con un día específico.

Las fechas son sistematizadas por un calendario, que es una cuenta que permite la organización del tiempo. Los calendarios actuales se basan en el ciclo de la Tierra con relación al Sol, por lo que reciben el nombre de calendarios solares.

6.1.20 Actividad Pedagógica

El concepto de Actividad Pedagógica Profesional (APP) del docente, o desempeño docente, amerita una delimitación de su significado, pues el análisis de las diversas orientaciones conceptuales se hace imprescindible como elemento de reflexión de las prácticas educativas (Imbernón, 1998).

En el intento de comprender mejor la actividad pedagógica profesional que habitualmente se ha estudiado en nuestro país, se suelen contrastar dos orientaciones: una tradicional, a veces llamada “perennialista”, “racional-técnica” o “centrada en los contenidos de la enseñanza”; y otra orientación más actual, sin un nombre comúnmente admitido, aunque se utilizan denominaciones como la de “constructivista”, “centrada en el alumno”, “progresista”.

Compartimos las ideas de autores cubanos como Lizardo García y Alberto Valle (García et al., 1996a) que identifican la calidad de la educación con la calidad del profesorado en general. Asimismo, coincidimos literalmente con Torres (2000:64) cuando afirma que,

“La formación y perfeccionamiento de los maestros y profesores es la piedra angular sobre la que debe descansar cualquier intento de mejoramiento de la calidad del aprendizaje.

6.1.21 Actividad Académica

Las actividades académicas están enfocadas a todas aquellas operaciones que se realizan dentro del marco del proceso de enseñanza aprendizaje, encaminadas a reforzar los conocimientos adquiridos en el aula, a desarrollar nuevas habilidades y vincular al alumno con su campo de trabajo y con su entorno social. Las actividades académicas pueden ser exposiciones, concursos, paneles, congresos, cursos de regularización, visitas locales o foráneas a museos. Parques o reservas naturales empresas u organismos públicos o privado. Los viajes recreativos también pueden tener un sentido académico.

6.1.22 Actividad Recreativa

Las actividades recreativas son técnicas que no están orientadas hacia una meta específica y que ejercen su efecto de un modo indefinido e indirecto. Entre dichas actividades se pueden mencionar la música, los juegos, las atracciones, etc., donde los grupos pueden elegir actuar con sus objetivos principales puestos en el campo de la recreación.

Con las actividades recreativas es posible aumentar la creatividad del grupo. Siempre y cuando éstas sean elegidas de acuerdo a los intereses y a las capacidades de los participantes.

6.2 Conceptos fundamentales relacionados a la Comunicación

6.2.1.1 Comunicación

El término comunicación en su sentido más amplio refiere a la acción y resultado de comunicarse. Si no fuese gracias a la comunicación no podríamos conocer lo que nos rodea y además compartirlo con nuestro entorno, pero al ser un hecho concreto y a nuestra disposición la comunicación nos facilita la obtención de información para conocer, expresarnos y relacionarnos con el resto de las personas. (Thompson, 2,014)

6.2.1.2 Comunicación interactiva

La comunicación interactiva es aquella en que el receptor tiene la capacidad para tomar decisiones y regular el flujo de la información. La capacidad del receptor para tomar decisiones dependerá en gran medida de la estructuración de la información proporcionada por el medio.

En el contexto de los medios digitales, basados en el hipertexto, la interactividad alcanza un desarrollo muy considerable desde distintas perspectivas.

Interactividad con el emisor

Los medios digitales ofrecen al público una serie de instrumentos interactivos creados para comunicarse con los receptores.

Lo que favorece a la comunicación en red, es que las herramientas interactivas emisor-receptor resultan mucho más eficaces y sencillas de utilizar que en los medios de comunicación convencionales (ej. cartas al director o llamadas de los espectadores).

En los medios digitales existen herramientas como los foros de debate, libros de visitas, chats... en los cuales el público puede dialogar con los profesionales del medio o con los personajes invitados.

Además, la interactividad a nivel privado también adquiere un mayor desarrollo en los medios digitales (correo electrónico). Tanto en el espacio público como en el privado, la interactividad adquirirá un mayor desarrollo con los medios más pequeños, donde la relación emisor-receptor es normalmente más intensa.

Interactividad con la información

Se define por tres características fundamentales.

- 1) El emisor proporciona un enorme abanico de opciones que permite al receptor seleccionar qué consume y en qué orden. (S, 2.009)
- 2) El receptor tiene la posibilidad de establecer unas preferencias claras que le permiten recibir aquello que previamente haya seleccionado. (D, 2,009)
- 3) El usuario se convierte en emisor, dadas las extraordinarias facilidades que permite la red para la publicación de contenidos.

Interactividad con otros usuarios

Las diversas herramientas permiten establecer el diálogo entre los usuarios de Internet, y contribuyen a potenciar y perfilar el ámbito de la comunicación interpersonal.

6.2.1.3 Comunicación digital

Es un fenómeno que ha calado en la vida cotidiana del hombre. Surge como efecto de las nuevas tecnologías que se introducen de manera vertiginosa en el campo de la comunicación social. Intenta fusionar el periodismo con las nuevas técnicas de la informática, las letras con bits; lo analógico se convierte en digital.

Esta novedosa forma de comunicación le abre numerosas puertas al usuario. Le otorga herramientas no sólo para expresarse de forma escrita, sino que le permite usar imágenes, videos, grabaciones de voz, animaciones, hipervínculos, correos electrónicos, blogs, entre otros; para expresar sus pensamientos e ideas.

La era digital le brinda infinitas fuentes de investigación al hombre cibernético; desde rápidos buscadores, hasta fuentes editables. Sin dejar a un lado las redes sociales, herramientas de inmediata y constante actualización que le permiten al consumidor conectarse con otras personas e informarse sobre los acontecimientos más recientes.

Comunicación digital implica también interacción y colaboración entre todas las personas que hacen uso y que se encuentran interconectados en la red.

6.2.1.4 Comunicación a través de medios tecnológicos

Las tecnologías son los medios por los que el ser humano controla o modifica su ambiente natural, con el objetivo de facilitar algunos aspectos de su vida.

Comunicar significa intercambiar información; por lo tanto, es decir “tecnologías de la comunicación” nos referimos a los medios que el ser humano ha creado con el fin de hacer más fácil el intercambio de información con otros seres humanos.

A través de la historia de la humanidad, el hombre ha utilizado diferentes formas de comunicarse, desde la comunicación con señas, hasta la comunicación a distancia por medio de dispositivos tecnológicos avanzados.

Los avances logrados en el área de telecomunicaciones han permitido que el hombre se desempeñe de una manera más eficiente, y es esta eficiencia lo que en gran medida, ha motivado a empresas nuevas que día a día exigen mayores retos a quienes lo desarrollan.

De esta forma, se ha llegado a alternativas de gran impacto a través del tiempo como son: Internet (correo electrónico), tren rápido, avión, cables de comunicación (ejemplo: fibra óptica), telefonía celular, televisión por cable, etc.

Al comenzar el tercer milenio, la humanidad está creando una red global de transmisión instantánea de información, de ideas y de juicios de valor en la ciencia, el comercio, la educación, el entretenimiento, la política, el arte, la religión, y en todos los demás campos. En esta red ya se puede ver en tiempo real, el sentir de la humanidad, pero al mismo tiempo también es posible tergiversar, manipular o frivolar este sentir; es decir, paradójicamente, los medios de comunicación también pueden usarse para separar y aislar.

6.2.1.5 Comunicación Corporativa

La Comunicación Corporativa es el conjunto de mensajes que una institución (empresa, fundación, universidad, ONG, etc.) proyecta a un público determinado (Público/target) a fin de dar a conocer su misión y visión, y lograr establecer una empatía entre ambos. La Comunicación Corporativa tiene que ser dinámica, planificada y concreta, constituyéndose en una herramienta de dirección u orientación sinérgica, basada en una retroalimentación.

6.2.1.6 Educomunicación

La Educomunicación o educación en medios, también llamada media literacy en el ámbito anglosajón, es una disciplina que defiende la integración de la enseñanza sobre y con los medios de comunicación en el currículo escolar.

La Educomunicación solamente se puede entender en un contexto de cambio cultural, revolucionario, dialógico, que nunca se acaba, dialéctico, global, interactivo, que adquiere su pleno sentido en la educación popular, en la que comunicadores/educadores y receptores/alumnos, enseñan y aprenden al mismo tiempo, pues son alternativamente emisores y receptores. La relación pedagógica se convierte en una situación de aprendizaje compartido entre los que se comunican entre sí y que, al hacerlo, construyen el hecho educativo, cuyo principal objetivo es el de desarrollar un pensamiento crítico ante la situación del mundo y sus mensajes.

6.2.1.7 Elementos de la Comunicación

Los elementos que componen el proceso de comunicación anteriormente mencionado son los siguientes: código (sistema de signos y reglas combinados con la intención de poner algo en conocimiento), canal (el medio físico a través del cual se transmitirá la información) y los nombrados emisor (quien desea enviar un mensaje) y receptor (la persona a la cual estará dirigido el mensaje).

La principal dificultad que puede presentarse dentro del proceso comunicativo es lo que se conoce como ruido, una perturbación que complicará el normal desarrollo del mensaje. Algunos ruidos comunes a la hora de comunicarse resultan ser: distorsión en el sonido, empleo de ortografía defectuosa o la disfonía del emisor.

La comunicación, en los seres humanos resulta ser una acción propia de la actividad psíquica, procediendo la misma del pensamiento, el lenguaje y las capacidades psicosociales de relación. La comunicación, ya sea verbal o no, le permitirá a los individuos influir en las decisiones de los demás y también ser influido por las que tenga el resto.

6.2.1.8 Proceso de Comunicación

El proceso de comunicación implica la emisión de señales, tales como sonidos, gestos o señas con la única intención de dar a conocer un mensaje. Para que la comunicación, el mensaje, llegue a buen puerto, al destinatario, será necesario que este cuente con las habilidades de decodificar e interpretar el mensaje en cuestión.

En tanto, en este proceso casi siempre se producirá un feedback, una idea y vuelta, porque una vez que el emisor emite su mensaje el proceso se revierte y el receptor al momento de responder se convertirá en el emisor, siendo el emisor original el receptor del proceso de comunicación.

6.2.1.9 Medios de Comunicación

El concepto de medio de comunicación es aquel que se utiliza para designar a todos los soportes en los cuales puede ser transmitida una idea o mensaje. Hoy en día, sin embargo, el concepto es comúnmente relacionable con determinados soportes, más específicamente con los diarios o periódicos, la televisión, la radio, internet, las publicaciones gráficas.

6.2.1.10 Tipos de Medios de Comunicación

Los medios de comunicaciones son los canales por los cuales se emiten mensajes. Pueden ser clasificados en:

Alternativos: estos medios de comunicación no son los considerados habituales. A la hora de utilizarlos como medio para difundir ideas o como medio de publicidad pueden ser muy novedosos. Se considera que prácticamente todos los objetos pueden convertirse en medio de comunicación. Algunos ejemplos son CD, tapas de videos, faxes, televisores, etc.

Auxiliares: también conocidos bajo el nombre de medios complementarios, pueden ser clasificados en:

Internos: generalmente estos suelen ser visuales, aunque pueden ser hallados algunos de audio. Estos son dispuestos en ambientes donde los individuos circulan o solo se encuentran algunos instantes. Algunos ejemplos son dentro de los medios de transportes urbanos, centros deportivos, entre otros.

Estos se caracterizan por ser muy económicos y pueden ser colocados en diversos lugares, eligiendo la audiencia deseada. Sin embargo estos no resultan en todos los casos efectivos ya que no todas las personas le prestan atención, suelen ser obtenidos los resultados de manera muy lenta y son difíciles de distinguir si son muy utilizados.

Exteriores: estos suelen ser medios visuales, colocados en espacios abiertos. Los mismos pueden ser muy novedosos, pueden ser desde globos, mensajes escritos en el cielo o en vehículos, hasta carteles colocados en lugares estratégicos, como paradas de trenes o colectivos, al exterior de tiendas recurridas, entre otras.

Algunas ventajas que presenta es que pueden ser muy económicos si así se lo desea y son muy flexibles.

Directo: en este caso los mensajes son enviados directamente a los individuos, sea de manera impresa o virtual. Pueden ser estos folletos, tarjetas, calendarios, entre otros.

Masivos: estos medios se caracterizan por tener un gran alcance sobre la población. Pueden ser clasificados en: radio, revistas, periódicos, televisión, internet.

6.2.1.11 Formas de Comunicación

Directa: Es la comunicación que se desarrolla entre el emisor y el receptor o receptores en forma personal, con o sin ayuda de herramientas. Es llamada también comunicación boca-oído. (Hablar frente a frente, charlas, conferencias, etc.

Indirecta: Es aquella donde la comunicación está basada en una herramienta o instrumento ya que el emisor y el receptor están a distancia. La comunicación indirecta puede ser personal o colectiva.

Indirecta/personal: Se desarrolla con la ayuda de una herramienta o instrumento (hablar por teléfono, enviar una comunicación impresa, radioaficionados, correo electrónico, chat por internet, etc.)

Indirecta/colectiva: El emisor se comunica con un grupo de receptores ayudado por una herramienta o instrumento (periódicos, televisión, radio, cine, libros, página web, videos, etc.). Se le conoce también como comunicación social o de masas.

El mensaje:

En toda comunicación el emisor proyecta un mensaje que es recibido por el receptor. Esta es la trilogía de la comunicación. (Arias, 2,004)

6.2.1.12 Comunicación persuasiva

Es toda aquella comunicación orientada a conseguir que los demás apoyen nuestras decisiones y opiniones. Cuando un político está hablando de las buenas cualidades de su partido está fomentando la votación hacia este y está empleando comunicación persuasiva.

Esta comunicación se basa en resaltar la lógica y positivismo de nuestros argumentos y causa para recibir apoyo, pero no todo se reduce a algo tan fácil como explicar lo bueno y obviar lo malo ya que hay una serie de recursos que hacen mucho más efectiva la comunicación persuasiva. A continuación vamos a explicarte algunas técnicas sobre comunicación persuasiva que te volverán mucho más efectivo a la hora de persuadir.

6.2.2 Conceptos fundamentales relacionados al diseño

6.2.2.1 Diseño

Según (W., 2,002) en su libro Formas y Principios del Diseño, define el diseño como un proceso de creación visual con un propósito. El diseño cubre las exigencias prácticas. Una unidad de diseño gráfico debe ser colada frente a los ojos del público y transportar un mensaje prefijado. Un buen diseño es la mejor expresión visual de la esencia de “algo”, ya sea un mensaje o producto.

Un diseño se trata básicamente de las diferentes formas que puede tomar un objeto, tomando en cuenta que el mismo debe contar con armonía visual, sin perder de vista las funciones que debe cumplir el mismo. Hay quienes dicen que el ingrediente secreto de un buen diseño es la belleza con la que cuenta, haciendo que el producto trascienda en todas las formas posibles para que de este modo su usuario sienta un gran placer gratificante al poder experimentar su

uso, sin embargo no debe olvidarse que la funcionalidad del mismo es sumamente importante.

6.2.2.2 Color

Según (W., 2,002) en su libro Formas y Principios del Diseño, definen el color como la manera de luz es reflejada y percibida por el ojo a partir de la superficie de una figura o forma. Esto puede estar relacionado con su pigmentación por aplicación de tinta o pintura. El color es un sentido amplio, incluye no solo las tonalidades del espectro, como son el rojo, naranja, amarillo, verde, azul y púrpura, sino también el negro, el blanco y todos los tonos intermedios de gris.

Los colores se asocian con ideas y conceptos relacionados con las preferencias, afectivas o no, que puede tener el usuario. La cuestión es que las asociaciones que hacemos con el color pueden cambiar según las culturas. El color es una apreciación subjetiva nuestra, un elemento inestable por tener un valor relativo, que se presta para múltiples interacciones. Color luz (RGB: Red, Blue, Green). El color pigmento se compone por dos sustancias lo que es el pigmento propiamente dicho y el aglutinante, que es el fijador del pigmento, según varía el material. Color pigmento (CMYK: Cyan, Magenta, Yellow, Black)

6.2.2.3 Tipografía

Se conoce como tipografía a la destreza, el oficio y la industria de la elección y el uso de tipos (las letras diseñadas con unidad de estilo) para desarrollar una labor de impresión. Se trata de una actividad que se encarga de todo lo referente a los símbolos, los números y las letras de un contenido que se imprime en soporte físico o digital.

El diseño, la apariencia y las dimensiones de los tipos dependen de la tipografía. Es posible distinguir diversas ramas o divisiones en este arte, como la tipografía creativa (que explora las

formas gráficas más allá de la finalidad lingüística de los símbolos), la tipografía de edición (vinculada a las propiedades normativas de las familias de tipos), la tipografía del detalle o microtipografía (centrada en el interlineado, el interletrado y la marca visual) y la macrotipografía (especializada en el tipo, el estilo y cuerpo de los símbolos). (Qentín, 2,002)

6.2.2.4 Composición

Según (W., 2,002) en su libro Formas y Principios del Diseño dice que la composición es el resultado visual general obtenido con la disposición de figuras o formas en un marco de referencia, con el uso consciente de una estructura formal o sin él, semiformal o informal.

6.2.2.5 Elementos del diseño

Según (W., 2,002) en su libro Formas y Principios del Diseño se define elementos como componentes estructurales invisibles o integrantes visibles de una forma, una composición o un diseño. Su función principal será transmitir una información determinada por medio de composiciones gráficas, que se hacen llegar al público destinatario a través de diferentes soportes, como folletos, carteles, trípticos, etc.

- El punto
- La línea
- El contorno
- Plano y textura
- Escala
- Dimensión

- Color

6.2.2.6 Figura

Según (W., 2,002) en su libro Formas y Principios del Diseño figura es la característica de una línea o plano, o la apariencia de una forma desde un ángulo o distancia determinada. Una figura plana normalmente se define por un contorno y éste se puede rellenar con color, dibujo y/o textura. La figura y la forma es el importante de los elementos visuales. La figura y la forma se usan a veces casi simultáneamente; pero la figura excluye toda la referencia del tamaño, el color y la textura, mientras que la forma se acompaña de todos estos elementos.

*apariencia de una forma definida por un contorno, puede tener relleno, textura y color.

A las figuras se les distingue de tres maneras diferentes: como Figuras Caligráficas, Figuras Orgánicas y Figuras Geométricas.

Figuras Caligráficas son aquellas donde los dibujos son a mano alzada con lápiz, pincel o pluma sobre una superficie y su característica particular es que aunque tratan de que no se noten los trazos y rasgos estos llegan hacer perceptibles en las figuras.

Figuras orgánicas son aquellas en las que se pueden observar concavidades y convexidades con curvas que fluyen suavemente, y su característica es que tratan de controlar los trazos para minimizar las señales de movimiento y los efectos identificables de los instrumentos utilizados a diferencia de las figuras caligráficas logrando así una mejor visualización.

Y por último las Figuras Geométricas que son basadas por medios mecánicos para su construcción, tanto las líneas como los círculos y arcos se trazan con regla y compás, su característica es que prevalece la definición y precisión y a diferencia de las anteriores no se debe

de ver ningún movimiento de la mano ni de los instrumentos lo que hace que sean imperceptibles los trazos en nuestras imágenes.

Toda Figura cuenta con un significado reconocible, destaca de su entorno, es positiva y llama la atención.

Toda figura a la que se le da volumen, grosor y puede ser vista desde diferentes ángulos se le denominara también como forma.

6.2.2.7 Forma

La forma de los objetos y cosas, comunican ideas por ellos mismos, llaman la atención del receptor dependiendo de la forma elegida. Es un elemento esencial para un buen diseño.

Forma es cualquier elemento que utilicemos para dar o determinar la forma.

Un ejemplo marcado por una forma sería el de una compañía internacional que utilice un círculo en su insignia sugiriendo la tierra. Las formas inusuales atraen la atención porque inducen a la gente a ver formas regulares de las imágenes.

6.2.2.8 Línea

“Cuando un punto se mueve su recorrido se transforma en una línea, la línea tiene largo, pero no ancho. Tiene posición y dirección. Está limitada por puntos. Forma los bordes del plano” (Wong, Fundamentos del Diseño, 1,995)

“Es un elemento visual de primer orden. Sus usos en la comunicación visual son infinitos, como lo demuestran los paisajes urbanos que constantemente se encuentran definidos y limitados por estructuras lineales; o las grafías compuestas casi exclusivamente por líneas, lo mismo que

multitudes de diseño y logotipos” (Villafañe, 1,985)

Según (W., 2,002) en su libro Formas y Principios del Diseño define la línea como el recorrido trazado por un punto móvil o una serie de puntos, con un principio y un fin, dos puntos extremos. Una línea conceptual tiene longitud pero no tiene anchura. La línea como forma tiene longitud y anchura. La línea también forma el borde de un plano.

*Recorrido trazado por un punto movible, puede tener grosor y movimiento.

6.2.2.9 Punto

Según (W., 2,002) en su libro Formas y Principios del Diseño define punto como la señal que localiza la posición de toda línea o figura. No tiene longitud ni anchura y no tiene por qué ser visible.

La unidad más simple, el punto, no solo indica una posición sino que posee en si mismo energías potenciales de expansión y contracción que activan el área de su entorno.

6.2.2.10 Retícula

La retícula como herramienta para el diseño surgió en la antigüedad. Los pintores, los escultores y los arquitectos tomaban como base el llamado número áureo para mantener las proporciones y la armonía. De esta forma, apelando a líneas perpendiculares y paralelas, trazaban una retícula que guiaba el desarrollo posterior de la obra.

En la actualidad las retículas se emplean en el diseño gráfico y el diseño web para estructurar los contenidos. Más allá de que constituyen un soporte para la creación, por lo general no se toman como un límite preciso, o sea que pueden ser trascendidas por el artista.

6.2.2.11 Tamaño

“Una forma que se distingue de sus cercanías por medio del color. El color se utiliza en un sentido amplio, comprendiendo no solo los del espectro solar sino asimismo los neutros (blanco, negro, los grises intermedios) y sus variaciones tonales y cromáticas” (Wong, Fundamentos del Diseño, 1,995)

“Es una forma visible de energía luminosa, que constituye uno de los atributos de definición de los objetos o que es el resultado de la excitación de las células fotorreceptoras de la retina” (Villafañe, 1,985)

“El color es un recurso que se utiliza generalmente para atraer la atención del espectador. Esto es, propicia la relación afectiva a través del gusto personal, o las preferencia cultural, del grupo humano”

6.2.2.12 Maquetación

La maquetación es la composición de una página, la compaginación de diferentes elementos. Es la forma de ocupar el espacio del plano de la página. Todo diseñador gráfico, cuando inicia su carrera, se encuentra con el problema de cómo disponer el conjunto de elementos de diseño impresos (texto, titulares, imágenes) dentro de un determinado espacio, de tal manera que se consiga un equilibrio estético entre ellos.

Maquetar un diseño, consiste en dar un formato a los documentos, a todo el conjunto de elementos que lo componen, las imágenes, los textos, etc.

6.2.2.13 Diagramación

Diagramar es distribuir, organizar los elementos del mensaje bimedia (texto e imagen)

en el espacio bidimensional (el papel) mediante criterios de jerarquización (importancia) buscando funcionalidad del mensaje (fácil lectura) bajo una apariencia estética agradable (aplicación adecuada de tipografías y colores).

Los conceptos diseño y diagramación involucran el problema de la composición. En realidad, la diferencia entre uno y otro es el papel que cumple cada uno en la edición periódica de la publicación. Mientras que el diseñador establece las pautas de la diagramación: formato, cajas de diagramación, tipografías, tamaño, estilo, formateo de párrafos, sangrías; propone color corporativo para textos, tratamiento de la imagen (sangrados, recuadros o aplicaciones especiales), criterios compositivos, en fin, todos los detalles que componen una publicación; el diagramador los aplica en cada una de las ediciones posteriores. Como vemos el diagramador resuelve la organización de las páginas de acuerdo con las normas ya establecidas por el diseñador en el manual de diseño.

6.2.2.14 Imagen

Dice la teoría que una imagen es también la representación visual de un elemento que se logra a partir de técnicas enmarcadas en la fotografía, el arte, el diseño, el video u otras disciplinas.

Una imagen definida como óptica, en cambio, es aquella figura que está compuesta por varios puntos hacia los cuales se dirigen los rayos que derivan de ciertas fuentes tras interactuar con la estructura óptica. Es posible hablar, en este sentido, de imagen real (la cual surge cuando los rayos luminosos resultan convergentes) o imagen virtual (opción que se crea cuando los rayos divergen luego de atravesar el sistema óptico).

6.2.2.15 Medida

Todas las formas tienen un tamaño, el tamaño es relativo si lo describimos en términos de magnitud y de pequeñeces, pero asimismo es físicamente mensurable” (Wong, Fundamentos del Diseño, 1,995)

“La dimensión es uno de los factores clave de definición de las cosas y de la propia naturaleza: podría decirse que el último atributo de un objeto es su tamaño, la dimensión es más o menos normatividad modulada en función del propio tamaño del ser humano.” (Villafañe, 1,985)

Todas aquellas formas que poseen un tamaño, “las medidas y las dimensiones son relativas y poco uniforme, son asimismo físicamente mensurables, ya que responden a varias aplicaciones y usos, según sea el proyecto, así como la magnitud real del mismo”.

6.3.1 Conceptos fundamentales relacionados con ciencias auxiliares

6.3.1.1 Semiología

La semiología es una ciencia que se encarga del estudio de los signos en la vida social. El término suele utilizarse como sinónimo de semiótica, aunque los especialistas realizan algunas distinciones entre ambos.

Puede decirse que la semiología se encarga de todos los estudios relacionados al análisis de los signos, tanto lingüísticos (vinculados a la semántica y la escritura) como semióticos (signos humanos y de la naturaleza). (G, 1,972)

6.3.1.2 Semiología de la Imagen

Entendemos por semiología de la imagen el estudio del signo icónico y los procesos de sentido-significación a partir de la imagen. El estudio de la imagen y las comunicaciones visuales en realidad desborda lo estrictamente pictórico o visual, tal como pueden ser los análisis de colores, formas, iconos y composición, para dar paso a los elementos históricos y socio-antropológicos que forman parte de la semiótica de la imagen.

6.3.1.3 Semiología del discurso

“La semiología es útil para descubrir todo aquello que nosotros percibimos en el universo y que denominamos de manera aproximada o inocente”

Por discurso entendemos todo el proceso o conjunto significativo que captamos del universo, pero nosotros no podemos encontrar todas las significaciones de este universo significativo; para esto elegimos un punto de vista al que denominamos texto, una parte del discurso que sea significativa y de la que nos podamos proyectar con la amplitud que nos dé el rigor del trabajo.

6.3.1.4 Psicología

(Munné, 2,008) Define la psicología como ciencia con un enfoque puramente teórico social, esta estudia el comportamiento humano y busca una razón de ser para acciones, comportamientos, actitudes y temperamentos de una forma analítica y establecida.

*Ciencia que estudia el comportamiento de las personas.

La psicología infantil se encarga del estudio del comportamiento del niño, desde su nacimiento hasta su adolescencia. De esta forma, esta rama de la psicología se centra en el desarrollo físico, motor, cognitivo, perceptivo, afectivo y social.

La psicología infantil atiende dos variables que pueden incidir en el desarrollo del niño: el factor ambiental, como la influencia de sus padres o de sus amigos, y el factor biológico, determinado por la genética.

6.3.1.5 Psicología del color

Los colores despiertan respuestas emocionales en las personas, el factor psicológico está formado por las diferentes impresiones que emana del ambiente creado por el color, que pueden ser calma, de recogimiento, de plenitud, de alegría, de opresión, de violencia, etc. La psicología del color no es exacta, cambia o varía dependiendo de la cultura, y también del usuario.

Así de este modo podemos definir algunos sentimientos y sensaciones que nos ofrecen algunos colores, aunque si combinamos los colores podríamos crear otras sensaciones. (E, 2,004)

6.3.1.6 Psicología de la imagen

La Psicología de la Imagen se encarga del estudio y análisis de la percepción interna y externa de una persona, grupo o institución y de los conocimientos y técnicas psicológicas aplicables a la emisión de estímulos para crear, modificar o mantener la percepción colectiva unificada hacia una persona, grupo o institución.

La sensación se refiere a experiencias inmediatas básicas, generadas por estímulos aislados simples. La sensación también se define en términos de la respuesta de los órganos de los sentidos frente a un estímulo. La percepción incluye la interpretación de esas sensaciones, dándoles significado y organización. (T, 2,016)

6.3.1.7 Psicología del discurso

El análisis del discurso es traído a la psicología social desde la lingüística y la pragmática a partir del reconocimiento de la importancia del lenguaje en la vida social. Su advenimiento significa no solo la incorporación de una herramienta metodológica más en el amplio repertorio de métodos cualitativos de la psicología social, sino también la introducción de una perspectiva teórica que se funda en la noción de que “el lenguaje ordena nuestras percepciones y hace que las cosas sucedan, mostrando cómo el lenguaje puede ser usado para construir y crear la interacción social y diversos mundos sociales” (Potter & Wetherell, 1987, p. 1). En un sentido amplio, la noción de discurso es usada para tratar todos los tipos de interacciones lingüísticas, sean habladas o en la forma de textos escritos, de carácter formal e informal; de modo que el análisis del discurso se constituiría entonces como el análisis de cualquier tipo de material discursivo (Potter & Wetherell, 1987). En esta perspectiva, el objetivo con que se plantea la incorporación del análisis del discurso como herramienta para la psicología social es “obtener un mejor entendimiento de la vida social y de la interacción social a través del estudio de textos sociales”

6.3.1.8 Psicología de la comunicación

La Psicología de la Comunicación constituye un área de la Psicología Social que estudia el comportamiento o conducta del hombre en sus interrelaciones con la sociedad, tanto como ente que comunica datos, ideas, conceptos, etc. Así como receptor de mensajes. Trata en suma, de conocer y analizar los factores de índole psicológica que intervienen en los diferentes procesos de la actividad de la comunicación.

6.3.1.9 Pedagogía

La Pedagogía es la ciencia de la educación. Por extensión, la Pedagogía es el método para la enseñanza. La Pedagogía se encuadra dentro de las Ciencias Sociales y las Humanidades y se relaciona con otras ciencias como la Psicología, la Sociología y la Antropología. De un modo genérico, el objetivo de la Pedagogía es planificar, analizar, desarrollar y evaluar procesos de enseñanza y aprendizaje. Pretende mejorar la realidad educativa en diferentes ámbitos: familiar, escolar, social y laboral. Esta palabra procede del griego παιδαγωγία. Del griego παιδιον (paidos, 'niño') y γωγος (gogos, 'guiar', 'conducir').

6.3.1.10 Sociología

(Hunt, 2,004) dicen en su libro Sociología que los sociólogos estudian la sociedad humana y el comportamiento social mediante el examen de los grupos que forman las personas. Estos grupos incluyen familias, tribus, comunidades y gobiernos, lo mismo que gran variedad de organizaciones sociales, religiosas, políticas, de negocios y de otro tipo. Los sociólogos estudian el comportamiento e integración de grupos: localizan su origen y siguen su desarrollo, y analizan la influencia de las actividades de grupo en los miembros individuales.

*Ciencia que estudia el comportamiento del ser humano dentro de la sociedad.

El objeto de estudio de la misma son básicamente los grupos sociales, entendidos estos como el conjunto de individuos que conviven agrupados en diferentes tipos de asociaciones humanas en el marco de una comunidad.

6.3.1.11 Tecnología

La tecnología es un concepto amplio que abarca un conjunto de técnicas, conocimientos y procesos, que sirven para el diseño y construcción de objetos para satisfacer necesidades humanas.

En la sociedad, la tecnología es consecuencia de la ciencia y la ingeniería, aunque muchos avances tecnológicos sean posteriores a estos dos conceptos. (Cabero, 2,007)

6.3.2 Artes

6.3.2.1 Fotografía

Según (Thompson, 1,961) en su libro Mis Primeros Conocimientos, se define fotografía como una ciencia y afición divertida que a lo largo de la vida puede convertirse en una carrera llena de satisfacciones para dejar grabados para siempre los momentos que ocurren a lo largo de la vida.

La historia de esta tecnología tiene diversos referentes que acompañaron el estudio de las distintas técnicas que llevaron a lo que hoy comúnmente denominamos fotografía, pero que inicialmente era llamado daguerrotipia.

6.3.2.2 Artes Visuales

Las Artes Visuales son formas, expresiones de arte que se encuentran enfocadas preeminentemente a la creación de trabajos que son visuales por naturaleza como ser, la pintura, la fotografía, la impresión y el cine. Es decir, las artes visuales son expresiones artísticas que se aprecian y se disfrutan eminentemente a través del sentido de la vista, por nuestros ojos somos capaces de emocionarnos de verlos.

6.3.2.3 Artes Gráficas

El concepto de Artes Gráficas designa a un conjunto de oficios, de técnicas, trabajos y de profesiones que intervienen en la gráfica o en la editorial, por caso, las mencionadas artes gráficas incluyen áreas como el diseño gráfico, la prensa, los diferentes sistemas de impresión, la encuadernación y los acabados.

El de Artes Gráficas es un concepto que cobrará entidad e importancia después de un acontecimiento hiper crucial en este ámbito como fue la invención de la imprenta de tipos móviles por parte del orfebre de origen alemán Johannes Gutenberg, en el año 1450. El mejor trabajo que Gutenberg obtuvo con su flamante creación fue una impresión de la Biblia.

En tanto, a partir de este momento comenzó a considerarse como un todo a todos los oficios y trabajos asociados a la impresión y al arte gráfico como ser la acomodación de los tipos móviles, la encuadernación, la impresión, los acabados y cualquier otro tipo de proceso que se le aplique al material que ha sido impreso.

Hacia finales del siglo XVIII, en el año 1796 más precisamente, aparece un nuevo procedimiento que revolucionará nuevamente a las artes gráficas: la litografía, una novedosa técnica de impresión desarrollada por el inventor alemán Aloys Senefelder y que partiendo de la repulsión natural entre el agua y el aceite empleó una piedra caliza y una barra de cera para llevar a cabo impresiones. Más tarde la piedra se reemplazará con una lámina de aluminio.

Luego, llega la fotomecánica, la técnica que obtiene transparencias negativas, o en su defecto positivas, de imágenes, dibujos, documentos, entre otros, y que podrán usarse para realizar copias fieles en una plancha cuando entran en contacto con la misma.

A finales del siglo XIX se produce una mejora sustantiva en materia de impresión gracias a la creación del sistema offset que emplea tres cilindros.

En la actualidad, las nuevas tecnologías y el fantástico desarrollo tecnológico han colocado en la delantera a la impresión digital. Mayormente, el arte gráfico se utiliza a la hora de la promoción publicitaria de productos y servicios, siendo elementos como etiquetas, botellas, carteles, cajas, envases, rótulos, entre otros, los medios más recurrentes en los que se plasman las artes gráficas.

6.3.3 Teorías

6.3.3.1 Teoría del color

Generalmente, cuando dos o más colores se mezclan uno con el otro, se forma un color intermedio que es la combinación de los colores mezclados en su formación. En este sentido, un estudio cuidadoso de los procesos de combinación de colores y proporciones se desarrolló a finales del siglo 17, que se conoce comúnmente como la teoría del color en la actualidad.

Esta teoría se trata sobre la estandarización de las diferentes técnicas de mezcla de color dentro de los dominios de la estética visual y la armonía, las frecuencias de colores, las identidades y la constitución del color.

6.3.3.2 Teoría de la Gestalt

La psicología de la Gestalt es un movimiento de la psicología que surgió a comienzos del siglo XX en suelo alemán, con teóricos como Kurt Lewin, Max Wertheimer y Kurt Koffka, entre otros.

Esta escuela sostiene que la mente se encarga de configurar, mediante diversos principios,

todos aquellos elementos que se pasan a formar parte de ella gracias a la acción de la percepción o al acervo de la memoria. Para la psicología de la Gestalt, el todo nunca es igual a la sumatoria de sus diversas partes, sino que es algo diferente.

Entre las principales leyes anunciadas por la doctrina Gestalt, se encuentran la ley de la semejanza (que postula que la mente se encarga de realizar agrupaciones de elementos según su similitud), la ley de la pregnancia (la experiencia resultante de la percepción siempre tiende a adquirir la forma de mayor simpleza), la ley de la proximidad (la reunión de elementos se concreta según la distancia) y la ley del cierre (cuando falta algún elemento, la mente se encarga de añadirlo para, de esta forma, lograr obtener una figura completa).

6.3.4 Tendencias

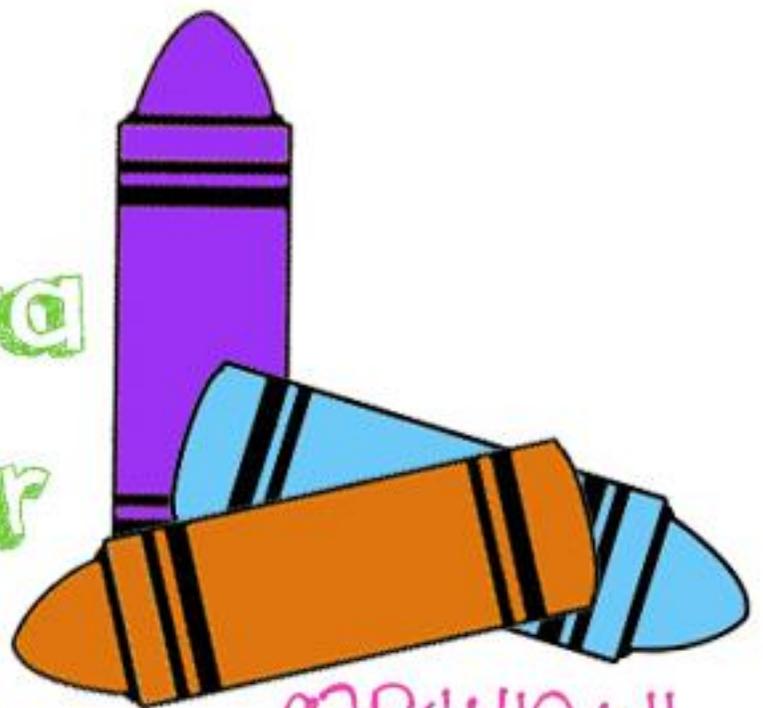
6.3.4.1 Minimalismo

“Menos es más”. Esta frase del arquitecto alemán Mies Van Der Rohe se ha convertido en la máxima definición del minimalismo. El diseño minimalista es el diseño en su forma más básica, es la eliminación de elementos pesados para la vista. Su propósito es hacer que sobresalga el contenido. Desde el punto de vista visual, el diseño minimalista está destinado a ser calmado y llevar la mente del observador a lo básico de la pieza. Por lo tanto, los diseños minimalistas ofrecen contenidos visuales concretos abordados de la simplicidad -no simpleza- de los recursos gráficos que se deben emplear para lograr desarrollos consecuentes, sin distracciones. Diseño Minimalista es mostrar sólo lo importante o lo realmente funcional.

Las obras del Minimalismo buscan la sencillez y la reducción para eliminar toda alusión simbólica y centrar la mirada en cuestiones puramente formales: el color, la escala, el

volumen o el espacio circundante.

Propuesta de
diseño y
propuesta
preliminar



capitulo vii

Capítulo VII Proceso de Diseño y propuesta preliminar

7.1 Para la realización de este proyecto se utilizó:

Conceptos de Diseño y su aplicación:

Diagramación: Se aplica para alinear y balancear de forma adecuada todos los elementos en el calendario, da un orden específico, tanto a la información con junto con las imágenes para que una mejor visión y no sea confuso y tedioso la legibilidad del mismo.

La composición y elementos visuales crean armonía entre sí, ayudan a generar un mejor entorno visual, a que la información sea legible y entendible colocándola de forma correcta y en el lugar más óptimo y la imagen que complementara y completara con la idea creativa del calendario visual.

Tipografía: En la parte donde se indique cuál será la actividad y el día, la tipografía debe ser clara, para un mejor entendimiento del lector. En el titular se utiliza una tipografía más divertida y creativa, en el versículo bíblico se utiliza una tipografía cursiva y formal.

Conceptos de Ciencias auxiliares y su aplicación:

Fotografía: Para captar los elementos esenciales de Casa Cuna y Jardín Infantil Ovejitas, como sus instalaciones internas y externas, recursos tecnológicos, y actividades tanto académicas como recreativas.

Psicología: Los mensajes bíblicos serán distintos cada mes, con esto se quiere lograr que, tanto padres como alumnos al momento de leerlos se sientan motivados y fortalecidos, ya que esto se pretende día con día gracias al trabajo de todo el personal de Casa Cuna y Jardín Infantil

Ovejitas.

Teoría del color: Se utilizan los colores corporativos y se usaron otros que combinaran para crear un mejor ambiente visual lleno de color, que transmita alegría y positivismo.

7.2 Conceptualización

7.2.1 Método: Herramientas creativas para transformar la educación.

En la página web: <http://www.neuronilla.com> se da a conocer el método Herramientas creativas para transformar la educación.

Hoy, la mayoría de los profesores/as y agentes socio-educativos, reconocen la importancia y utilidad de la creatividad y de educar en la creatividad. Sin embargo, aunque la motivación para la creatividad es fundamental, no basta con desinhibirse y ponerse a ello, o “sentarnos a ver qué se nos ocurre” o hacer una “tormenta de ideas”; es necesario “desarrollarla deliberadamente”, potenciándola de manera formal y sistemática, con estrategias específicas.

En este entorno de aprendizaje estuvimos trabajando desde una perspectiva integral de la creatividad, comprendiendo y experimentando que todas las personas, no sólo somos ya creativas sino que ese potencial se puede incrementar; descubriendo que la creatividad involucra nuestra forma de pensar, sentir y actuar, que está vinculada a la toma de iniciativas y a nuestro estilo de vida y es esencial para nuestro crecimiento personal y profesional.

7.2.2 Definición del concepto:

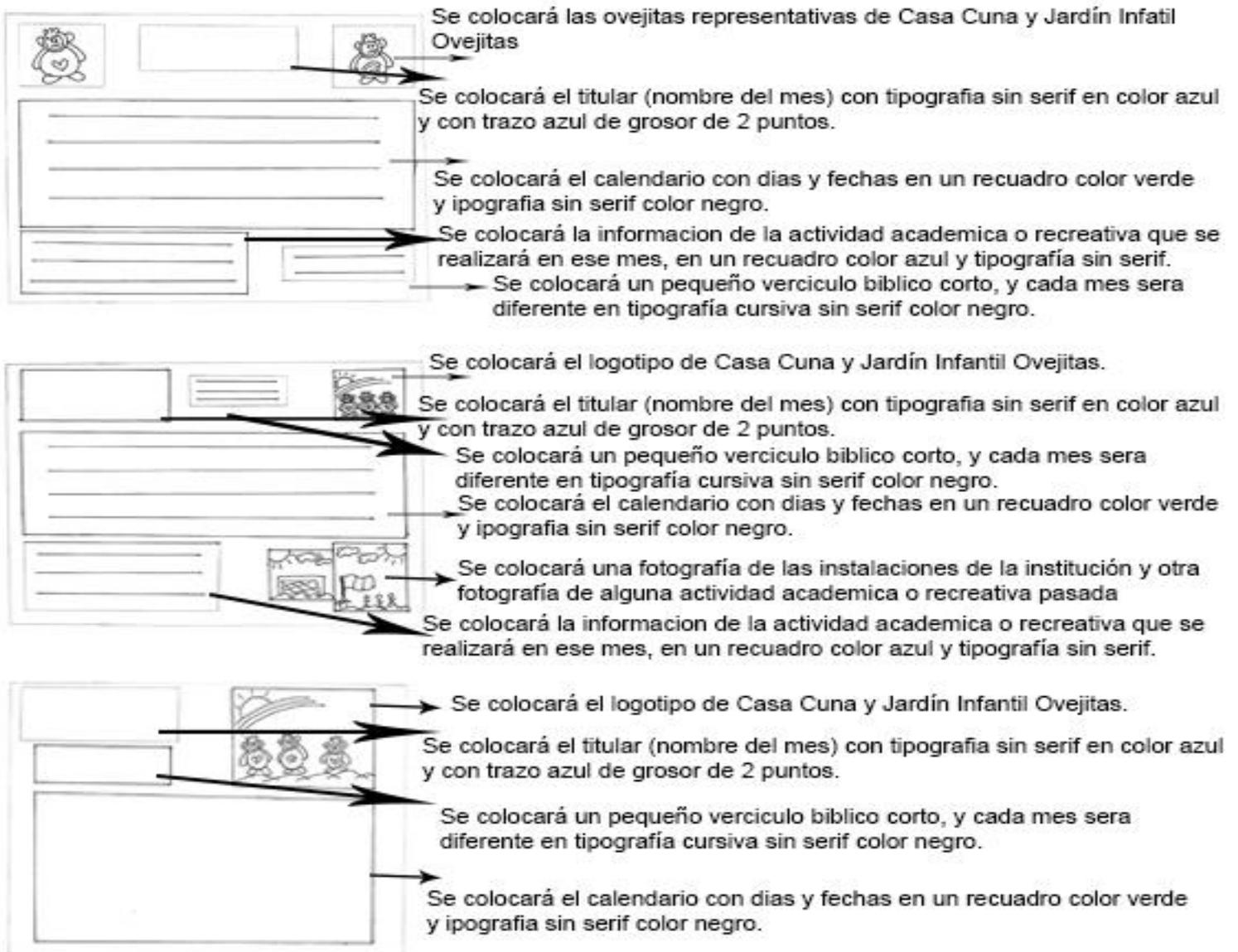
Tecnología y enseñanza con amor para beneficio de la sociedad.

7.3 Bocetaje

Tabla de requisitos

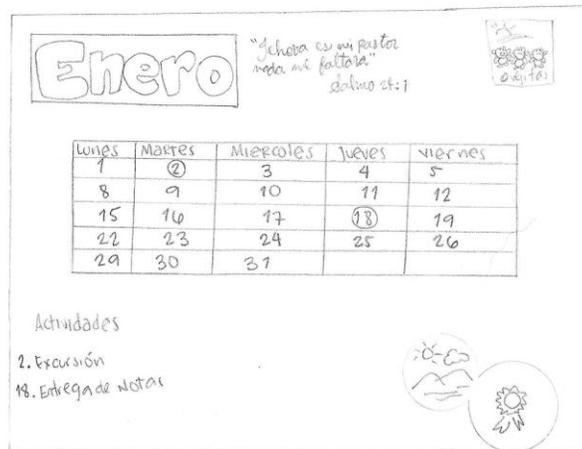
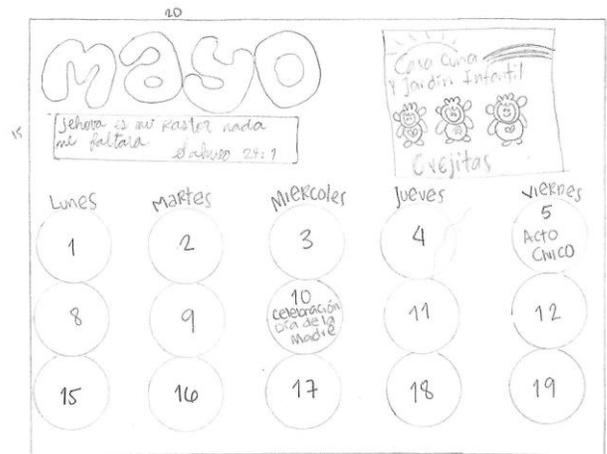
Elemento Gráfico	Propósito	Técnica	Emoción
Color	Crear armonía y dar a conocer los colores institucionales.	Photoshop: crear fondos y elementos visuales	Alegría
Tipografía	Lograr distinción entre título, versículo y actividades.	3 tipografías diferentes, 1 trazo irregular, 1 caligráfico, 1 simple sin serif.	Dinamismo y elegancia
Dibujos	Dar a conocer las actividades que se realizan e instalaciones del colegio.	Fotografías de la institución y de las actividades que se realizaran.	Confianza, seguridad y fortaleza.
Diagramación	Separar y equilibrar las imágenes y texto para tener un orden lógico y estético.	Photoshop: colocar con orden lógico las imágenes y el texto para que el diseño se vea estético.	Armonía y orden.

7.3.1 Bocetaje a base de dibujo natural



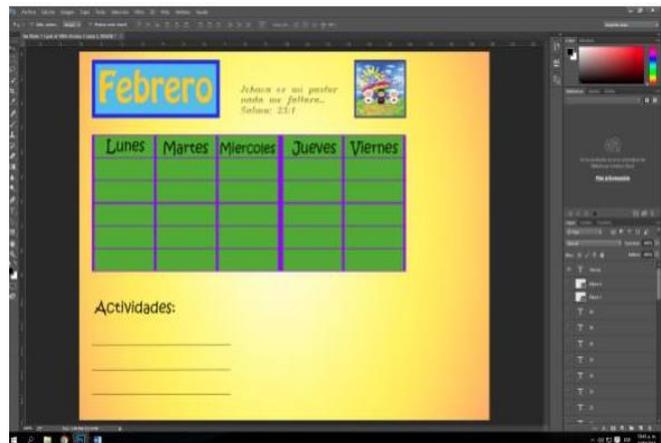
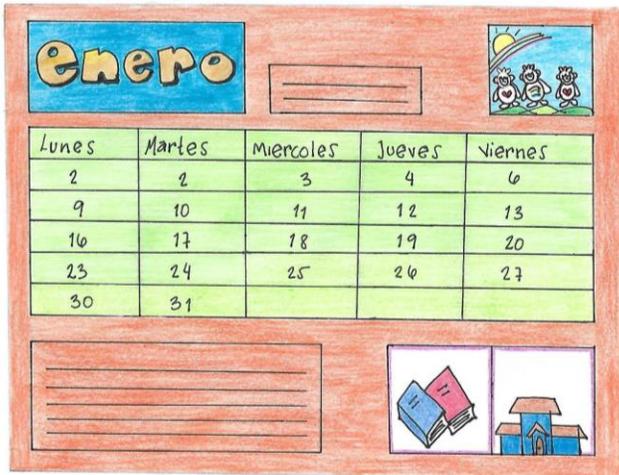
En estos bocetos primarios se muestra toda la información del calendario en una sola página, la tabla representa los días del mes, en la parte inferior la información detallada de cada actividad, el logotipo del colegio, el diseño es sobrio y recto.

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



En bocetos secundarios se muestra las imágenes, calendario y tipografía, el orden y en dónde estará colocado cada elemento. La composición se adecuó para que sea atractiva y dinámica a la vista.

7.3.3 Proceso de digitalización de los bocetos



En boceto final se muestran que los colores a utilizar son los institucionales, más colores que combinan con los anteriores para llamar la atención de los lectores, ejemplo de la tipografía, tanto en el titular como en el calendario y la información de las actividades. Las fotografías que se utilizarán del establecimiento están de lado inferior derecho, el logotipo y el versículo bíblico que estará situado en el centro de la hoja con letra cursiva.

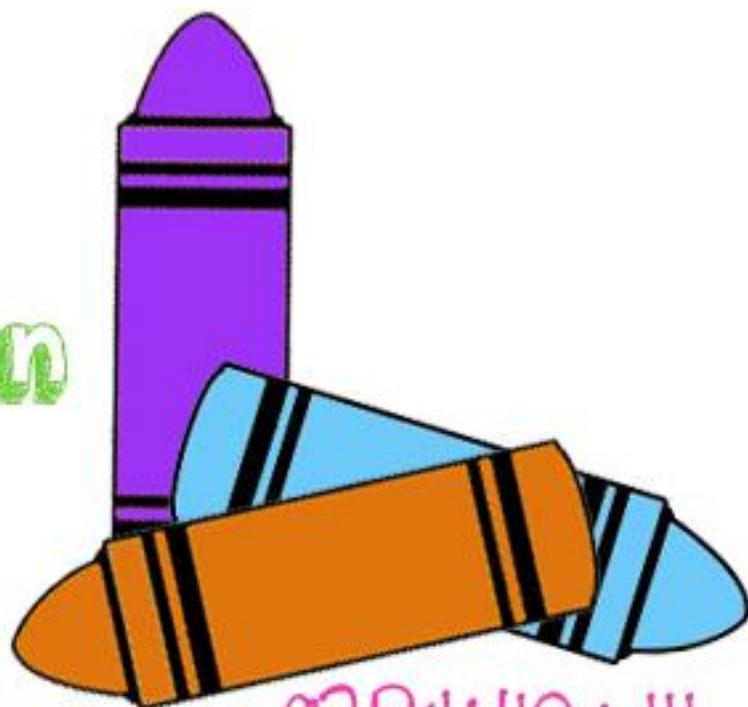
7.4 Propuesta preliminar



15*20 centímetros son las proporciones del calendario virtual, el celeste, anaranjado y morado son los colores institucionales que se utilizaron, el amarillo, azul y negro es para dar contraste y combinación visual a la vista. En el titular se usó tipografía sin serif y notablemente grande y divertida, el versículo se escribió en tipografía cursiva para dar un toque de elegancia, seriedad y formalidad.

La tipografía del calendario de fechas y días y actividades es sin serif e informal, para dar la impresión de relajación, diversión y tranquilidad es muy legible. Las imágenes se utilizaron fotografías reales, una del exterior de frente del establecimiento y la otra es de una actividad recreativa del colegio. Y en la parte inferior derecha está colocado el logotipo de Casa Cuna y Jardín Infantil Ovejitas.

Validación Técnica

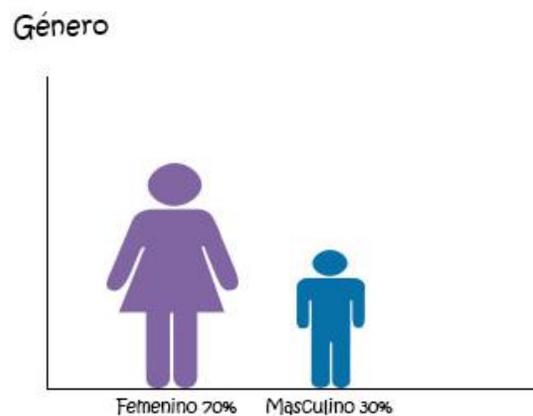


capitulo VIII

Capítulo VIII Validación técnica

8.1 Población y muestreo

En la gráfica se muestra que la mayoría de encuestados fue de género femenino teniendo un 70%, y una minoría de 30% en género masculino. Se encuestó a 2 expertos en Diseño, 2 expertas en Psicología Pediátrica, 1 cliente y 10 personas que son el grupo objetivo dando un total de 16 personas que representan el 100%.



8.2 Método e instrumentos

Se utilizaron los dos métodos, el cualitativo que muestra la cualidad y características que se pretende transmitir con el diseño de la propuesta a realizar. Y es cuantitativo porque los datos recabados se trasladaron a números y cantidades y así obtener un resultado medible de la encuesta.

La encuesta fue la herramienta utilizada para la validación del proyecto con un total de 20 preguntas, dividida en parte objetiva, parte semiológica y parte operativa. Se da un resumen de la empresa y de los servicios que presta. Se dieron las instrucciones a seguir, posteriormente se hacen las preguntas que se consideraron necesarias para la realización del diseño del calendario virtual.



Grupo objetivo	<input type="checkbox"/>
Experto	<input type="checkbox"/>
Cliente	<input type="checkbox"/>

Diseño de modelo de agenda virtual para establecer actividades académicas y recreativas que se realizan a nivel Pre-primario en Casa Cuna y Jardín Infantil Ovejitas.

Casa Cuna y Jardín Infantil Ovejitas es una institución educativa privada, fundada en Amatitlán en 2006 por la Licenciada en Psicología Wendolyn Lisbeth García Altan, quien decidió su creación debido a la necesidad de la comunidad de padres de un lugar adecuado en donde dejar al cuidado de sus hijos.

Tras 10 años de servicio a la comunidad en la actualidad cuentan con los niveles de Maternal, Nursery, Pre Kinder, Kinder y Day Care, brindando un servicio educativo de excelencia dedicado a la formación de vidas, líderes y profesionales al servicio de Guatemala.

A lo largo del año cuentan con diversidad de actividades académicas y recreativas en donde se involucran a los padres de familia, por lo que es necesario darles a conocer las fechas para poder tener la afluencia y participación deseada en cada actividad.

Instrucciones: conteste las siguientes preguntas.

Parte objetiva

1. ¿Considera usted necesario diseñar un calendario virtual para dar a conocer las actividades académicas y recreativas de Casa Cuna y Jardín Infantil Ovejitas?

SI
NO

2. ¿Considera usted necesario detallar la información de cada actividad académica o recreativa que llevara el calendario?

SI
 NO

3. ¿Considera necesario recopilar información de fechas, meses y nombres de actividades así como una breve descripción de la actividad que grados, alumnos y maestros participaran y que los padres estén enterados con anticipación para que reserven la fecha?

SI

NO

4. ¿Considera necesario establecer los elementos de diseño del calendario deben ser acordes al logotipo de la institución y fotografías de actividades académicas y recreativas pasadas para que haya relación y sea un mismo concepto en el calendario?

SI

NO

5. ¿Considera necesario diagramar el calendario para indicar el lugar en donde ira la información de las actividades, fechas, logotipo, titular de mes y fotografías para dar a conocer las actividades académicas y recreativas relevantes a los estudiantes?

SI

NO

6. ¿Considera necesario fotografiar las instalaciones de la institución, y colocar fotografías de actividades académicas y recreativas anteriores de Casa Cuna y Jardín Infantil Ovejitas?

SI

NO

Parte semiológica

7. ¿Considera que el diseño del calendario es?

MUY ATRACTIVO

POCO ATRACTIVO

NADA ATRACTIVO

8. ¿Según su criterio personal considera que los colores aplicados transmiten alegría?

MUCHO

POCO

NADA

9. ¿Según su criterio la tipografía utilizada representa dinamismo y elegancia?

MUCHO

POCO

NADA

10. ¿según su criterio las fotografías transmiten seguridad y confianza?

MUCHO

POCO

NADA

11. ¿Considera que la diagramación representa orden y armonía?

MUCHO

POCO

NADA

Parte operativa

12. ¿Qué formato de orientación es el más adecuado para el calendario virtual de Casa Cuna y Jardín Infantil Ovejitas?

HORIZONTAL

VERTICAL

13. ¿Considera que los colores utilizados en el calendario de Casa Cuna y Jardín Infantil Ovejitas tienen relación con la imagen de la institución?

- MUCHO
 POCO
 NADA

14. ¿Considera que la composición de los elementos genera equilibrio y sobriedad?

- MUCHO
 POCO
 NADA

15. ¿Considera que la diagramación distribuye correctamente todos los elementos?

- MUCHO
 POCO
 NADA

16. ¿Considera adecuado colocar el logotipo de la institución?

- MUCHO
 POCO
 NADA

17. ¿Considera que la tipografía es legible?

- MUCHO
 POCO
 NADA

18. ¿Considera que las fotografías utilizadas en el calendario de Casa Cuna y Jardín Infantil Ovejitas llaman la atención?

MUCHO

POCO

NADA

19. ¿Considera que las medidas 15*20 cm del calendario virtual son apropiadas?

MUCHO

POCO

NADA

20. ¿Considera que este calendario virtual de actividades académicas y recreativas de Casa Cuna y Jardín Infantil Ovejitas será útil para los alumnos y padres de familia?

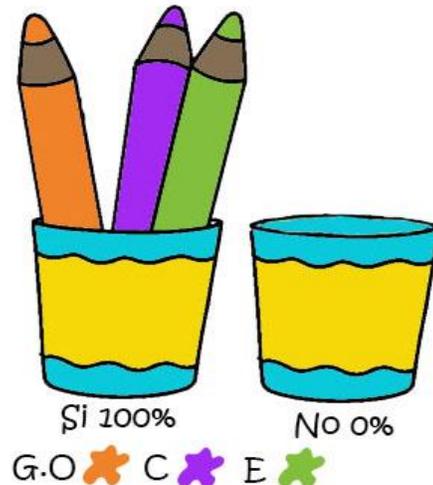
MUCHO

POCO

NADA

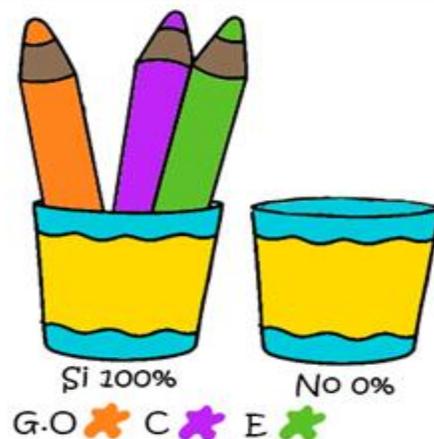
8.3 Resultados e interpretación de textos

1. ¿Considera usted necesario diseñar un calendario virtual para dar a conocer las actividades académicas y recreativas de Casa Cuna y Jardín Infantil Ovejitas?



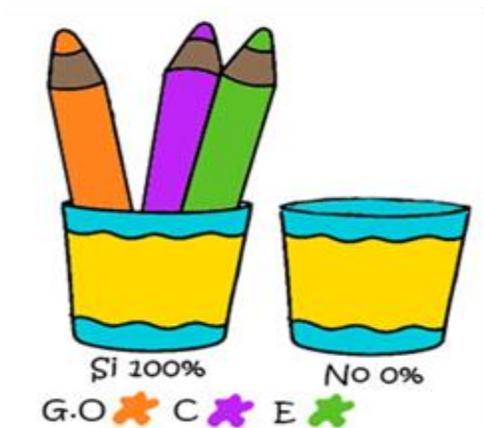
Interpretación: El 100% de los encuestados considera necesario diseñar un calendario virtual para que dé a conocer fechas de actividades académicas y recreativas de Casa Cuna y Jardín Infantil Ovejitas.

2. ¿Considera usted necesario detallar la información de cada actividad académica o recreativa que llevara el calendario?



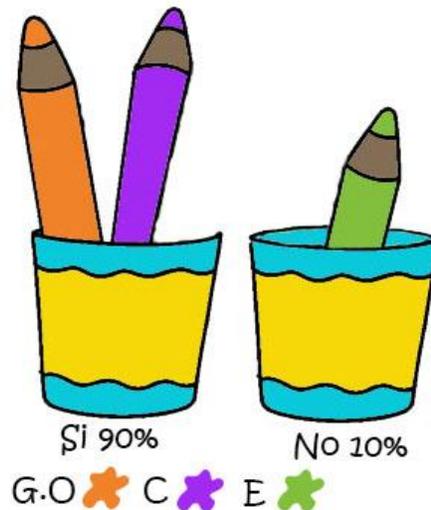
Interpretación: El 100% de los encuestados considera necesario investigar fechas relevantes de actividades académicas y recreativas. Para darlas a conocer en el calendario virtual y detallar toda la información necesaria para su realización.

3. ¿Considera necesario recopilar información de fechas, meses y nombres de actividades así como una breve descripción de la actividad que grados, alumnos y maestros participaran y que los padres estén enterados con anticipación para que reserven la fecha?



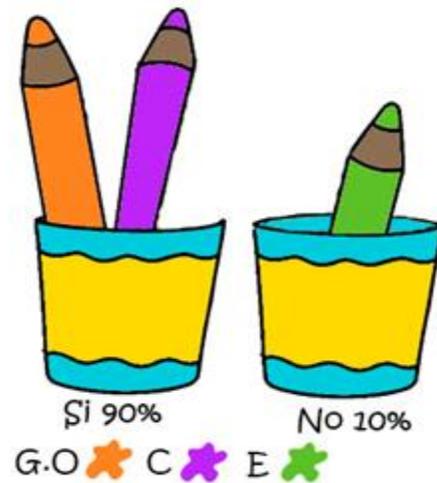
Interpretación: El 100% de los encuestados considera necesario recopilar información de fechas, meses y nombres de actividades, así como incluir una breve descripción de que actividad será si se necesitan disfraces, materiales o algún tipo de ayuda monetaria.

4. ¿Considera necesario establecer los elementos de diseño del calendario deben ser acordes al logotipo de la institución y fotografías de actividades académicas y recreativas pasadas para que haya relación y sea un mismo concepto en el calendario?



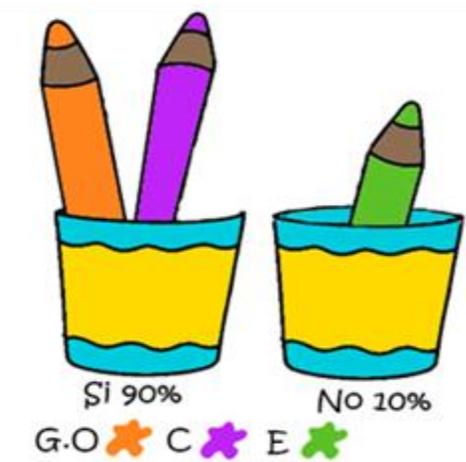
Interpretación: El 90% del grupo objetivo y el cliente estuvieron de acuerdo en que es necesario establecer los elementos de diseño del calendario y el 10% de los expertos dijeron no estar de acuerdo.

5. ¿Considera necesario diagramar el calendario para indicar el lugar en donde ira la información de las actividades, fechas, logotipo, titular de mes y fotografías para dar a conocer las actividades académicas y recreativas relevantes a los estudiantes?



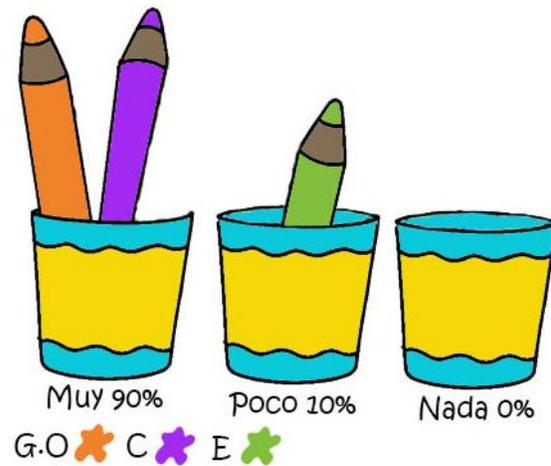
Interpretación: El 90% de los encuestados respondió que sí es necesario diagramar el calendario para indicar el orden de todos los elementos, y el 10% respondió no considerar necesario lo antes mencionado.

6. ¿Considera necesario fotografiar las instalaciones de la institución, y colocar fotografías de actividades académicas y recreativas anteriores de Casa Cuna y Jardín Infantil Ovejitas?



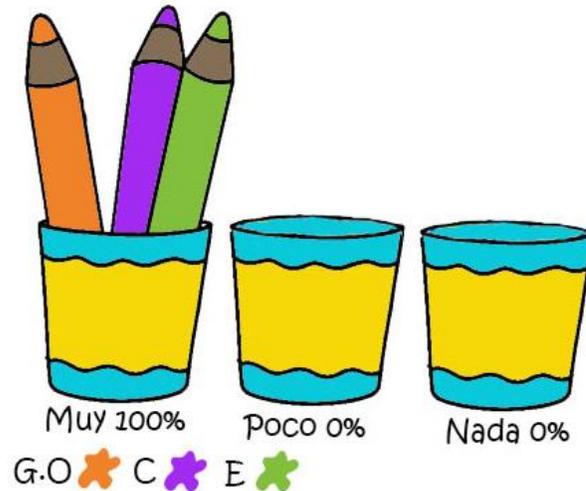
Interpretación: El 90% de los encuestados respondió que sí es necesario fotografiar las instalaciones de la institución, y el 10% respondió no considerar necesario fotografiar las instalaciones de la institución.

7. ¿Considera que el diseño del calendario es?



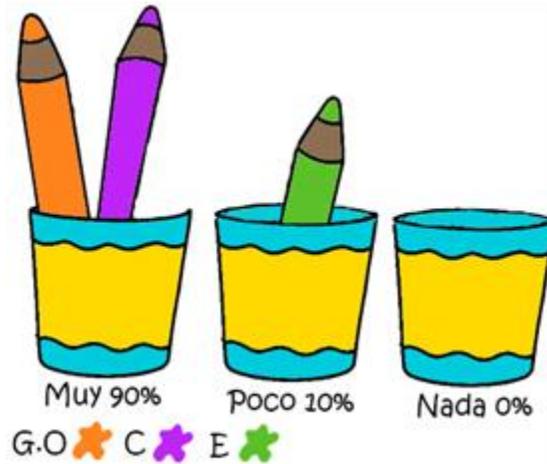
Interpretación: El 90% de los encuestados respondió que sí consideran muy atractivo el diseño del calendario, el 10% respondió que es poco atractivo y el 0% nadie respondió que considera nada atractivo el diseño del calendario virtual.

8. ¿Según su criterio personal considera que los colores aplicados transmiten alegría?



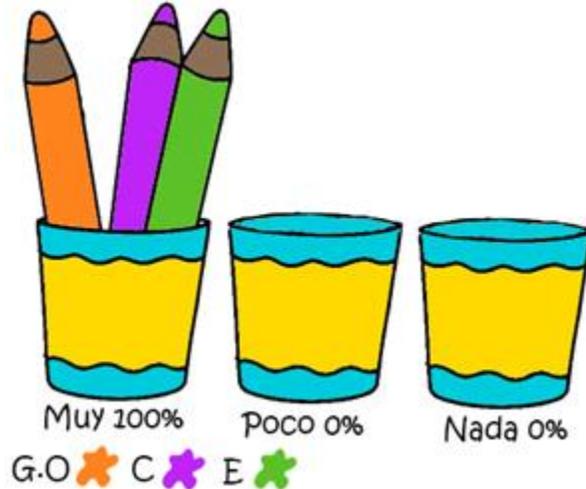
Interpretación: El 100% de los encuestados considera que los colores utilizados en el calendario transmiten alegría. Por lo tanto, la sensación que se quiere transmitir por medio de los colores es la correcta.

9. ¿Según su criterio la tipografía utilizada representa dinamismo?



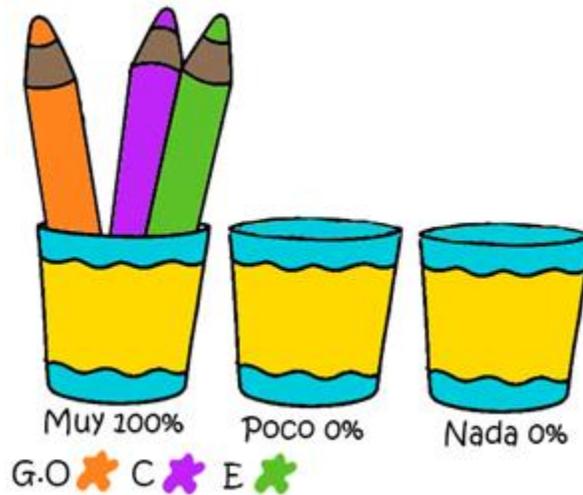
Interpretación: El 90% de los encuestados respondió según su criterio que la tipografía utilizada es muy dinámica, el 10% respondió que es poco dinámica y el 0% nadie respondió que considera nada dinámica la tipografía utilizada.

10. ¿según su criterio las fotografías transmiten seguridad y confianza?



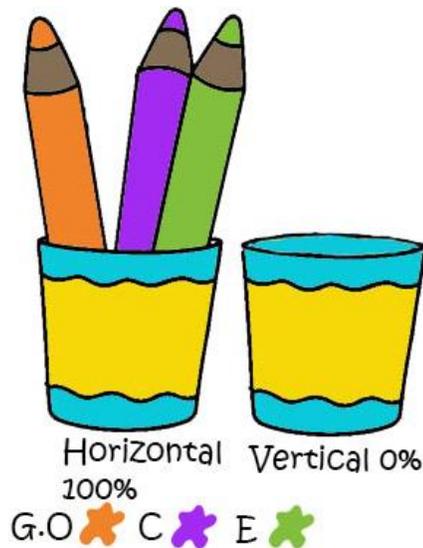
Interpretación: El 100% de los encuestados considera que las fotografías utilizadas transmiten seguridad y confianza. Por lo tanto, se logra transmitir lo que Casa Cuna y Jardín Infantil Ovejitas quiere proyectar

11. ¿Considera que la diagramación representa orden y armonía?



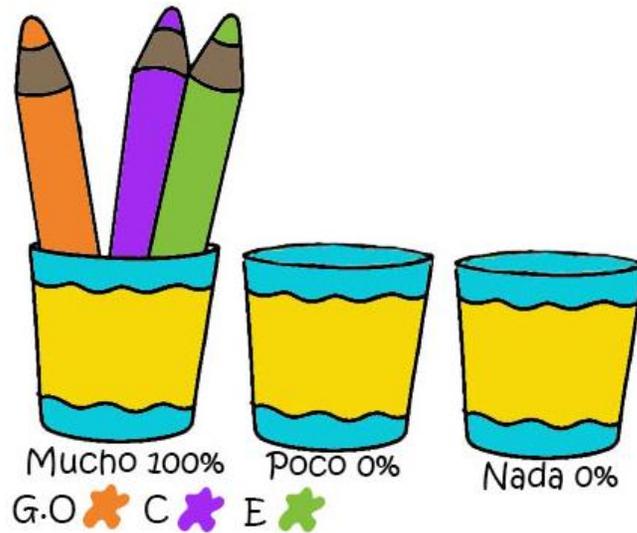
Interpretación: El 100% de los encuestados considera que la diagramación es muy ordenada y armónica, 0% diagramación poco ordenada y armónica y 0% diagramación nada ordenad y armónica.

12. ¿Qué formato de orientación es el más adecuado para el calendario virtual de Casa Cuna y Jardín Infantil Ovejitas?



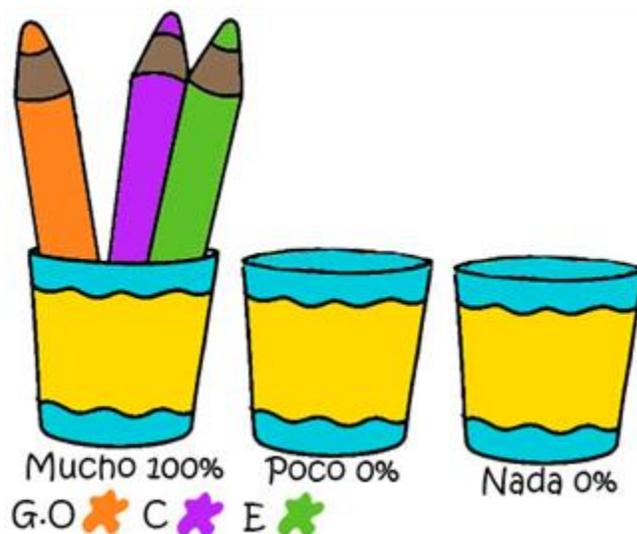
Interpretación: El 100% de los encuestados considera que el formato de orientación más adecuado al calendario el horizontal.

13. ¿Considera que los colores utilizados en el calendario de Casa Cuna y Jardín Infantil Ovejitas tienen relación con la imagen de la institución?



Interpretación: El 100% de los encuestados respondió que sí tiene mucha relación los colores con la institución, ya que el celeste, el morado y el anaranjado son los colores institucionales de Casa Cuan y Jardín Infantil Ovejitas.

14. ¿Considera que la composición de los elementos genera equilibrio y sobriedad?



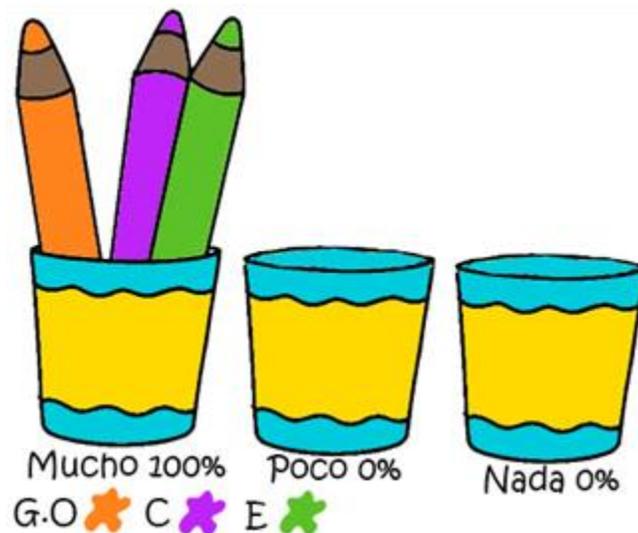
Interpretación: El 100% de los encuestados considera que la composición de los elementos genera mucho equilibrio y sobriedad. Dando equidad en los elementos utilizados para no saturar la vista

15. ¿Considera que la diagramación distribuye correctamente todos los elementos?



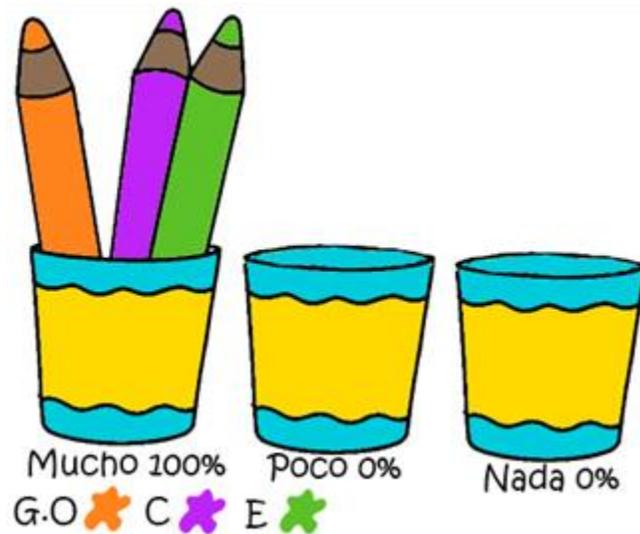
Interpretación: El 90% de los encuestados considera que la diagramación distribuye muy correctamente los elementos y el 10% considera que la distribución distribuye correctamente poco los elementos.

16. ¿Considera adecuado colocar el logotipo de la institución?



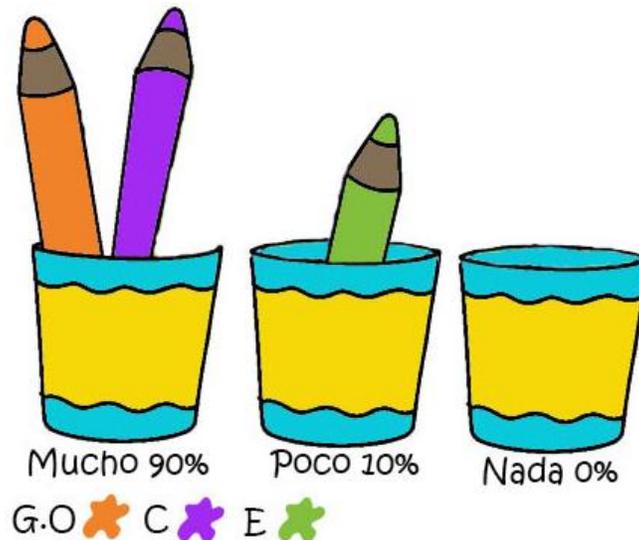
Interpretación: El 100% de los encuestados considera adecuado colocar el logotipo de la institución Casa Cuna y Jardín Infantil Ovejitas.

17. ¿Considera que la tipografía es legible?



Interpretación: El 100% de los encuestados considera que la tipografía es legible.

18. ¿Considera que las fotografías utilizadas en el calendario de Casa Cuna y Jardín Infantil Ovejitas llaman la atención?



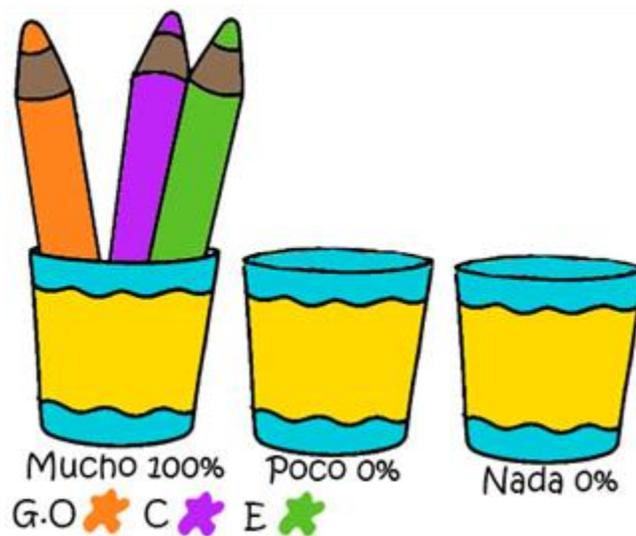
Interpretación: El 90% de los encuestados considera que las fotografías utilizadas en el calendario virtual llaman mucho la atención, y el 10% considera que no llaman la atención.

19. ¿Considera que las medidas 15*20 cm del calendario virtual son apropiadas?



Interpretación: El 90% de los encuestados considera muy apropiadas las medidas para el calendario virtual, y el 10% considera que las medidas no son apropiadas.

20. ¿Considera que este calendario virtual de actividades académicas y recreativas de Casa Cuna y Jardín Infantil Ovejitas será útil para los alumnos y padres de familia?



Interpretación: El 100% de los encuestados considera que será de mucha utilidad este calendario de actividades académicas y recreativas de Casa Cuna y Jardín Infantil Ovejitas.

8.4 Cambios en base a los resultados

Antes

20 cm

15 cm



Las medidas del calendario virtual eran 20*15 cm

Después

15 px

10 px



Se modificaron las medidas a 15*10 píxeles para un tamaño adecuado a la plataforma donde será publicado.

Antes

20 cm

Febbrero

*Jehova es mi pastor,
nada me faltara. Sal 24:1*

Lunes	Martes	Miércoles	Jueves	Viernes
		1	2	3
6	7	8	9	10
13	14	15	16	17
20	21	22	23	24
27	28			

Actividades

El tono de verde es muy fuerte para la lectura y causaba un poco de molestia a la vista y estaba en 100%

Después

15 px

Febbrero

*El señor es mi pastor
nada me faltará. Sal. 23*

lunes	martes	miércoles	jueves	viernes
		1	2	3
6	7	8	9	10
13	14	15	16	17
20	21	22	23	24
27	28			

ACTIVIDADES:

Se cambió para mejor contraste con la vista de los lectores a un verde, dos tonos más bajo y tiene 100%

Antes

20 cm

15 cm



El fondo es anaranjado con un mínimo degradado con amarillo y una textura poco visible de bolitas.

Después

15 px

10 px



Se modificó el fondo del calendario por un tono más claro de anaranjado y por una leve textura lineal.

Antes

20 cm

15 cm



La tipografía era Kristen ITC tamaño 26 puntos, pero no era muy vistosa para el calendario.

Después

15 px

10 px



Se cambió la tipografía a Kids Play tamaño 22 puntos, porque se consideró más adecuada para el calendario.

Antes

20 cm

15 cm

Mayo

*Jehova es mi pastor,
nada me faltara. Sal 24:1*

Lunes	Martes	Miércoles	Jueves	Viernes
1	2	3	4	5
8	9	10	11	12
15	16	17	18	19
22	23	24	25	26
29	30	31		

Actividades

The calendar features a blue title box for 'Mayo', a central grid of dates on a green background, and a blue box for 'Actividades'. Two circular photographs are placed at the bottom right, one showing a group of children and the other showing a classroom scene. A black circle highlights the photographs in the original image.

Los recuadros de las fotografías no estaban en la misma diagramación con el resto de los elementos.

Después

15 px

10 px

Mayo

*El señor es mi pastor
nada me faltará. Sal. 23*

lunes	martes	miércoles	jueves	viernes
1	2	3	4	5
8	9	10	11	12
15	16	17	18	19
22	23	24	25	26
29	30	31		

actividades:

The revised calendar features a blue title box for 'Mayo', a central grid of dates on a green background, and a blue box for 'actividades:'. Two circular photographs are placed at the bottom right, one showing a group of children and the other showing a classroom scene.

Los recuadros de las fotografías se cambiaron y se colocaron en la diagramación correspondiente y que se usó desde el bocetaje.

Antes

20 cm



El contorno de las líneas del recuadro del calendario era de color negro.

Después

15 px



Se sustituyó el color anterior del borde las líneas del recuadro del calendario por el color morado, que es un color corporativo.

Antes

20 cm

15 cm

Julio

*Jehova es mi pastor,
nada me faltará. Sal 24:1*

Lunes	Martes	Miércoles	Jueves	Viernes
3	4	5	6	7
10	11	12	13	14
17	18	19	20	21
24	25	26	27	28
31				

Actividades

El grosor vertical de las líneas del recuadro del calendario era de 3 puntos.

Después

15 px

10 px

Julio

*El señor es mi pastor
nada me faltará. Sal. 23*

lunes	martes	miércoles	jueves	viernes
3	4	5	6	7
10	11	12	13	14
17	18	19	20	21
24	25	26	27	28

ACTIVIDADES:

Se cambió el grosor de las líneas verticales del recuadro del calendario por el mismo grosor de las líneas horizontales que es de 1 punto, para crear orden y mayor estabilidad al diseño.

Antes 20 cm



El recuadro del calendario era plano, que daba mucha sobriedad y rectitud al diseño.

Después

15 px



Se hicieron unas pequeñas hondas al recuadro del calendario para que creará movimiento e interacción en el diseño.

Antes

20 cm

15 cm

The calendar features a blue rounded rectangle at the top left containing the word "Septiembre" in yellow. To its right is the Spanish Bible verse "Jehova es mi pastor, nada me faltara. Sal 24:1" in black. Further right is a small colorful illustration of children. Below these elements is a green table with five columns representing the days of the week: Lunes, Martes, Miércoles, Jueves, and Viernes. The table contains dates from 1 to 29. At the bottom left is a blue box labeled "Actividades" with four horizontal lines. At the bottom right are two circular photographs: one of a classroom and one of a group of children.

Lunes	Martes	Miércoles	Jueves	Viernes
				1
4	5	6	7	8
11	12	13	14	15
18	19	20	21	22
25	26	27	28	29

La tipografía en el mes de septiembre, por ser un mes con muchas letras, se le había disminuido el tamaño a 18 puntos, lo que le daba poca visibilidad.

Después

15 px

10px

This version of the calendar has a larger blue rounded rectangle at the top left containing the word "Septiembre" in yellow. The Bible verse "El señor es mi pastor nada me faltará. Sal. 23" is now in a smaller font. The green table below has a slightly different layout with dates 1 through 29. The "Actividades" box and the two circular photographs remain the same as in the previous version.

lunes	martes	miércoles	jueves	viernes
				1
4	5	6	7	8
11	12	13	14	15
18	19	20	21	22
25	26	27	28	29

Se cambió el tamaño del recuadro, y se hizo más grande para que el título. O sea el nombre del mes de septiembre estuviera a 22 puntos, igual que el resto de los títulos y que no ocasionara desproporción en el diseño.

Antes

20 cm

15 cm

October calendar with a blue title box containing the word "Octubre". The calendar grid has a green background. The text "Jehova es mi pastor, nada me faltara. Sal 24:1" is written in the center. There is a small illustration of children in the top right and a blue box for activities at the bottom left. Two circular images are at the bottom right.

Lunes	Martes	Miércoles	Jueves	Viernes
2	3	4	5	6
9	10	11	12	13
16	17	18	19	20
23	24	25	26	27
30	31			

Actividades

En el recuadro del título se le hizo un trazo de color azul de 1 punto de grosor.

Después

15 px

10 px

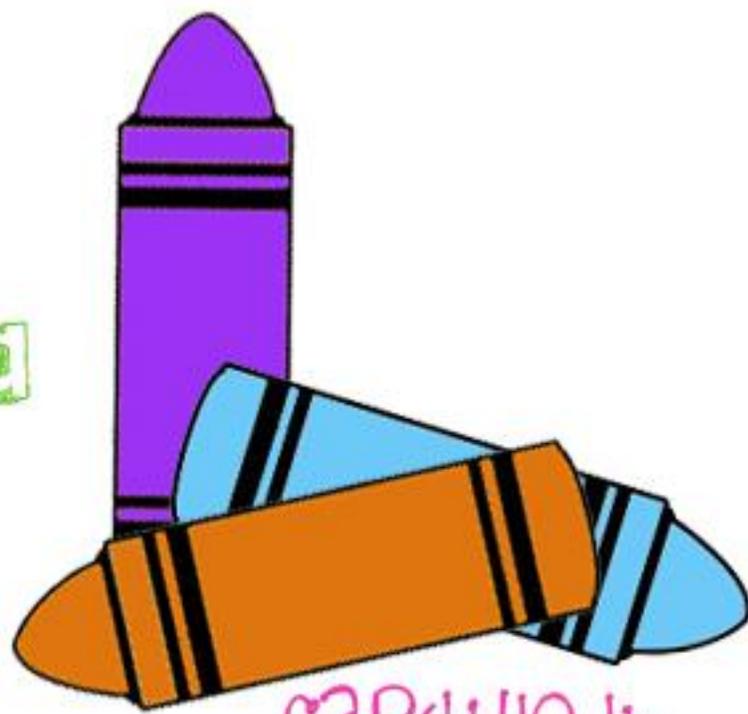
October calendar with a blue title box containing the word "Octubre". The calendar grid has a green background. The text "El señor es mi pastor nada me faltará. Sal. 23" is written in the center. There is a small illustration of children in the top right and a blue box for activities at the bottom left. Two circular images are at the bottom right.

lunes	martes	miércoles	jueves	viernes
2	3	4	5	6
9	10	11	12	13
16	17	18	19	20
23	24	25	26	27
30	31			

ACTIVIDADES:

En el recuadro del título se le cambió el grosor del trazo por 2 puntos para mayor realce y visibilidad y llamar la atención del lector.

Propuesta
Gráfica
Final



capitulo ix

Capítulo IX. Propuesta gráfica final

Propuesta preliminar del diseño para el modelo de agenda virtual para el 2,017 de Casa Cuna y Jardín Infantil, con sus descripciones.

Enero:

Antes

20 cm

15 cm



Las medidas del calendario virtual eran 20*15 cm

Febrero:

Antes

20 cm

15 cm

The image shows a calendar for February. At the top left, the word "Febrero" is written in yellow on a blue background. To its right is a small illustration of a person with sheep. Below the header is a 5x5 grid of dates. The first row contains the days of the week: Lunes, Martes, Miércoles, Jueves, and Viernes. The second row contains the numbers 1 through 5. The third row contains 6 through 10. The fourth row contains 13 through 17. The fifth row contains 20 through 24. The grid cells are green. Below the grid is a blue box labeled "Actividades" with four horizontal lines for writing. To the right of the activities box are two circular photographs: one of a classroom and one of three children.

Lunes	Martes	Miércoles	Jueves	Viernes
		1	2	3
6	7	8	9	10
13	14	15	16	17
20	21	22	23	24
27	28			

Actividades

El tono verde es muy fuerte para la lectura y causaba un poco de molestia a la vista y estaba en 100%

Marzo:

Antes

20 cm

15 cm

Marzo

*Jehova es mi pastor,
nada me faltara. Sal 24:1*

Lunes	Martes	Miércoles	Jueves	Viernes
		1	2	3
6	7	8	9	10
13	14	15	16	17
20	21	22	23	24
27	28	29	30	31

Actividades

El fondo es anaranjado con un mínimo degradado con amarillo y textura poco visible de bolitas.

Abril:

Antes

20 cm

15 cm

Abril

*Jehova es mi pastor,
nada me faltara. Sal 24:1*

Lunes	Martes	Miércoles	Jueves	Viernes
3	4	5	6	7
10	11	12	13	14
17	18	19	20	21
24	25	26	27	28

Actividades

La tipografía era Kristen ITC tamaño 26 puntos, pero no era muy vistosa para el calendario.

Mayo:

Antes

20 cm

15 cm

Mayo

*¡Quisiera que mi pasado,
nada me faltara. Sal 24:1*

Lunes	Martes	Miércoles	Jueves	Viernes
1	2	3	4	5
8	9	10	11	12
15	16	17	18	19
22	23	24	25	26
29	30	31		

Actividades

Los recuadros de las fotografías no estaban en la misma diagramación con el resto de los elementos.

Junio:

Antes

20 cm

The calendar features a blue title 'Junio' in a stylized font. Below it is a quote: 'Junio es mi pasado, nada me faltara. Sol 2011'. To the right is a small illustration of a child's birthday party. The main part of the calendar is a 5x5 grid of dates, with the first two days (1 and 2) missing. The days of the week are listed at the top of the grid: Lunes, Martes, Miércoles, Jueves, and Viernes. Below the grid is a blue box labeled 'Actividades' with three horizontal lines for writing. To the right of this box are two circular images: one showing a child reading a book and another showing a child playing soccer on a field.

Lunes	Martes	Miércoles	Jueves	Viernes
			1	2
5	6	7	8	9
12	13	14	15	16
19	20	21	22	23
26	27	28	29	30

El contorno de las líneas del recuadro del calendario era de color negro.

Julio:

Antes

20 cm

15 cm

Julio

*Jehová es mi pastor,
nada me faltará. Sal 23:1*

Lunes	Martes	Miércoles	Jueves	Viernes
3	4	5	6	7
10	11	12	13	14
17	18	19	20	21
24	25	26	27	28
31				

Actividades:

El grosor vertical de las líneas del recuadro del calendario era de 3 puntos.

Agosto:

Antes 20 cm

15cm

Agosto

*¡Que sea el mi pastor,
nada me faltara. Sal 23:1*

Lunes	Martes	Miércoles	Jueves	Viernes
	1	2	3	4
7	8	9	10	11
14	15	16	17	18
21	22	23	24	25
28	29	30	31	

Actividades

El recuadro del calendario era plano, lo que daba mucha sobriedad y rectitud al diseño

Septiembre:

Antes

20 cm

15 cm

Septiembre

*¡Separa es mi pastor,
nada me faltara. Sal 23:1*

Lunes	Martes	Miercojes	Jueves	Viernes
				1
4	5	6	7	8
11	12	13	14	15
18	19	20	21	22
25	26	27	28	29

Actividades

La tipografía en el mes de septiembre por ser un mes con muchas letras se le había disminuido el tamaño a 18 puntos, lo que le daba poca visibilidad.

Octubre:

Antes

20 cm

15 cm

Octubre

*¡Que sea el mi gusto,
nada me faltara. Sol 24:1*

Lunes	Martes	Miércoles	Jueves	Viernes
2	3	4	5	6
9	10	11	12	13
16	17	18	19	20
23	24	25	26	27
30	31			

Actividades

En el recuadro del titulo se le hizo un trazo de color azul de 1 punto de grosor.

Enero:

Seguido de las encuesta se tomó en cuenta la crítica, opiniones y sugerencias del grupo objetivo, de expertos y del cliente para realizar los cambios

Después

15 px

10 px



Se modificaron las medidas a 15*10 píxeles para un tamaño adecuado a la plataforma donde será publicado.

Febrero:

Después

15 px

10 px

Febrero

*El señor es mi pastor
nada me faltará. Sáb. 23*

lunes	martes	miércoles	jueves	viernes
		1	2	3
6	7	8	9	10
13	14	15	16	17
20	21	22	23	24
27	28			

actividades:

El calendar features a blue header with the month name, a central table of dates and days of the week, and a blue box for activities. It also includes a small illustration of a shepherd and a photo of children.

Se cambio para mejor contraste con la vista de los lectores a un verde dos tonos más bajo y tiene 100%

Marzo:

Después

15 px

10 px

Marzo

*El saber es mi pasado
nada me faltará. San. 23*

lunes	martes	miércoles	jueves	viernes
		1	2	3
6	7	8	9	10
13	14	15	16	17
20	21	22	23	24
27	28	29	30	31

ACTIVIDADES:

Se modificó el fondo del calendario por un tono más claro de anaranjado y por una leve textura lineal.

Abril:

Después

15 px

10 px



Se cambió la tipografía a Kids Play tamaño 22 puntos, porque se consideró más adecuada para el calendario.

Mayo:

Después

15 px

10 px

Mayo

*El saber es mi pasador
nada me faltará. Sal. 23*

lunes	martes	miércoles	jueves	viernes
1	2	3	4	5
8	9	10	11	12
15	16	17	18	19
22	23	24	25	26
29	30	31		

actividades:

Los recuadros de las fotografías se cambiaron y se colocaron en la diagramación correspondiente y que se usó desde el bocetaje.

Junio:

Después

15 px

10 px

Junio

*El soler es mi pastor
nada me faltará. Sal. 23*

Lunes	Martes	Miércoles	Jueves	Viernes
			1	2
5	6	7	8	9
12	13	14	15	16
19	20	21	22	23
26	27	28	29	30

ACTIVIDADES:

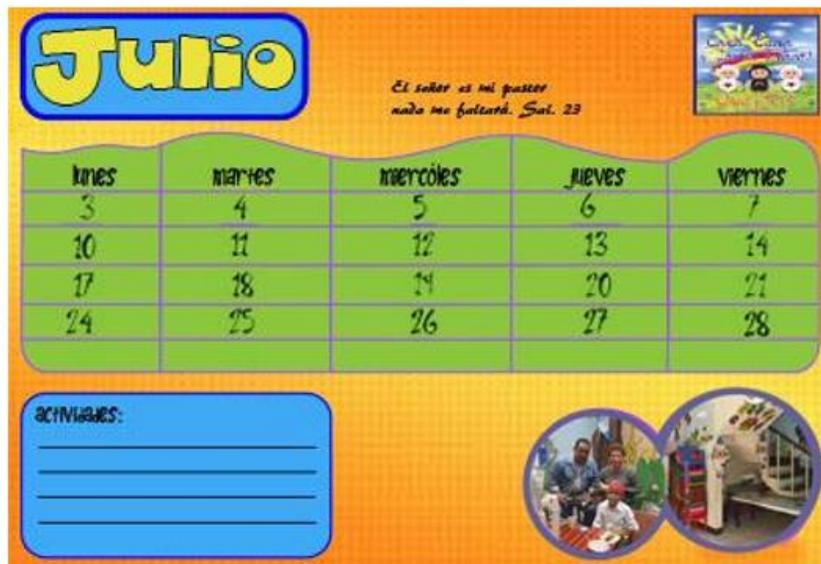
Se sustituyó el color anterior del borde las líneas del recuadro del calendario por el color morado que es un color corporativo.

Julio:

Después

15 px

10 px



Se cambió el grosor de las líneas verticales del recuadro del calendario por el mismo grosor de las líneas horizontales que es de 1 punto, para crear orden y mayor estabilidad al diseño.

Agosto:

Después

15 px

10 px

Agosto

*El señor es mi pastor
nada me faltará. Sal. 23*

lunes	martes	miércoles	jueves	viernes
	1	2	3	4
7	8	9	10	11
14	15	16	17	18
21	22	23	24	25
28	29	30	31	

ACTIVIDADES:

Se hicieron unas pequeñas hondas al recuadro del calendario para que creará movimiento e interacción en el diseño.

Septiembre:

Después

15 px

10px

Septiembre

*El señor es mi pastor
nada me faltará. Sal. 23*

lunes	martes	miércoles	jueves	viernes
				1
4	5	6	7	8
11	12	13	14	15
18	19	20	21	22
25	26	27	28	29

ACTIVIDADES:

Se cambió el tamaño del recuadro, y se hizo más grande para que el título. O sea el nombre del mes de septiembre estuviera a 22 puntos, igual que el resto de los títulos y que esto no ocasionara desproporción en el diseño.

Octubre:

Después

15 px



En el recuadro del título se le cambio el grosor del trazo por 2 puntos para mayor realce y visibilidad y llamar la atención del lector.

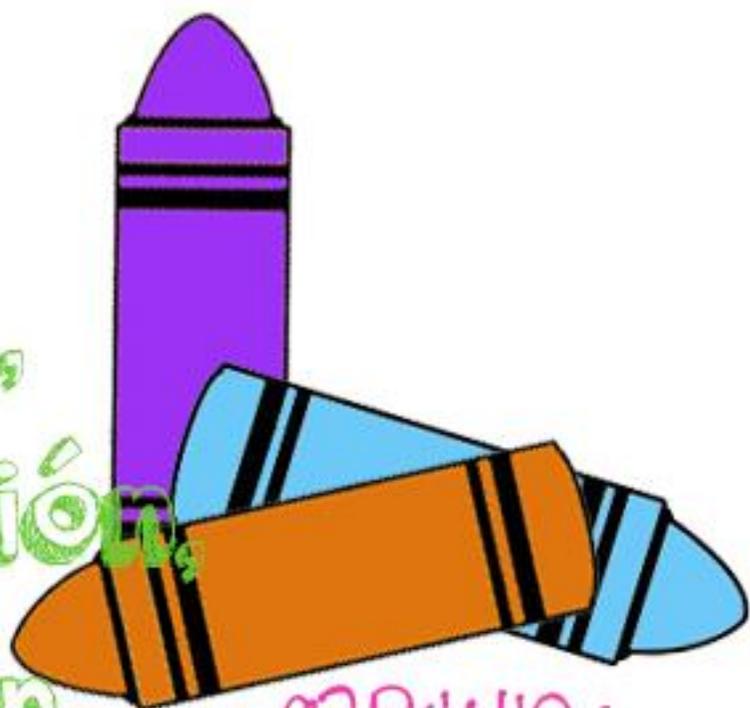
Fundamentación:

Se aprecia el uso de los colores corporativos, que es el anaranjado, morado y celeste, el logotipo de la institución en la esquina superior izquierda para darle mayor notoriedad dentro del calendario, Casa Cuna y Jardín Infantil Ovejitas es un colegio con un enfoque y educación cristiana, por lo que en la parte central de arriba tiene el salmo 23, que tiene como lema la institución. En el recuadro celeste se anotaran las actividades ya sea académicas o recreativas a realizar y toda la información necesaria para dicha actividad. El fondo tiene 80% de opacidad para no saturar el diseño, las fotografías muestran las instalaciones del colegio y actividades que ya se realizaron en años posteriores. La tipografía es legible y dinámica. Los recuadros del título, actividades, el recuadro de fechas con unas hondas y los círculos de las fotografías le dan movimiento y dinamismo al diseño.

Producción,

Reproducción,

Distribución



CAPITULO X

Capítulo X. planes de producción, reproducción y distribución

10.1 en la siguiente tabla se detalla el tiempo y costos de elaboración del calendario virtual de actividades académicas y recreativas de Casa Cuna y Jardín Infantil Ovejitas.

Descripción	Tiempo de elaboración	Tarifa por hora	Total
Estudio e investigación de la propuesta del proyecto a Casa Cuna y Jardín Infantil Ovejitas y planeación de la elaboración	10 días	(2 hora diaria) Q. 25	Q. 500
Marco teórico. Se explican conceptos relacionados al tema de comunicación, diseño y educación.	9 días	(3 horas diarias) Q. 25	Q. 675
Proceso creativo y definición de concepto	5 días	(2 horas diarias) Q. 25	Q. 250
Bocetaje. Se presentó 3 propuestas con diseños diferentes.	21 días	(2 horas diarias) Q. 25	Q. 1,050
Digitalización de calendario. Se realizó la propuesta preliminar y validación del calendario.	15 días	(2 horas diarias) Q. 25	Q. 750
Total	60 días		Q. 3, 225

Margen de utilidad	20%	Q. 645	Q. 3,870
--------------------	-----	--------	----------

10.2 Plan de costos de producción

En la siguiente tabla se detalla el tiempo y costo del arte final del calendario, y de la toma de fotografía del Colegio Ovejitas y algunas actividades académicas y recreativas que se realizaron.

Descripción	Tiempo de elaboración	Tarifa por hora	Total
Arte final de los 10 meses.	15 días	(1 hora diaria) Q. 25	Q. 375
Toma de fotografía de las instalaciones de la institución y de algunos eventos académicos y recreativos.	15 días	(1 hora diaria) Q. 25	Q. 375
Total	30 días		Q. 750
Margen de utilidad	20%	Q. 150	Q. 900

10.3 Plan de costos de reproducción

El calendario es virtual, por lo que no genera costos de producción.

10.4 Plan de costos de distribución

El calendario se enviará al correo de cada uno de los padres de familia cada inicio de mes, en el mes que corresponde por lo que no genera costos de distribución.

10.5 Margen de utilidad

Se realizó 20% de margen de utilidad en la elaboración de la propuesta gráfica y toma de fotografías más Q. 572.40 de IVA para un total de Q. 6,296.40

10.6 cuadro con resumen general de costos

Descripción	Tiempo	Costo
Plan de costos de elaboración	60 días	Q. 3, 870
Plan de costos de producción	30 días	Q. 900
Plan de costos de reproducción	0 días	Q. 0
Plan de costos de distribución	0 días	Q. 0
Total	90 días	Q. 4,770
Margen de utilidad	20%	Q954.00
IVA		Q. 572.40
Gran Total	90 días	Q. 6,296.40

Conclusiones

y

Recomendaciones



capítulo XI

Capítulo XI Conclusiones, recomendaciones

11.1 Conclusiones

11.1.2 Se diseñó un modelo de agenda virtual para establecer e informar de las actividades académicas y recreativas que se realiza a nivel pre-primario en Casa Cuna y Jardín Infantil Ovejitas, Amatitlán Guatemala.

11.1.3 Se investigó acerca de la realización de modelos de agendas escolares, tamaño, formato, colores e imágenes adecuados para realizar una agenda virtual y así tener referencias que fundamenten este proyecto.

11.1.4 Se recopiló información acerca de fechas, meses y nombres de actividades que se realizarán y una breve descripción de lo que se hará, para informar a alumnos, maestros y padres de familia.

11.1.5 Se Fotografiaron elementos relacionados a la educación y a la institución para ilustrar sus instalaciones a los alumnos, maestros y padres de familia de Casa Cuna y Jardín Infantil Ovejitas.

11.2 Recomendaciones:

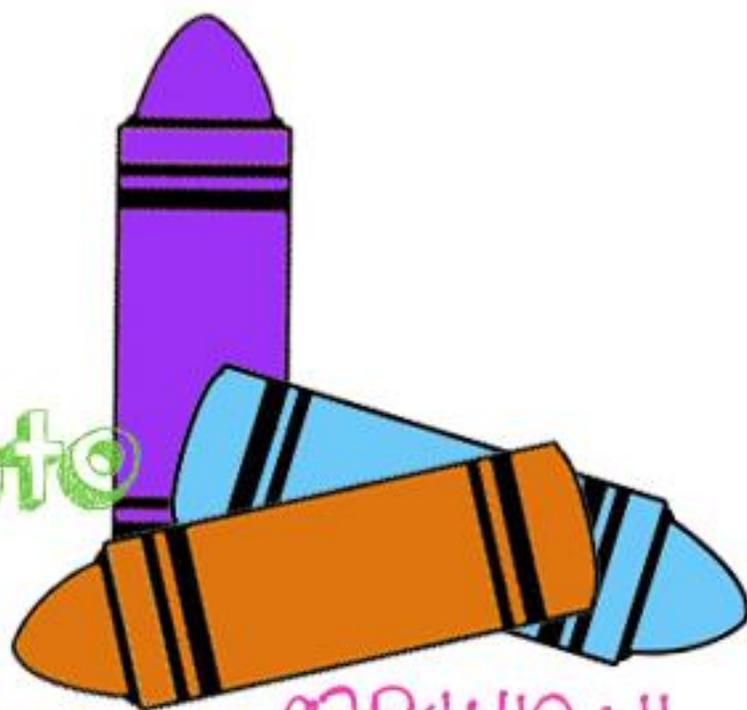
11.2.2 Diseñar un modelo de agenda virtual anual para que los padres de familia estén informados de las actividades tanto académicas como recreativas que habrá en el colegio.

11.2.3 Que el diseño de la agenda virtual sea original, creativo y bien diagramado para llamar la atención de los padres lectores.

11.2.4 Que todo el modelo virtual de la agenda tenga una misma línea gráfica de diseño.

11.2.5 Fotografiar actividades pasadas para incluirlas dentro del modelo de la agenda virtual.

Conocimiento General



capitulo xii

Conocimiento General



Software: Ps Ai para digitalizar el calendario.



Fundamentos de Derecho para bocetar el proyecto.



Diseño Visual para distribuir de manera adecuada las imágenes y texto.



Visualización gráfica al dibujar a mano las propuestas

Comunicación: para dar a conocer lo que necesito informar.

Fotografía básica y digital: para captar las actividades y la institución.

Creatividad: sirvió para la propuesta para crear esta infografía y conceptualización

Diseño Publicitario: para presentar las 3 propuestas, cada una con diferente diseño.



Técnicas de redacción: para escribir sin faltas ortográficas y con un lenguaje adecuado.

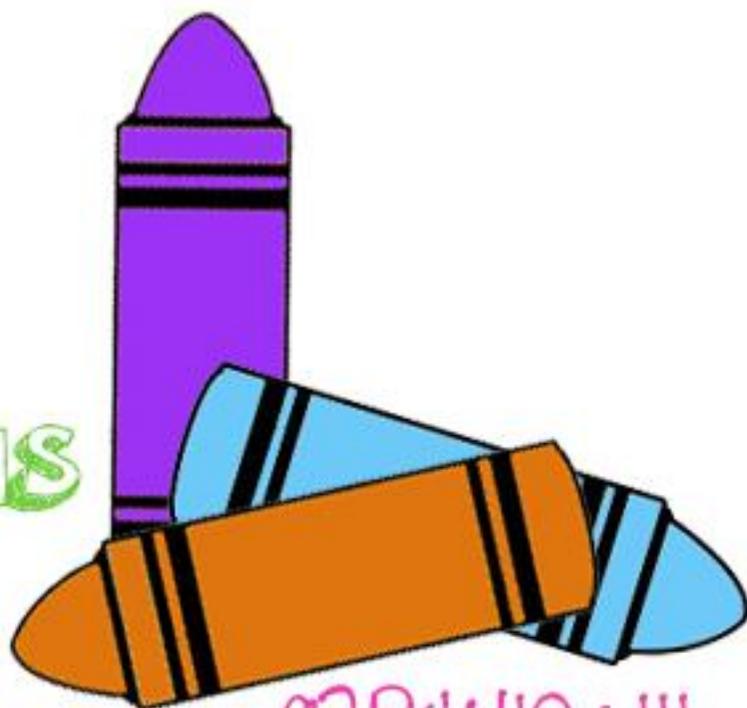
Deontología para dar énfasis en las frases del calendario y mostrar los valores de Casa Cuna Ovejitas.

Práctica Supervisada: para desempeñarme adecuadamente en el área de diseño gráfico

Tesis: selección del tema y creación del proyecto paso a paso.

Matemáticas y Estadística: para la magnitud, gastos, costos y gráficas.

Referencias



capitulo XIII

Capítulo XIII, Referencias

Bibliografía

-C-

Costa, Joan y Moles, Abraham (1999), **Publicidad Y Diseño**

Checa Godoy, Antonio (2007), **Historia de la Publicidad**

-F-

Frascara, Jorge (2006), **El diseño de comunicación**

Frank Thompson (1961) **Fotografía**

-H-

Horton, Paul y Hunt (1998) **Sociología**

-J-

Jhon, W. (2002) **Formas y Principios del Diseño**

-N-

Navarro, Lizandra y Págenes, José Luis (2008), **Fundamentos del Diseño**

-M-

Munne, Frederic (2008) **Psicología**

Biblioweb

-A-

Actividad académica:

<http://www.ugm.edu.mx/index.php/vida-estudiantil/actividades-academicas>

Actividad pedagógica:

<http://mayeuticaeducativa.idoneos.com/347332/>

Actividad recreativa:

http://www.gerza.com/tecnicas_grupo/todas_tecnicas/actividades_recreativas.html

Amistad:

<http://definicion.de/amistad/#ixzz4ArsFilPY>

Amor:

<http://definicion.mx/amor/>

Aprendizaje:

<http://www.ecured.cu/Aprendizaje>

Autoestima:

<http://reeduca.com/autoestima-definicion.aspx>

Artes gráficas:

https://es.wikipedia.org/wiki/Artes_gr%C3%A1ficas

Artes visuales:

<http://www.definicionabc.com/general/artes-visuales.php>

-C-

Calidad educativa:

<http://www.calidadeducativa.edusanluis.com.ar/2005/02/qu-es-calidad-educativa.html>

Calendario:

<http://www.definicionabc.com/general/calendario.php>

Casa cuna:

<https://www.ecured.cu>

Colegio:

<http://www.definicionabc.com/social/colegio.php>

Color:

<http://definicion.de/color/#ixzz4Awm8JDJS>

Composición:

<http://www.waarket.com/la-composicion-en-el-diseno-grafico/>

Comunicación:

Thompson, I. (11 de febrero de 2014). Sancocho de saberes. Obtenido de

<https://sancochodesaberescomso2014.wordpress.com/tag/conceptos-de-comunicacion/>

Comunicación a través de medios tecnológicos:

<http://tecnologiaycomunica.blogspot.com/>

Comunicación corporativa:

<http://www.gestiopolis.com/la-comunicacion-corporativa/>

Comunicación digital:

<http://comunicacion-digital-jose.blogspot.com/2013/04/definicion-comunicacion-digital.html>

Comunicación interactiva:

<https://interactivaufit.wordpress.com/2010/05/01/el-ciberperiodismo/>

Comunicación persuasiva:

<http://revista-digital.verdadera-seducion.com/comunicacion-persuasiva/>

Confianza:

<https://confias.wordpress.com/que-es-la-confianza/>

-D-

Desarrollo educativo:

<http://definicion.de/proceso-educativo/#ixzz4ArmpFGNs>

Diagramación:

<http://pastocreativo.blogspot.com/2008/02/diagramacin-conceptos-bsicos.html>

Diseño:

<http://www.fotonostra.com/grafico/definiciondiseno.htm>

-E-

Educación:

www.definicionabc.com/general/educacion.php

Educomunicacion:

<http://www.uhu.es/cine.educacion/didactica/0016educomunicacion.htm>

Elementos de la comunicación:

<http://epcyecompetencias.galeon.com/productos2262766.html>

Elementos del diseño:

http://www.ecured.cu/Elementos_b%C3%A1sicos_del_Dise%C3%B1o_Gr%C3%A1fico

Ética:

<http://www.definicionabc.com/general/etica.php>

Estimulación:

<http://www.abcdelbebe.com/conozca-en-que-consiste-la-estimulacion-y-cuales-son-sus-beneficios>

-F-

Familia:

<http://www.medicosfamiliares.com/familia/definicion-de-familia.html>

Fecha:

<http://definicion.de/fecha/>

Figura:

<https://dimecreatividad.wordpress.com/2012/05/02/la-figura/>

Forma:

<http://www.fotonostra.com/grafico/lasformas.htm>

Formas de comunicación:

<https://foroalfa.org/articulos/la-forma-como-medio-de-comunicacion-para-el-diseno>

Fotografía:

<http://www.definicionabc.com/tecnologia/fotografia.php>

-I-

Identidad:

<http://www.definicionabc.com/general/identidad.php>

Imagen:

<http://www.fotonostra.com/glosario/imagen.htm>

-L-

Línea:

<http://www.fotonostra.com/grafico/lineas.htm>

-M-

Maquetación:

<http://www.fotonostra.com/grafico/maquetacion.htm>

Medida:

<http://www.definicionabc.com/general/medida-2.php>

Medios de comunicación:

http://www.banrepcultural.org/blaavirtual/ayudadetareas/comunicacion/los_medios_de_comunicacion

Minimalismo:

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

-P-

Pedagogía:

<http://www.eumed.net/libros-gratis/2011d/1032/Actividad%20Pedagogica%20Profesional%20en%20el%20Contexto%20Educativo%20Cubano%20Actual.htm>

Punto:

<http://definicion.de/punto-en-geometria/>

Pre-primaria:

<http://definicion.de/preescolar/#ixzz4AriVBObq>

Proceso de comunicación:

<http://promocionyturismo.galeon.com/productos2058802.html>

Psicología:

<http://teoriapsicologia.blogspot.com/2012/08/definicion-e-historia-de-la-psicologia.html>

Psicología del color:

<http://www.psicologiadelcolor.es/psicologia-del-color/>

Psicología de la comunicación:

<https://es.scribd.com/doc/20928796/2%C2%BA-Psicologia-de-la-Comunicacion-Y-RRII>

Psicología del discurso:

<https://socialpsicologiadiscurso.wordpress.com/tag/analisis-del-discurso/>

Psicología de la imagen:

<http://mercadologosenlinea1.blogspot.com/2011/05/definicion-de-psicologia-de-la-imagen.html>

-R-

Retícula:

<http://www.fotonostra.com/grafico/tiposreticulas.htm>

-S-

Semiología:

<http://www.semiologia.net/index.php/es/semiologia/que-es-semiologia>

Semiología del discurso:

<https://centrodeestudiossemiologicos.wordpress.com/2010/02/17/la-semiologia-analisis-del-discurso/>

Semiología de la imagen:

Karam, T. (03 de 06 de 2016). Portalcomunicación.com. Obtenido de

http://www.portalcomunicacion.com/lecciones_det.asp?id=23

-T-

Tamaño:

<http://www.arts4x.com/spa/d/tamaño/tamaño.htm>

Tecnología:

Cabero, J. (julio de 2007). Las necesidades de las TIC en el ámbito educativo. Obtenido de <http://tecnologiaedu.us.es/images/stories/jca51.pdf>

Teoría del color:

<http://www.vix.com/es/btg/curiosidades/2011/03/06/teoria-del-color-de-goethe>

Tipografía:

<http://definicion.de/tipografia/#ixzz4Awmz3nrA>

Tipos de medios de comunicación:

<http://www.tiposde.org/sociedad/675-medios-de-comunicacion/#ixzz4AwiUz7LR>

-V-

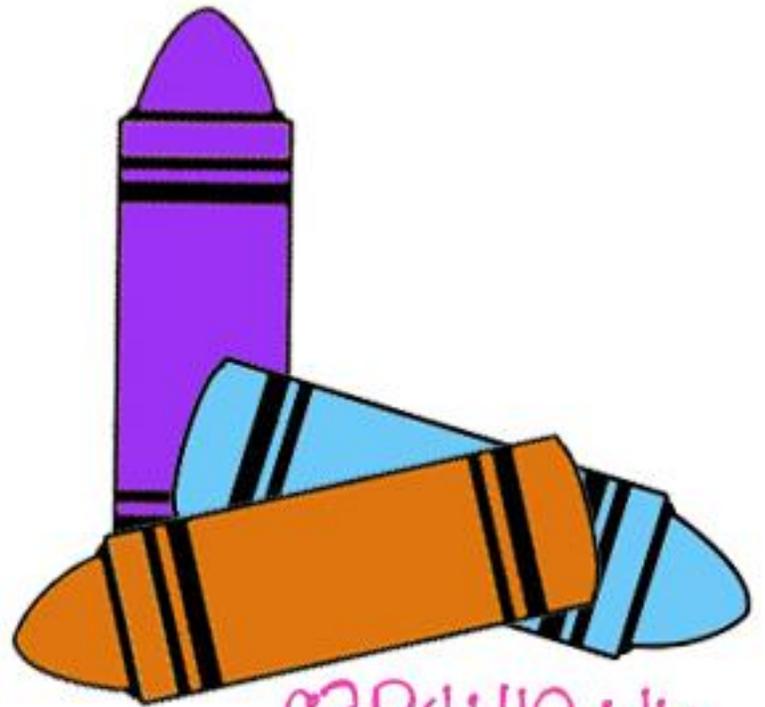
Valores humanos:

<http://definicion.de/valores-humanos/>

Virtual:

<http://definicion.de/virtual/>

Anexos



capitulo xiv

de las familias que depositan su confianza en nuestro centro y se sujeten las normas establecidas para que a donde quiera que vayan puedan reflejar lo aprendido y el amor fraternal.

Delimitación geográfica: municipio de Amatitlán

Grupo objetivo: padres de familia que residen en Amatitlán con hijos de 3 meses a 6 años de edad, con solidez económica y disponibilidad de apoyo a sus hijos a lo largo de su vida escolar.

Competencia: Colegio Cristiano Kadosh

Factores de diferenciación: metodología educativa, enseñanza cristiana, costos elevados.

Objetivo de mercadeo: posicionarse y ser líder en educación, y en la aplicación de la tecnología como herramienta diaria en el colegio

Objetivo de comunicación: dar a conocer su metodología, fotografías de las amplias, cómodas y seguras instalaciones, promoviendo el deporte, la tecnología y la enseñanza cristiana.

Mensajes clave a comunicar: servicios que brinda: instalaciones, amplias, adecuadas, seguras, material didáctico, actividades educativas y culturales.

Estrategia de comunicación: publicidad efectiva por Facebook, manta publicitaria fuera del residencial, publicación en revista mensual Interguia repartida por todo Amatitlán y sus alrededores.

Reto del diseño y trascendencia: se ha rediseñado el logotipo únicamente una vez en sus 9 años de trayectoria. Los calendarios se han mandado impresos y pegados en la agenda escolar.

Material a realizar: modelo de calendario virtual

Anexo empleado en el capítulo V, definición de grupo objetivo

CARACTERÍSTICAS	NIVEL A	NIVEL B	NIVEL C+	NIVEL C-	NIVEL D	NIVEL E	
EDUCACIÓN	Superior Licenciatura, Maestría, Doctorado	Superior Licenciatura	Superior Licenciatura	Superior Licenciatura	Media completa	Primaria completa	
DESEMPEÑO	Proprietario, Director Profesional exitoso	Empresario, Ejecutivo de alto nivel, Profesional, Comerciante	Ejecutivo medio, comerciante, vendedor	Ejecutivo, comerciante, vendedor, dependiente	Comerciante, vendedor, dependiente	Obrero, dependiente	
INGRESO	Piso Q10 mil	Piso Q45 mil	Piso Q20 mil	Q12 mil	Q8 mil	Q4 mil	
VIVIENDA	Casa/departamento de lujo, en propiedad, 5-6 recámaras, 4 a 6 baños, 3-4 salas, parking, piscina, estudio área de servicio separada, garage para 5-6 vehículos	Casa/departamento de lujo, en propiedad, financiado, 3-4 recámaras, 2-3 baños, 2 salas, parking, piscina, estudio área de servicio separada, garage para 2-4 vehículos	Casa/departamento, rentada o financiado, 2-3 recámaras, 2-3 baños, 1 sala, estudio área de servicio, garage para 2 vehículos	Casa/departamento, rentada o financiado, 1-2 recámaras, 1-2 baños, sala, garage para 2 vehículos	Casa/departamento, rentada o financiado, 1-2 recámaras, 1-2 baños, sala	Casa/departamento, rentada o financiado, 1-2 recámaras, 1 baño, sala	Casa/ruano rentado, 1-2 recámaras, 1 baño, sala-comedor
OTRAS PROPIEDADES	Finca, casas de descanso en lagos, mar, Antigua, con piscina	Dinero/tenencia inmobiliaria cerca de costas	Dinero/tenencia interior por herencia				
PERSONAL DE SERVICIO	Personal de planta, en el hogar, limpieza, cocina, jardín, seguridad, chófer	1-2 personas de tiempo completo, chófer	Perdió	Perdió, eventual	Eventual		
EDUCACIÓN GRUPO	Hijos menores o colegio privados caros, mayores en U del extranjero	Hijos menores o colegio privados caros, mayores en U local, post grado extranjero con beca	Hijos menores o colegio privados, mayores en U privadas y post grado extranjero con beca	Hijos menores o colegio privados, mayores en U estatal	Hijos menores en escuelas, mayores en U estatal	Hijos en escuela	
POSESIONES	Auto del año, asegurados contra todo riesgo, 4x4, Van, Lancha, moto acuática, moto, balcón/terrazza	Auto de 2-3 años, asegurados contra todo riesgo, 4x4, Van, moto	Auto compacto de 3-5 años, asegurados por Financiera	Auto compacto de 4-5 años, sin seguro	Auto compacto de 6-10 años, sin seguro	Auto por trabajo	
BIENES DE COMODIDAD	3 tel, mínimo, cel cada miembro de la familia, Direct TV, cable, internet dedicada, 2 o + equipos de audio, 3-5 TV, varias planchas o plasma, máquinas de lavar secar, plancha ropa, computadores/móviles, internet porton eléctrico, todos los electrodomésticos	2 tel, mínimo, cel cada miembro de la familia, Direct TV, internet dedicada, cable, 2 equipos de audio, 3 TV, 1 plancha o plasma, máquinas de lavar secar, plancha ropa, computadora, internet porton eléctrico y todos los electrodomésticos	1 tel, mínimo, 1-2 cel, cable, internet dedicada, equipo de audio, 2 TV, máquina de lavar ropa, computador/familia electrodomésticos básicos	1 tel, mínimo, 1-2 cel, cable, radio, 2 TV, electrodomésticos básicos	1 tel, 1 cel, cable, equipo de audio, TV, electrodomésticos básicos	1 cel, cable, radio, TV, electrodomésticos básicos	1 cel, radio, TV, estufa
DIVERSION	Clubes privados, vacaciones en el exterior	Clubes privados, vacaciones en el interior o exterior	Cine, CC, parques temáticos locales	Cine, CC, parques temáticos locales	CC, parques, estado	CC, parques, estado	
SERVICIOS BANCARIOS FINANCIEROS	3-4 cras Q monetarios y ahorro, Plazo fijo, TC Int, Seguros y otras en USB	2-3 cras Q monetarios y ahorro, Plazo fijo, TC Int, Seguros y otras en FIC	1-2 cras Q monetarios y ahorro, Plazo fijo, 1-2 TC Int, Plazo en rublo/dólar	Tota Q monetario y ahorro, 1 TC local	Tota Q ahorro, TC local	cras Q ahorro	

Anexo empleado en el capítulo VII, validación técnica

Fotografías

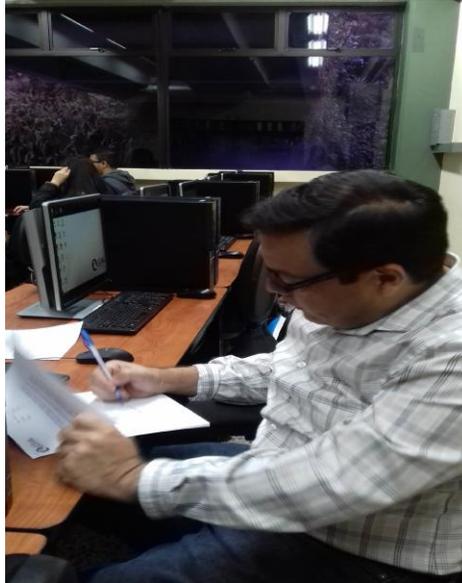
Cliente: Licda. Wendolyn García Altan, directora general y propietaria de Casa Cuna y Jardín Infantil Ovejitas



Fotografías tomada por la estudiante Nadya López, FACOM

Expertos de Universidad Galileo

Lic. Rolando Barahona



Fotografía tomada por la estudiante Nadya López, FACOM

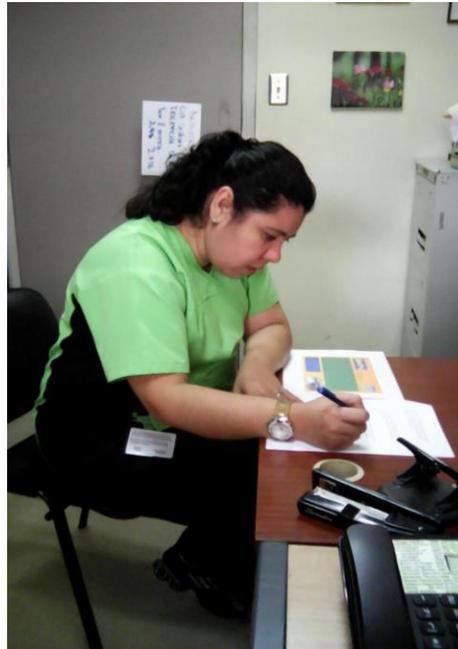
Lic. Manuel Monroy



Fotografía tomada por la estudiante Nadya López, FACOM

Expertas en Psicología en el área de Pediatría de Hospital Roosevelt

Licda. Rocio Cordón



Fotografía tomada por la estudiante Nadya López, FACOM

Licda. Marlen Monroy



Fotografía tomada por la estudiante Nadya López, FACOM

Grupo objetivo



Fotografía tomada por la estudiante Nadya López, FACOM