



FACULTAD DE CIENCIAS

DE LA COMUNICACIÓN

Diseño de interfaz gráfica web para que los usuarios tengan acceso a la información y programación de la emisora Elemento 104 Radio en internet. CastRadio. Guatemala,

Guatemala, 2017.

PROYECTO DE GRADUACIÓN

Presentado a la Facultad de Ciencias de la Comunicación

Guatemala, C.A.

ELABORADO POR:

Juan Carlos Barillas Godínez

10002177

Para optar al título de

LICENCIATURA EN COMUNICACIÓN Y DISEÑO

Nueva Guatemala de la Asunción, Abril 2017

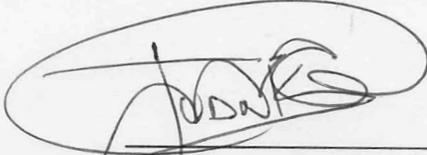
Guatemala 19 de abril de 2013

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

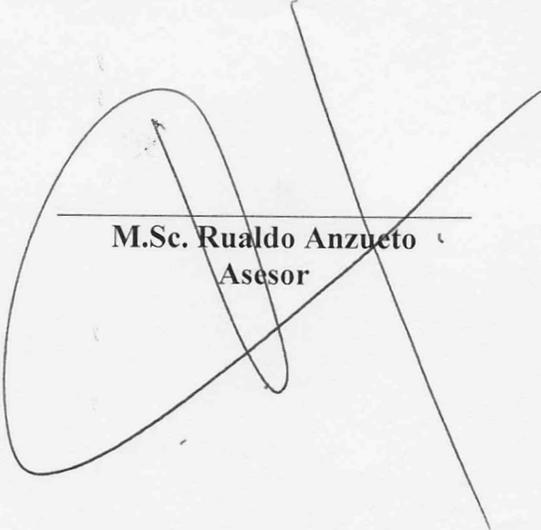
Estimado Licenciado Kachler:

Solicito la aprobación del tema de proyecto de Graduación titulado: **DISEÑO DE INTERFAZ GRÁFICA WEB PARA QUE LOS USUARIOS TENGAN ACCESO A LA INFORMACIÓN Y PROGRAMACIÓN DE LA EMISORA ELEMENTO 104 RADIO EN INTERNET. CASTRADIO. GUATEMALA, GUATEMALA, 2017.** Así mismo solicito que el M.Sc. Rualdo Anzueto sea quién me asesore en la elaboración del mismo.

Atentamente,



Juan Carlos Barillas Godínez
10002177



M.Sc. Rualdo Anzueto
Asesor



Galileo
UNIVERSIDAD
La Revolución en la Educación



Facultad de Ciencias
de la Comunicación

Guatemala 17 de mayo de 2013

Señor:
Juan Carlos Barillas Godínez
Presente

Estimado Señor Barillas:

De acuerdo al proceso de titulación profesional de esta Facultad, se aprueba el proyecto titulado: **DISEÑO DE INTERFAZ GRÁFICA WEB PARA QUE LOS USUARIOS TENGAN ACCESO A LA INFORMACIÓN Y PROGRAMACIÓN DE LA EMISORA ELEMENTO 104 RADIO EN INTERNET. CASTRADIO. GUATEMALA, GUATEMALA, 2017.** Así mismo, se aprueba al M.Sc. 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, 09 de mayo de 2017

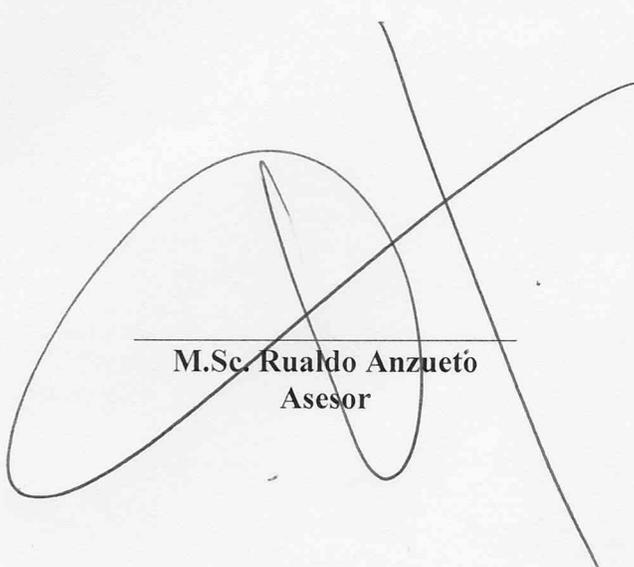
Lic. Leizer Kachler
Decano
Facultad de Ciencias de la Comunicación
Universidad Galileo

Estimado Licenciado Kachler:

Por medio de la presente, informo a usted que el proyecto de graduación titulado **DISEÑO DE INTERFAZ GRÁFICA WEB PARA QUE LOS USUARIOS TENGAN ACCESO A LA INFORMACIÓN Y PROGRAMACIÓN DE LA EMISORA ELEMENTO 104 RADIO EN INTERNET. CASTRADIO. GUATEMALA, GUATEMALA, 2017.** Presentado por el estudiante: Juan Carlos Barillas Godínez, con número de carné: 10002177, 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,



M.Sc. Rualdo Anzueto
Asesor



Galileo
UNIVERSIDAD
La Revolución en la Educación

FACOM

Facultad de Ciencias
de la Comunicación

Guatemala, 24 de mayo de 2017

Señor
Juan Carlos Barillas Godínez
Presente

Estimado Señor Barillas:

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, 13 de febrero de 2020.

Licenciado

Leizer Kachler

Decano FACOM

Universidad Galileo

Presente.

Señor Decano:

Le informo que la tesis: **DISEÑO DE INTERFAZ GRÁFICA WEB PARA QUE LOS USUARIOS TENGAN ACCESO A LA INFORMACIÓN Y PROGRAMACIÓN DE LA EMISORA ELEMENTO 104 RADIO EN INTERNET. CASTRADIO. GUATEMALA, GUATEMALA, 2017**, del estudiante Juan Carlos Barillas Godínez, 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, 27 de febrero de 2020

Señor:
Juan Carlos Barillas Godínez
Presente

Estimado Señor Barillas:

De acuerdo al dictamen rendido por la terna examinadora del proyecto de graduación titulado **DISEÑO DE INTERFAZ GRÁFICA WEB PARA QUE LOS USUARIOS TENGAN ACCESO A LA INFORMACIÓN Y PROGRAMACIÓN DE LA EMISORA ELEMENTO 104 RADIO EN INTERNET. CASTRADIO. GUATEMALA, GUATEMALA, 2017.** Presentado por el estudiante: Juan Carlos Barillas Godínez, el Decano de la Facultad de Ciencias de la Comunicación autoriza la publicación del Proyecto de Graduación previo a optar al título de Licenciado en Comunicación y Diseño.

Sin otro particular, me suscribo de usted.

Atentamente,

Lic. Leizer Kachler
Decano

Facultad de Ciencias de la Comunicación

Autoridades

Rector

Dr. Eduardo Suger Cofiño.

Vicerrectora

Dra. Mayra de Ramírez.

Vicerrector Administrativo

Lic. Jean Paul Suger Castillo.

Secretario general

Lic. Jorge Retolaza.

Decano de la Facultad de Ciencias de la Comunicación

Lic. Leizer Kachler.

Vicedecano de la facultad de Ciencias de la Comunicación

Lic. Rualdo Azueto Ms.C.

Resumen

Elemento104 Radio no tenía una interfaz gráfica web para que los usuarios tuvieran acceso a la información y programación, por lo que se planteó el siguiente objetivo: Diseñar una interfaz gráfica web para que los usuarios tuvieran acceso a la información y programación de Elemento 104 Radio en internet. Se realizó una herramienta de validación para conocer la percepción del grupo objetivo, conformado por hombres y mujeres, de 15 a 25 años, de un nivel socioeconómico C y C+, que tengan un nivel de inglés medio, que tengan el gusto por la música Pop, Rock, Electrónica Universal y expertos en las áreas de comunicación y diseño.

El resultado obtenido fue el diseño de una interfaz gráfica web para que los usuarios tengan acceso a la información y programación de Elemento 104 Radio en internet y se recomendó mantener actualizada la información del sitio web para que los usuarios se informen de lo que pasa día a día y de la programación de Elemento104 radio.

Para efectos legales únicamente el autor es responsable del contenido de este proyecto.

Índice	Página
Capítulo I: _____	1
1.1. Introducción.	
Capítulo II: Problemática. _____	2
2.1 Contexto. _____	2
2.2 Requerimiento de comunicación y diseño. _____	3
2.3 Justificación. _____	3
2.3.1 Magnitud. _____	4
2.3.2 Vulnerabilidad. _____	4
2.3.3 Trascendencia. _____	5
2.3.4 Factibilidad. _____	5
2.3.4.1 Recursos Humanos. _____	6
2.3.4.2 Recursos Organizacionales. _____	6
2.3.4.3 Recursos Económicos. _____	6
2.3.4.4 Recursos Tecnológicos. _____	6
Capítulo III: Objetivos de diseño. _____	7
3.1. Objetivo general. _____	7
3.2. Objetivos específicos. _____	7
Capítulo IV: Marco de referencia. _____	8
4.1 Información general del cliente. _____	8

Capítulo V: Definición del grupo objetivo.	15
5.1 Perfil geográfico.	15
5.2 Perfil demográfico.	16
5.3 Perfil psicográfico.	17
5.4 Perfil conductual.	17
Capítulo VI: Marco teórico.	18
6.1 Conceptos fundamentales relacionados con el producto o servicio.	18
6.2 Conceptos fundamentales relacionados con la comunicación y el diseño.	29
6.3 Ciencias auxiliares, teorías y tendencias.	40
Capítulo VII: Proceso de diseño y propuesta preliminar.	46
7.1 Aplicación de la Información obtenida en el Marco Teórico.	46
7.2 Conceptualización.	50
7.2.1 Método.	50
7.2.2 Definición del concepto.	53
7.3 Bocetaje.	54
7.4 Propuesta preliminar.	65
Capítulo VIII: Validación técnica.	68
8.1 Población y muestreo.	68
8.2 Método e Instrumentos.	69
8.3 Resultados e Interpretación de resultados.	71

8.4 Cambios en base a los resultados.	86
Capítulo IX: Propuesta gráfica final.	92
Capítulo X: Producción, reproducción y distribución.	97
10.1 Plan de costos de elaboración.	97
10.2 Plan de costos de producción.	98
10.3 Plan de costos de reproducción.	98
10.4 Plan de costos de distribución.	99
10.5 Cuadro resumen.	99
Capítulo XI: Conclusiones y recomendaciones.	100
11.1 Conclusiones.	100
11.2 Recomendaciones.	101
Capítulo XII: Conocimiento general.	102
Capítulo XIII: Referencias.	103
Capítulo XIV: Anexos.	108

Capítulo I

Introducción.

Capítulo I: Introducción

El presente proyecto tiene como finalidad solucionar la problemática de comunicación que tiene Elemento10 Radio, pues carece de una interfaz gráfica web para que los usuarios tengan acceso a la información de su programación.

Se realiza la investigación de todos aquellos conceptos relacionados al desarrollo de sitios web, ciencias, artes, teorías y tendencias que respaldan este proyecto. Se presenta la propuesta de diseño de una interfaz gráfica web conforme a las necesidades de Elemento104 radio, para que proyecte su personalidad y pueda llegar a su grupo objetivo.

Se desarrolla un método creativo con la técnica Scramper para llegar al concepto de diseño, se bocetan a mano las ideas que permite visualizar los elementos gráficos y digitalizarlos para presentar la propuesta preliminar de la interfaz gráfica web de Elemento104 radio y así pueda transmitir su programación. Se seleccionan colores adecuados para su identificación, se crean iconos y tableros para que los usuarios puedan interactuar con la radio a través de un entorno gráfico, se colocan los elementos visuales de la interfaz gráfica web de forma ordenada, para que los usuarios puedan ubicar con facilidad la información primordial acerca de la programación de la radio.

Capítulo II

Problemática.

Capítulo II : Problemática

CastRadio no cuenta con el diseño de una interfaz gráfica web para que los usuarios tengan acceso a la información y a la programación de la emisora .

2.1 Contexto

CastRadio es una de las principales radios en línea en Guatemala; tiene una programación variada, ya que cuenta con 35 programas. Estos son transmitidos una vez por semana, con diversos géneros musicales, en inglés y en español, que van desde los años 80's a la actualidad, por lo que el grupo objetivo es variado.

Actualmente tiene varios proyectos radiales, como Bless Radio, que transmite las 24 horas del día música cristiana, y la Radio Urbana que transmite música del género reggaetón. Debido a la diversidad de programas en CastRadio, surge un nuevo proyecto radial cuya programación está enfocada en un grupo objetivo más específico. Es así como surge Elemento104 Radio, que inicia a transmitir su programación el 30 de junio de 2011 a través de un sitio web gratuito, porque no se cuenta con el presupuesto suficiente para cubrir con los gastos que conlleva tener un sitio web propio.

Por lo que se creó un usuario en el sitio www.Listen2MyRadio.com, ya que brinda un espacio radial y televisivo. Por ser gratuito, limita el nivel de audiencia, permite acceder a la programación a un máximo de 25 personas, y la imagen de la página no puede modificarse. Dicha imagen no refleja la personalidad de la radio, esto provoca que Elemento104 Radio tenga poca aceptación por parte del grupo objetivo y el proyecto es temporalmente cancelado.

El equipo de CastRadio plantea el lanzamiento de Elemento104 Radio con su propio sitio web, por lo que se propone la creación de una interfaz gráfica web donde el usuario pueda interactuar y navegar fácilmente, como también tenga acceso a la programación. Por otra parte, que el aspecto visual contribuya a reflejar la personalidad de la radio y sea identificada en internet por el grupo objetivo.

2.2 Requerimiento de Comunicación y Diseño:

Elemento104 Radio no tiene una interfaz gráfica web que permita a los usuarios tener acceso a la información y programación de la radio.

2.3 Justificación:

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

2.3.1 Magnitud:

La República de Guatemala tiene 16,255,000 habitantes, la ciudad de Guatemala cuenta con 3,457,318 habitantes entre hombres y mujeres, jóvenes entre 15 a 25 años 3,086,474, según datos proporcionados por el Instituto Nacional de Estadísticas (2011). En la ciudad capital se encuentran 25 radios que transmiten su programación en línea, CastRadio tiene un alcance de audiencia mensual de 4792 visitas (según Google Analytics, 2013), sin contabilizar en aparatos móviles, Elemento104 Radio quiere llegar a 5000 radioescuchas.

3.2.1.1 Gráfica Magnitud:



2.3.2 Vulnerabilidad

Elemento 104 Radio no cuenta con una interfaz gráfica web, esto provoca principalmente que la radio no pueda funcionar e impide que transmita su programación en un entorno virtual. Por lo tanto, no tiene una imagen con la cual pueda darse a conocer y ser identificada en internet. Sin una interfaz gráfica web no puede existir una comunicación entre la radio y el usuario, ya que es una herramienta que hace posible dicha comunicación.

2.3.3 Trascendencia

La interfaz gráfica web permite que los usuarios accedan al contenido que desean encontrar en el sitio web de Elemento104 radio, puede proyectar una imagen que refleje la personalidad de la radio. Facilita la interacción del usuario con el sitio web, lo que hace que su navegación sea una experiencia positiva, ya que la información de su interés la puede encontrar con el mínimo esfuerzo.

Por ser radio en internet, se puede transmitir la programación a través de modulación digital, que permite mayor cobertura y fidelidad de audio. El usuario se debe conectar a través de un ordenador o en un aparato móvil, que evita la interferencia como convencionalmente hay al usar modulación de frecuencia AM o FM en su caso.

2.3.4 Factibilidad

El proyecto es factible, porque Elemento 104 radio cuenta con una serie de recursos que posibilitan su elaboración.

2.3.4.1 Recursos humanos

Elemento104 radio cuenta con el equipo de trabajo de la agrupación CastRadio y Dirección de Raúl Castañaza, que tienen la capacidad, el conocimiento y experiencia para dirigir el proyecto. El programador es el encargado de administrar y programar la interfaz gráfica web de la forma que ha manejado todas las páginas anteriores relacionadas a CastRadio.

2.3.4.2 Recursos organizacionales

Raul Castañaza Director de proyectos radiales y audiovisuales, autoriza a todo el personal de la radio para que brinde toda la información y apoyo necesario para la elaboración de este proyecto.

2.3.4.3 Recursos económicos

La empresa tiene los recursos económicos para cubrir con los gastos que conlleva realizar este proyecto.

2.3.4.4 Recursos Tecnológicos

La radio cuenta con varias computadoras con acceso a internet, que permiten transmitir la programación a través la interfaz gráfica web de Elemento104 radio. Estudio de grabación donde se pueden hacer las producciones necesarias para la misma. También con los software de diseño para editar, diagramar y diseñar la interfaz gráfica de la radio.

Capítulo III

Objetivos de diseño.

Capítulo III: Objetivos del diseño

3.1 Objetivo General

Diseñar una interfaz gráfica web para que los usuarios tengan acceso a la información y programación de Elemento 104 Radio en internet.

3.2 Objetivos específicos

3.2.1 Investigar la información acerca de los elementos de diseño y elaboración de una interfaz gráfica web para implementarla en la elaboración de este proyecto .

3.2.2 Recopilar información necesaria de los antecedentes de Elemento104 Radio para que la interfaz gráfica web refleje la personalidad de la radio.

3.2.3 Seleccionar colores que estimulen visualmente al usuario para atraer su atención.

3.2.4 Crear botones e iconos prácticos y representativos para facilitar la interacción del usuario con los componentes de la interfaz gráfica web.

3.2.5 Diagramar los elementos gráficos de forma ordenada para que los usuarios puedan ubicar fácilmente la información de la programación de la radio.

Capítulo IV

Marco de
referencia.

Capítulo IV: Marco de Referencia

4.1 Información del Cliente

Nombre: CastRadio

Dirección: 31 av A 9-69 zona 7 Col. Centro América, Guatemala

Correo electrónico: CastRadio@hotmail.com

Teléfonos: 53132979

Director: Raul Castañaza

Tel: 54641759.

Antecedentes:

El nombre de la radio surge de un nuevo elemento que se ha incluido en la tabla periódica y que, para formarlo, hay que crearlo con varios elementos de la tabla, y hasta la fecha no se ha comercializado pero crea polémica al decidir qué nombre le pondrían a este nuevo elemento, pero queda identificado como Elemento 104. De esos factores surge el nombre de la radio, que busca crear nuevas propuestas, proyectos que fomenten actitud positiva, e incentive la mentalidad abierta sin importar raza, sexo y religión, con la libre emisión del pensamiento, y se abre un espacio donde se puede escuchar temas de interés combinándolo con la programación musical.

Elemento104 Radio empieza el 30 de junio del 2011, con una programación en un sitio gratuito www.Listen2MyRadio.com con cinco programas en vivo con diferentes temáticas y diferentes locutores en un horario nocturno de 6:00 pm a 12:00 am. En el

2012 se suspende Elemento104 radio, por no tener el impacto deseado en los usuarios, por falta de un sitio web donde se permita el acceso de varios usuario que puedan escuchar la radio, ya que no se contaba con un dominio de internet para estar a la vanguardia con las demás radios online en Guatemala. Ahora se quiere hacer un nuevo lanzamiento de Elemento104 Radio con una nueva plataforma, logística, imagen y locutores.

Oportunidad identificada: Elemento104 radio es una radio en línea que necesita una interfaz gráfica web para transmitir su programación y así llegar a ser un medio de comunicación reconocido.

Misión: Somos una radio guatemalteca que transmite una nueva experiencia en sonido y comunicación con el mejor equipo de trabajo. Lleva a la comunicación a otro nivel, da oportunidad también al oyente de expresarse, crea un nuevo concepto de vida y transmitimos la programación con la última tecnología y producción.

Visión: Ser un medio de comunicación que brinde información actual en el ámbito de la música y la farándula, y conquistar al público con la más reciente música con enfoque positivo. Inculcar tanto valores como principios a nuestra generación.

Delimitación Geográfica: Guatemala.

Grupo Objetivo: Hombres y Mujeres, de 15 a 25 años, de un nivel socioeconómico C y C+, que tengan un nivel de inglés medio y gusto por la música pop, rock, electrónica universal.

Principal beneficio del grupo objetivo: Brindar un sitio donde puedan informarse con las noticias de la farándula, entretenerse con la música y programas en vivo, con fácil acceso y de manera segura.

Competencia: El Hit Radio, Radio 502, Terabyte Radio, Exprésate Guate, Saturn Radio, 1850 Radio, fusion GT radio, Intuision Radio.

Posicionamiento: Elemento104 radio quiere posicionarse con un concepto diferente que pueda fomentar la actitud positiva, ser de mente abierta, aceptación, comprensión e interacción con el usuario, posicionarse en las primeras 25 radios on line en la ciudad de Guatemala.

Factores de diferenciación: Cobertura de eventos, actividades benéficas y de concientización, programas en vivo.

Objetivos de mercadeo: Vender pautas en los diferentes programas de la franja.

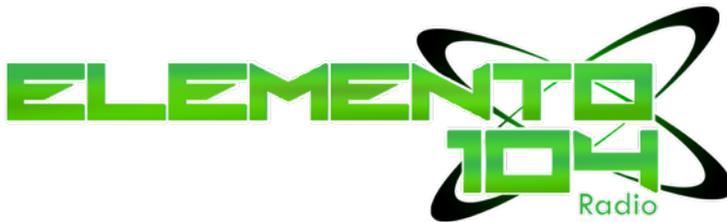
Objetivo de comunicación: Dar a conocer a Elemento104 Radio como una radio que informa. Está a la vanguardia con las noticias de la farándula y que transmite con prontitud información de calidad de urgencia, como ; noticias de última hora, estados del tráfico, alertas etc.

Mensajes clave a comunicar: Comunicar para no solo informar, entretener sino también cambiar la mentalidad del usuario, en una mente positiva.

Estrategia de comunicación: Estar en constante comunicación e interacción en las redes sociales, con noticias, eventos y programación.

Reto de diseño y trascendencia: Innovar como radio en línea, aumentar la audiencia y comunidad virtual para fidelidad a los jóvenes a la radio al crear la interfaz gráfica que sea de fácil acceso e interactividad con el usuario.

Logotipo:

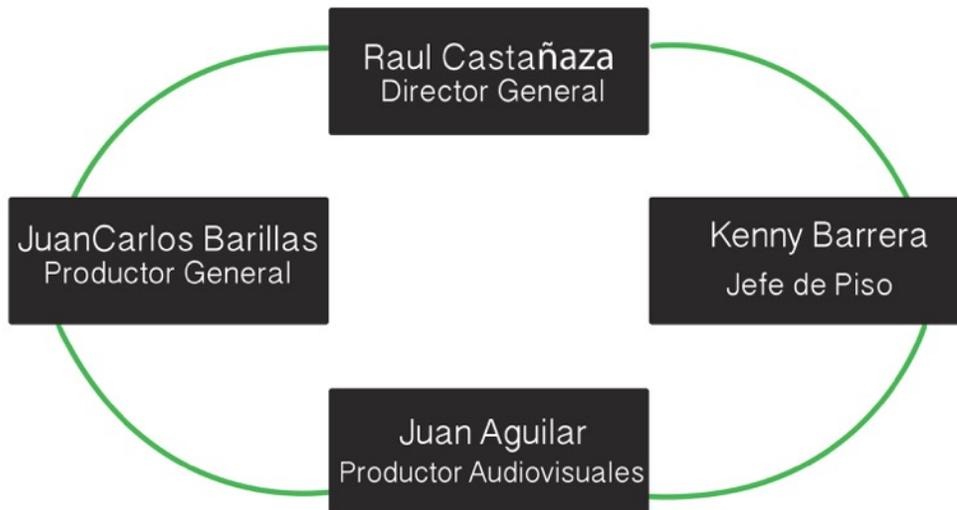


Colores: Gama de verde: #4dc108, #5cc916, #33b143, #5e9669 y negro : #000000

Tipografía: Xero's Theorem, Chalkboard SE (Regular)

Forma: Elemento104 es un elemento en la tabla periódica, y fue llamado así por estar compuesto por varios elementos y por ello el átomo. Se usó una tipografía que tenga un aspecto futurista, innovador.

4.2 Organigrama



FODA

Fortaleza	<p>Cuenta con Logotipo</p> <p>Cuenta con Misión, Visión y objetivos</p> <p>Cuenta con Recursos Humanos</p> <p>Cuenta con Material tecnológico</p> <p>Computadoras</p> <p>Internet</p>
Oportunidades	<p>Aumentar Ventas</p> <p>Aumentar Rating</p> <p>Nuevos Locutores</p> <p>Reconocimiento en Radios Online</p> <p>Patrocinio de varias empresas.</p> <p>Colaboración de Artistas.</p>

Debilidades	<p>Poco espacio para Cabinas</p> <p>No cuenta con locutores aún</p> <p>No cuenta con amplias instalaciones.</p> <p>No tiene aún dirección web en donde encontrar la radio.</p> <p>No cuenta con soporte en redes sociales.</p> <p>Aún no se ha lanzado.</p>
Amenazas	<p>Competir con 25 radios en línea en Guatemala.</p> <p>Falta de recursos económicos para la realización de eventos y publicidad.</p> <p>La colaboración del staff de la radio.</p> <p>Poca influencia en redes sociales.</p> <p>Producción de alto nivel de otras radios.</p> <p>Locutores de alto nivel de otras radios.</p>

Capítulo V

Definición del grupo
objetivo.

Capítulo V: Grupo objetivo

Este proyecto está dirigido a hombres y mujeres, de 15 a 25 años, de nivel socioeconómico C, C+, que pasan tiempo en la internet, redes sociales, y sitios de entretenimiento como es la radio.

5.1 Perfil Geográfico

Guatemala es un país de América Central. La superficie total del país es de 108, 890 kilómetros cuadrados. Guatemala tiene clima cálido y tropical. En el área, la temperatura es comparativamente más fresco.

La ciudad es el centro económico, cultural y administrativo del país. Las coordenadas geográficas de la ciudad de Guatemala son 14 ° 37' 16 '' latitud norte y 90 ° 31' 37'' oeste longitud.

Población:

La república de Guatemala cuenta con 16,225,000 habitantes. En la ciudad capital cuenta con 3,457,318 habitantes, la cantidad de jóvenes entre 15-25 años son 3,086,474 habitantes. (INE, 2011).

Idioma oficial: Español

País multilingüe: 23 idiomas

5.2 Perfil Demográfico

Edad: 15 a 25 años

Género: Hombres y Mujeres

Nivel Socioeconómico: C+,C

Idioma: Español

Ciclo de Vida: Jóvenes solteros, jóvenes casados sin hijos, jóvenes casados con hijos, jóvenes adultos solteros. (Dentro de la categoría de la "juventud", es también importante distinguir entre los adolescentes (13-19) y los adultos jóvenes (20-24), ya que los problemas sociológicos, psicológicos y de salud a los que hacen frente pueden diferenciarse entre ambos grupos).

Ingresos: Sus ingresos son de Q12,000 a Q20,000, si son jóvenes solteros independientes o jóvenes casados, se toma en cuenta los jóvenes solteros que aún dependen de sus padres para su sustento.

Ocupación: Estudiantes, estudiantes/trabajadores, profesionales.

Educación: Primaria, secundaria, diversificado, estudios universitarios (en curso o finalizados).

5.3 Perfil psicográfico:

Jóvenes estudiantes, trabajadores, llevan una vida pro-activa y tienen perfil en las redes sociales, cuentan con un teléfono celular (SmartPhone), suelen salir los fines de semana a reuniones sociales para divertirse y olvidar el estrés. Dentro de sus hobbies esta pasar tiempo en internet, ya sea en un computador o en un aparato móvil, actividades físicas, tienden a escuchar música todo el tiempo. Están pendientes de todo lo que sucede con sus artistas favoritos, música y moda, entre otros, a través redes sociales.

5.4 Perfil Conductual

Personas que les gusta estar conectadas a través de internet, y su mayoría de tiempo pasa en redes sociales, que se identifique con el concepto de cada uno de los programas de la radio, pueda consultar información, entretenerse y escuchar música al mismo tiempo, y que puedan interactuar y participar en el chat de la página.

Los clientes pueden pautar productos y servicios que tengan relación con el grupo objetivo, tanto auditivamente como en espacios publicitarios en la interfaz gráfica web.

Capítulo VI

Marco teórico.

Capítulo VI: Marco Teórico

6.1 Conceptos fundamentales relacionados con el producto o servicio

6.1.1 Radio

La radio fue inventada por el Científico italiano Guillermo Marconi, a través de la propagación de ondas electromagnéticas llamadas hertzianas (Hertz) estas son capaces de transmitirse al vacío. La radio se convirtió en un medio de comunicación masivo que permite una interacción entre los encargados de la transmisión y la comunidad que la escucha, de manera que puede lograr una dinámica informativa y de entretenimiento entre los radioescuchas. Se requiere de una planeación para que se logre una radiodifusión; ésta se define como “un conjunto de técnicas de emisión de ondas hertzianas que permiten la transmisión de la palabra y de los sonidos”. (Romo Gil, 1987).

La radio y la radiodifusión es un medio para transmitir a distancia la voz y la música, siendo un medio de comunicación más accesible para las personas, para que esto sea posible se necesita una serie de transformaciones de ondas de señales de radio y tipos de oscilaciones para que pueda enviarse la señal a distancia.

6.1.2 Radio en línea

Hoy en día la tecnología avanza mucho más rápido, y con ella las redes sociales, esto ha llevado a que los usuarios puedan acceder y difundir información de una manera más fácil. La radio en línea es una herramienta muy poderosa e inmediata para transmitir al instante toda la información que está pasando en el momento. Ahora la radio por internet está en constante evolución para llegar a ser reconocida como medio de comunicación

masiva y una definición de radio online o “internet radio” es simple “Internet Radio es la transmisión continua y fluida de audio a través de internet”.(Lee, 2005).

El valor que tiene este sistema no reside principalmente por su extensión o incluso en su eficiencia, su valor depende del uso que se hace a través de ella, en cada capítulo de la historia humana tiene a disposición la capacidad de comunicarse simultáneamente con millones de personas alrededor del mundo, para proporcionar entretenimiento, instrucciones y la ampliación de visiones, educación, problemas nacionales y eventos . (Priestman, Chris, 2006, traducido por Juan Carlos Barillas, 2013).

Y por medio de diferentes dispositivos que son de la vida cotidiana de hoy en día como; computadoras, teléfonos inteligentes, tablets, podemos acceder a cualquier emisora tanto FM radio o internet radio, y difundir la información que este aconteciendo en el momento.

6.1.2.1 Modulación

En radio para poder transmitir la información es importante la modulación en la que está configurada, ya que el sonido viaja por medio de frecuencias que se mide en velocidad Hertz, y esta viaja a través de las frecuencias AM y FM; que se transmite las señales auditivas y permite que las personas reciban el mensaje, música e información.

La modulación es la marca de sonido, es una señal radial media porcentual del voltaje que pasa por la consola hacia un transmisor o dispositivo de grabación. Muy poca modulación causa problemas con la relación señal-ruido y hace que la señal suene turbia. (Hausman & Benoit, 2001).

Las frecuencias audibles van de unos 15Hz (tonos graves) a 15,000 Hz (tonos agudos). Esta gama de frecuencias audibles es transformada por el micrófono en corrientes alternas de la misma frecuencia. Se puede decir entonces que el micrófono es el primer convertidor de señales dentro de la larga cadena de una transmisión de radio. (Izard, 1989).

6.1.2.2 Tipos de modulación

Desde los inicios la radio, cuenta con la modulación que es la frecuencia donde se envía la señal de sonido, tanto en tonos graves, agudos y amplificarlos, en la actualidad hay varias modulaciones de frecuencias análogas (AM y FM) y con la evolución de la radio digital también hay modulación para que emitan su programación con más fidelidad en modulación digital (ASK, FSK, PSK, QAM).

Galeon, Tipos de modulación. Recuperado de: <http://modul.galeon.com/aficiones1359485.html>

6.1.3.1 Modulación Digital

La modulación digital es la transmisión de pulsos digitales, entre varios puntos de un sistema de comunicación. Los sistemas de transmisión digital requieren un elemento físico, entre el transmisor y el receptor, como un par de cables, cable coaxial o cable de fibra óptica, el medio de transmisión es el espacio libre (nube virtual) o la atmósfera de la Tierra.

Si la modulación está en forma analógica, tiene que convertirse a pulsos digitales, antes de la transmisión y convertirse de nuevo a la forma analógica, en el extremo de

recepción. En un sistema de radio digital, la señal de entrada modulada y la señal de salida modulada, son pulsos digitales.

Electrónica fácil, Modulación digital: FSK-PSK-QAM. Recuperado de: <http://www.electronicafacil.net/tutoriales/MODULACION-DIGITAL-FSK-PSK-QAM.php>

6.1.3.2 Transmisión por desplazamiento de frecuencia (FSK)

El FSK binario es una forma de modulación angular de amplitud constante, similar a la modulación en frecuencia convencional, excepto que la señal modulante es un flujo de pulsos binarios que varía, entre dos niveles de voltaje discreto, en lugar de una forma de onda analógica que cambia de manera continua.

Electrónica fácil, Modulación digital: FSK-PSK-QAM. Recuperado de: <http://www.electronicafacil.net/tutoriales/MODULACION-DIGITAL-FSK-PSK-QAM.php>

6.1.3.3 Transmisión Desplazamiento de Fase (PSK)

Transmitir por desplazamiento en fase (PSK) es otra forma de modulación angular, modulación digital de amplitud constante. El PSK es similar a la modulación en fase convencional, excepto que con PSK la señal de entrada es una señal digital binaria y son posibles un número limitado de fases de salida.

Electrónica fácil, Modulación digital: FSK-PSK-QAM. Recuperado de: <http://www.electronicafacil.net/tutoriales/MODULACION-DIGITAL-FSK-PSK-QAM.php>

6.1.3.4 Transmisión por desplazamiento de fase binaria (BPSK)

Con la transmisión por desplazamiento de fase binaria (BPSK), son posibles dos fases de salida para una sola frecuencia de portadora. Una fase de salida representa un 1 lógico y la otra un 0 lógico. Conforme la señal digital de entrada cambia de estado, la fase de la portadora de salida se desplaza entre dos ángulos que están 180° fuera de fase. El BPSK es una forma de modulación de onda cuadrada de portadora suprimida de una señal de onda continua.

Electrónica fácil, Modulación digital: FSK-PSK-QAM. Recuperado de: <http://www.electronicafacil.net/tutoriales/MODULACION-DIGITAL-FSK-PSK-QAM.php>

6.1.3.5 Transmisión por desplazamiento de fase cuaternaria (QPSK)

La transmisión por desplazamiento de fase cuaternaria (QPSK) o, en cuadratura PSK, como a veces se le llama, es otra forma de modulación digital de modulación angular de amplitud constante. La QPSK es una técnica de codificación M-ario, en donde $M=4$ (de ahí el nombre de “cuaternaria”, que significa “4”). Con QPSK son posibles cuatro fases de salida, para una sola frecuencia de la portadora. Debido a que hay cuatro fases de salida diferentes, tiene que haber cuatro condiciones de entrada diferentes.

Ya que la entrada digital a un modulador de QPSK es una señal binaria (base 2), para producir cuatro condiciones diferentes de entrada, se necesita más de un solo bit de entrada. Con 2 bits, hay cuatro posibles condiciones: 00, 01, 10 y 11. En consecuencia, con QPSK, los datos de entrada binarios se combinan en grupos de 2 bits llamados dibits. Cada código dibit genera una de las cuatro fases de entrada posibles. Por tanto, para cada

dibit de 2 bits introducidos al modulador, ocurre un sola cambio de salida. Así que, la razón de cambio en la salida es la mitad de la razón de bit de entrada.

Electrónica fácil, Modulación digital: FSK-PSK-QAM. Recuperado de: <http://www.electronicafacil.net/tutoriales/MODULACION-DIGITAL-FSK-PSK-QAM.php>

6.1.4 Locutor

Profesional de radio o televisión que se dirige a la audiencia dando noticias o avisos, presentando programas.

Locutor es la persona encargada de presentar los programas o de leer las noticias en una emisora de radio o televisión.

Para los locutores es muy importante el estudio del sistema fonético que es el sonido de la lengua humana está organizado en un sistema, y éste se le llama sistema fonético, que es la forma en que se articulan los sonidos de cada lengua para que se pronuncien adecuadamente, incluyendo los órganos de la anatomía humana para que se realicen con propiedad. (Guitart, 2004).

Funciones del Locutor:

- Presentar, conducir y animar programas radiales y televisivos.
- Presentar y efectuar el enlace de continuidad de los informativos de radio y noticieros de televisión.
- Difundir boletines informativos; noticieros; noticias aisladas o agrupadas.
- Realizar la locución y/o doblajes publicitarios y filmicos.
- Conducir y producir eventos, actos y ceremonias.
- Relatar acontecimientos deportivos, culturales y recreativos.

6.1.4.1 Locutor Actor

Tiene características significativas, debe encarnar un determinado personaje, sobre todo en radio, donde la voz es fundamental, requiere dominio en la actuación y de la lectura interpretativa.

El actor de radio es un artista en todo el sentido de la palabra, vive con propiedad de intensidad cada uno de sus papeles, y hace de su propia vida un mundo de vidas paralelas. deguate.com, 2009, Locutor Profeción. Recuperado de: http://www.deguate.com.gt/artman/publish/empleos_profesiones/locutor.shtml#.UgnQUOBG7JM

6.1.4.2 Locutor de Cabina

Es el primer peldaño en el escalafón profesional de locutores, realiza programas musicales, lee boletines informativos, coordina transmisiones a control remoto, debe ser animador, maestro de ceremonias y a veces comentarista, en forma transitoria y circunstancial.

La cabina es la mejor escuela para un locutor, se disciplina en el cumplimiento en el deber porque tiene que estar al frente de micrófono como un centinela, no puede retirarse hasta que no llegue su reemplazo. Debe estar en una cabina solitaria y fría contribuyendo a que el mundo se divierta. Es la voz de la noticia, es el alma de la radio.

Su importancia se la da el mismo con su personalidad y originalidad estando al aire, si se preocupa por prepararse día a día; escribe sus propios programas los musicaliza y los realiza. En una cabina de emisora nace y se hace un locutor.

deguate.com, 2009, Locutor Profeción. Recuperado de: http://www.deguate.com.gt/artman/publish/empleos_profesiones/locutor.shtml#.UgnQUOBG7JM

6.1.5 Producción Radiofónica

Se habla de la producción como un proceso dinámico que fluctúa de acuerdo a las necesidades, los tiempos, los objetivos y el contexto del trabajo radiofónico y del quehacer comunicativo.

Es así, como se produce una constante retroalimentación entre las distintas etapas, que ayudan a enriquecer el trabajo de producción. Por lo tanto, se debe encarar, no desde una perspectiva estructurada de pasos a seguir rigurosamente, sino más bien, como un proceso dialéctico de trabajo, que permita cierta flexibilidad para avanzar y regresar, con la intención de modificar y corregir errores y hallazgos que aparecerán a medida que se realiza el proceso de producción.

En la producción radiofónica cada paso se vincula con otro de los que se le presentaran a continuación por ello es importante que se cumplan y luego se evalúen cada uno de los pasos. (Philip Benoit, Carl Hausman, 2001)

6.1.5.1 Pre-Producción

Esta etapa es una de las más importantes, porque en esta parte se definen los aspectos más generales que van a guiar en todo el proceso del programa radial. Es una especie de bosquejo al que se debe recurrir durante todo el trabajo de producción y de postproducción. Blog de la cátedra de Producción Radiofónica de la ECI, 2009. (Recuperado de <http://produccionradiofonicaeci.blogspot.com/2009/04/los-ciclos-de-la-produccion-radiofonica.html>)

6.1.5.2 Etapa de investigación

La investigación tiene que ser a diario la información está a la mano de todos en internet y más para un comunicador social, o quien da la información al aire, la idea es tratar de recuperar el sentido que tiene la investigación, como etapa previa y necesaria para la tarea de producción.

La investigación para la producción radiofónica es parte de un campo más amplio, que es la investigación radiofónica. Y esta a su vez forma parte de una más amplio que es la investigación en comunicación, que también forma parte de otro campo: la investigación social.

Investigar es conocer, o mejor dicho, es una manera particular de conocer el mundo.

Se trata de una búsqueda organizada de conocimiento y de análisis de las ideas existentes, observando y correlacionando datos. (Blog de la cátedra de Producción Radiofónica de la ECI, 2009. Recuperado de <http://produccionradiofonicaeci.blogspot.com/2009/04/los-ciclos-de-la-produccion-radiofonica.html>)

6.1.5.3 Etapa de organización

Una vez que se ha recolectado toda la información necesaria de acuerdo a la planificación general y los objetivos que se han planteado, se debe decidir cómo utilizar esa información en un programa radial.

Para hacerlo, se debe primero regresar al material recolectado y realizar una lectura del mismo de acuerdo a los objetivos que se plantearon en la primera etapa. Explorar el material para poder reducirlo, porque es imposible que toda la información recolectada salga al aire. Para esto se debe hacer una selección según criterios que se establecen en función de los objetivos. (Blog de la cátedra de Producción Radiofónica de la ECI, 2009. Recuperado de <http://produccionradiofonicaeci.blogspot.com/2009/04/los-ciclos-de-la-produccion-radiofonica.html>)

6.1.5.4 Producción

Muchas veces a la hora de producir para la radio, se parte de una fuente escrita, ya sea el diario, una revista o Internet. Es importante tener en cuenta que se hable dos lenguajes diferentes, lo escrito y lo oral. Por lo tanto, cuando se usa un texto gráfico se debe “traducir o transferir” al lenguaje radiofónico.

El discurso escrito, aunque después vaya a ser leído en voz alta, tiene sobre el habla espontánea la enorme ventaja de permitir la reflexión previa, simultánea y posterior al acto de organizar los sentidos. (Blog de la cátedra de Producción Radiofónica de la ECI, 2009. Recuperado de <http://produccionradiofonicaeci.blogspot.com/2009/04/los-ciclos-de-la-produccion-radiofonica.html>)

6.1.5.5 Etapa de realización

Esta etapa se realiza en la cabina y se pone en juego todo lo preparado en la etapa anterior. Es aquí donde se tiene que tener en cuenta si lo que se elaboró en la pre-producción es adecuado a lo planificado.

Es el momento en que se entra al estudio radiofónico, y se enciende la luz roja y empieza a girar la rueda mágica de la radio. Es el momento de la puesta al aire.

Atención, concentración, claridad en lo que se tiene que hacer y decir, conocimiento de lo planificado, pertinencia de los roles, trabajo de equipo, repentización, capacidad de improvisación, son algunas de las cualidades que se deben poner en juego en la realización. (Blog de la cátedra de Producción Radiofónica de la ECI, 2009. Recuperado de <http://produccionradiofonicaeci.blogspot.com/2009/04/los-ciclos-de-la-produccion-radiofonica.html>)

6.1.5.6 Post-Producción

En esta última etapa se procede a la auto-evaluación de las dos etapas anteriores, o sea de la pre-producción (determinación de objetivos y roles del equipo, recolección y selección de información) y de la producción (salida al aire). Es muy importante evaluar críticamente la tarea de todos los que formaron parte de la producción y de la puesta al aire porque este mecanismo le va a permitir ir perfeccionando el desempeño de cada uno y por lo tanto, ir mejorando la salida al aire del programa. (Blog de la cátedra de Producción Radiofónica de la ECI, 2009. Recuperado de <http://produccionradiofonicaeci.blogspot.com/2009/04/los-ciclos-de-la-produccion-radiofonica.html>)

6.2 Conceptos fundamentales relacionados con la comunicación y al diseño

6.2.1 Conceptos fundamentales relacionados con la comunicación.

6.2.1.1 Comunicación

Hay diferentes conceptos que pueden hacer entender que es la comunicación, uno de ellos es la transmisión y recepción dinámica del mensaje, contenido de ideas, también es el comportamiento mediante el emisor despierta habilidades en acto de expresar y compartir ideas, deseos y sentimientos, para que haya una comunicación efectiva debe de haber varios elementos como el emisor o codificador que envía el mensaje a través de un código mediante un canal, y lo recibe el receptor o decodificador, y un feedback para asegurar que el mensaje fue claro y en el código correcto a través de cualquier canal. Sobalvarro Guzman, Karla Patricia, concepto de comunicación, Comunicación II, Universidad Galileo. 2009.

6.2.1.2 Información

Dar noticia de algo, es un conjunto organizado de datos que constituye un mensaje agrupando datos con el objetivo de lograr un significado específico. Es la difusión de un mensaje de un género noticioso que su propósito es informar de algún acontecimiento, hecho, coyuntura que llegue a diferentes masas, puede tener un feedback muy amplio y de muchas opiniones. Es de todo esto que se alimenta un medio de comunicación, sin información el medio no podría funcionar y fracasaría, más ahora que la información está al acceso de todos y viaja más rápido por la internet, el medio tiene que estar en constante investigación y al día de toda la información que pueda proporcionar a su audiencia. María Dolores Montero Sánchez, (1993).

6.2.1.3 Comunicación Persuasiva

Los medios masivos de comunicación utilizan la comunicación persuasiva, porque son influyentes. La comunicación persuasiva es toda la comunicación orientada a conseguir que los demás apoyen las decisiones y opiniones. Se basa en resaltar la lógica y positivismo de argumentos y causa para recibir el apoyo.

La comunicación en masas tiene que ir más allá de encontrar fórmulas integradoras capaces de unificar el conocimiento o tener solo una perspectiva de análisis. Se tiene que tener un amplio marco global de investigación, como el desarrollo que delimitan el proceso de la comunicación en función de sus propias necesidades, esto puede abarcar la comunicación política, comunicación internacional, comunicación persuasiva y comunicación publicitaria cada una se describe el proceso de comunicación desde sus propias necesidades. (Sánchez, 1993, p. 65).

6.2.1.4 Comunicación Social

Hace que la información pueda ser percibida, transmitida, entendida y el impacto que pueda tener en la sociedad.

Lo más importante de la sociología interpretativa al estudio del papel de los medios de comunicación de masas en la sociedad, son las conclusiones que llegan a tener la noticia, la práctica profesional es lo que determina el contenido de la información que influye a la construcción social de la realidad. (Montero, 1993, p. 43).

6.2.1.5 Comunicación Visual

Todo lo que se consume, tiene que verse primero antes de adquirirlo, la comunicación visual es esencial para una persuasión efectiva y llegar al grupo objetivo y poder influenciar una idea, acción o tendencia.

Hoy en día es imposible reducir los mensajes, es fundamental que el mensaje sea claro y que logre su objetivo, la comunicación visual se basa en definiciones vinculadas a los sentidos, a la sensorialidad visual, auditiva y táctil. (Carricaburo, 2004, p.20).

6.2.1.6 Percepción

Todos tienen un punto de vista, opiniones diferentes cada quien puede entender un mensaje de distinta manera, incluso cada cultura puede tener diferentes percepciones de alguna situación, o simplemente alguna palabra tiene un significado diferente según el lugar o región en la que se encuentre, se tiene que estudiar bien el grupo objetivo para no enviar un mensaje equivocado.

“La Percepción es un componente del conocimiento en donde el sujeto aplica el interactuar con el mundo objetivo al percibirlo. De esta forma, la percepción está ligada al lenguaje y es entonces un elemento básico en el desarrollo cognitivo”. (Herrera y López, 2008).

Cada quien tiene su propia personalidad, valores y principios y todo esto influye en cómo puede dar uso a la percepción, por eso no siempre todas las personas percibirán de la misma forma, y es allí donde la comunicación tiene que ser clara y difundida tal y como es, ya que la información mueve masas.

6.2.1.7 Pagina Web

La página web es el área más desarrollada del internet, diseñada para citar información, pero en la actualidad las páginas web son usadas para comercialización, tanto de productos como servicios y entretenimiento. Una página web está en lenguaje HTML(Hiper Text Markup Language) y se puede encontrar con la dirección URL (Uniform Resource Locator) que permite ubicar cualquier página en la red y poder navegar en al web. (Hobbs,1999).

6.2.1.8 Dominio

En la Web se manejan lenguajes de programación y de ubicación y para eso se necesita un dominio que sea conformado por nomenclatura de dominios caracteres y puntos que hagan más fácil su identificación, búsqueda de una persona, organización, redes, computadoras, y localizador geográfico. (Jaramillo, 2004, p. 138-139).

Los Dominios son representados por sufijos:

.com (organización comercial)

.net (equipo para manejo propio de la red)

.org (organización sin ánimo de lucro)

.int (institución internacional)

.gob (institución gubernamental)

.mil (institución militar)

.biz (negocios)

6.2.1.9 HiperTexto

“Hipertexto electrónico, un texto compuesto de bloques de palabras (o de imágenes) electrónicamente unidos mediante múltiples trayecto, cadenas o recorridos en una textualidad abierta, eternamente inacabada y descrita con términos como enlace, nodo, red, trama y trayecto”. (Landow, 2006, p. 24).

El hipertexto no necesariamente tiene que ser un texto, puede ser un botón, imagen, que se traslade a diferentes sitios en la web, para ser más interactivo y con mejor acceso, es una herramienta esencial en todos los sitios web y páginas web para entrelazarse entre sí y así la búsqueda es más fácil.

6.2.1.10 Hosting

Según López (2013) un hosting es el alojamiento de información y un hosting permite almacenar datos en la web, es básicamente un servidor conectado a internet donde se puede acceder a varios tipos de ficheros que pueden contener diferente información, el hosting permite descargar documentos PDF, Ficheros MP3 que lo que se busca en una radio online porque es allí donde se almacena y transmite el broadcast (radiodifusión). También se puede almacenar video como por ejemplo “Livestream”.

6.2.1.11 Servidor

El navegador, por medio de la interfaz de usuario, permite al usuario realizar una o varias peticiones Web. La interfaz de usuario o entorno de usuario es el conjunto de elementos del navegador que permiten realizar la petición de forma activa. Para la transmisión de todos estos datos suele utilizarse algún protocolo.

Un servidor web o servidor HTTP es un programa informático que procesa una aplicación del lado del servidor, realizando conexiones bidireccionales y/o unidireccionales y síncronas o asíncronas con el cliente y generando o cediendo una respuesta en cualquier lenguaje o Aplicación del lado del cliente. El código recibido por el cliente suele ser compilado y ejecutado por un navegador web.

El servidor es un programa que maneja todas las solicitudes de conexión mediante un protocolo que es el que cuentan todas las páginas web y es el http, que es un código que permite ubicar rápido un dominio y almacenamiento permanente. (Luján, 2001).

6.2.1.12 Internet

La internet es una red de redes, es una red que no solo interconecta computadoras, si no interconecta redes entre computadoras. Una red de computadora es un conjunto de máquinas que se comunican a través de algún medio.

El lenguaje que se usa es un protocolo que es como comparten recursos entre computadoras que se conoce como TCP/IP.

6.2.1.13 Redes Sociales

Con la evolución de la tecnología y del internet, hoy en día las relaciones interpersonales dio un paso a lo digital a través de plataformas web conocida como red social donde las personas se pueden conectar entre si y poder compartir experiencias, gustos y cosas en común, la red social se puede confundir con el mundo virtual pero son dos aspectos muy diferentes. Red social es para compartir entre personas y el mundo digital o virtual es el espacio en la web, se podría decir que la red social está dentro del mundo virtual o digital.

Las Redes sociales pueden hacer de la comunicación más fácil, entre familiares, amigos, y personas por conocer, pero también nos permite introducir productos y poder expandir el grupo objetivo y hacer negociaciones profesionales y networking de una manera seria y profesional. (Calvo y Rojas, 2009).

Las redes sociales se pueden tomar como espacios de intercambio de información y generación de relaciones que cada vez cobran mayor relevancia, ya que nos permiten establecer relaciones entre otros usuarios. (Villoria, 2010).

6.2.2 Conceptos fundamentales relacionados con el diseño.

6.2.2.1 *Diseño*

Diseño se refiere a un esquema donde se ordena líneas, formas, figuras en un espacio determinado, también es considerado como un arte que también es utilizado en la arquitectura, ingeniería y otras disciplinas, implica también una representación mental y plasmación de ideas en un formato visual gráfico para que al final se pueda exhibir cómo será la obra final.

El diseño puede contener dibujos o trazados que den características de una obra, la persona que diseña no solo cuenta con aspectos estéticos, si no también aptitudes funcionales y técnicas.

6.2.2.2 *Diseño Gráfico*

Diseño gráfico se considera una disciplina y profesión, con ella se pueden proyectar ideas, mensajes a través de imágenes, y también es conocida como comunicación visual, ya que con una imagen se pueden representar mensajes, y estas imágenes contemplan aspectos informativos, estilísticos, de identidad, de persuasión, tecnológicos, productivos y de innovación.

Las Imágenes son valiosas herramientas para emitir información, sentimientos y emociones, y por eso el diseño es desarrollar imágenes para representar ideas que desean comunicar. El feedback de las personas hacia las imágenes es instintiva y se basa en su personalidad. (Campos, 2005, p. 187).

6.2.2.3 Diseño Web

Diseñar una página web es ordenar los elementos de manera que tenga un equilibrio visual en la pantalla de los esquemas de contenido, tipografía, imágenes y contenido multimedia, para que sea de fácil acceso para el usuario y que tenga una apariencia cómoda y una agradable sensación.

El diseño web es una actividad multidisciplinaria y reciente, tanto como lo es internet. Se alimenta de fuentes como el diseño gráfico y las artes visuales, la programación de aplicaciones informáticas, el diseño de interfaces, la redacción de contenidos, la publicidad, el marketing entre otras muchas, para diseñar se hace el proceso de combinar el arte y la tecnología para comunicar las ideas.

6.2.2.4 Diseño web adaptivo

Conocido también como diseño web adaptable, que responde a las necesidades de cada aparato tecnológico ya sea en una PC, tablet, o smartphone. El sitio se adapte a cada uno de ellos según sea su necesidad y que es lo que el usuario desea del sitio.

Es una técnica de diseño para sitios web que mediante de imágenes fluidas, consigue adaptar el sitio web al entorno del usuario, no solo adapta el formato de las imágenes si no hace que la página no sea tan pesada en los aparatos más pequeños y el usuario tenga una mejor interacción.

6.2.2.5 Diseño de la interfaz gráfica

La interfaz ayuda a guiar al usuario a través de un sistema visual que tenga coherencia, que sea ordenado, de información, imágenes, metáforas para que pueda transmitir un significado a través de la pantalla del ordenador, tiene que ser moderno,

pero con integridad, uniformidad y lógica, se refiere a que sea fácil de acceder a la información, a los sistemas audiovisuales que desea el usuario.

Por medio de la interfaz el usuario puede realizar una o varias peticiones web. La interfaz es un conjunto de elementos del navegador que permite de forma activa responder a las peticiones.

6.2.2.6 Textura

Es una de las principales cualidades que puede dar el diseño, donde se le da un aspecto visual a la forma, que la hace más atractiva y la hace parecer más real, y que invite a tocarla, pero que más cree la sensación visual de una superficie y se usara diferentes texturas para darle valor al diseño. (Herrera & López, 2008).

6.2.2.7 Composición

En el campo visual si se quiere expresar más claro y con mayor belleza se tiene que usar la composición, que es el arte de ordenar las formas, objeto, y letras entre sí en el campo visual, lienzo, espacio. La composición puede ser estática cuando transmite sensaciones de calma, serenidad usando mayormente las figuras geométricas básicas , y también composiciones dinámicas en donde hay que añadir movimiento a la forma, en donde expresa vivacidad e incluso agresividad, vitalidad y dinamismo. (Herrera & López, 2008).

6.2.2.8 Tipografía

Es crear o componer tipos, haciendo del arte una técnica de reproducir la comunicación, transmitirla con elegancia y eficacia haciendo clasificaciones de las fuentes, cambiando el grosor y la anchura para que cada tipo tenga rasgos propios.

La tipografía también se define como fuente tipográfica y eso se entiende al estilo o apariencia de un grupo completo de caracteres, números y signos, regidos por características comunes, mientras que familia tipográfica, es un conjunto basado en una misma fuente con ciertas variaciones como grosor, anchura, pero siempre manteniendo las características comunes. Cada fuente y familia tipográfica tiene características que distinguen una de otras, las hace únicas y le da personalidad al texto en algún diseño impreso o en presentación digital. La tipografía se pueden dividir en amplias categorías pero unas de las principales son: serif, sans serif, manuscritas, de exhibición y símbolos. (Martínez, 2009).

6.2.2.9 Boceto

El objetivo principal de un boceto es plasmar ideas, pensamientos o conceptos sin ser tan estéticos, no usa muchos detalles y por general se puede realizar sobre cualquier hoja sin necesidad de tener instrumentos de dibujos, se puede realizar a lápiz, bolígrafo y simplemente se trata de ideas básicas para completar la idea del arte final.

El boceto cumple diversas funciones. Una de ellas es la realización de un estudio para otro tipo de trabajo, como la escultura o la pintura mural, en la que se suelen realizar los dibujos previos que luego se pasan a la pared pinchando a lo largo de las líneas del boceto, de manera que se obtiene, ya en el muro, un dibujo a puntos que se completa uniéndolos para reproducir el dibujo a línea.

El boceto sirve también para diseñar nuevas formas o composiciones, así como para crear figuras o espacios imaginarios. Picasso realizó numerosos estudios rápidos en los

que combinaba infinidad de variaciones de una misma forma, que luego aparecerían en sus cuadros. (Porto Pérez, Julián y Merino, María, 2012.)

6.2.2.10 Digitalización

Por medio de un escáner puede trasladarse los datos a una computadora, Digitalizar es convertir cualquier señal de entrada continua (analógica), como una imagen o una señal de sonido, en una serie de valores numéricos. Los diseñadores trasladan sus ideas en un papel haciendo un boceto, luego lo traslada promedio de un escáner, para luego digitalizarlo con ayuda de un software de diseño, que proporciona herramientas para hacer patrones y trazos para trasladar los datos a digitales. (Martinez castillo, 2009)

6.3 Ciencias auxiliares, artes, teorías y tendencias.

6.3.1 Ciencias auxiliares.

6.3.1.1 Semiología

La ciencia que estudia los sistemas de signos, como lenguas, códigos, señales, la lengua es parte de la semiología, pero en realidad coincide generalmente en reconocer al lenguaje como privilegiado que puede definir a la semiología como “el estudio de los sistemas de signos no lingüísticos.

Ferdinand de Saussure definió la semiología como “la ciencia que estudia la vida de los signos en el seno de la vida social”. (Guiraud, 2004).

La semiología no debe confundirse con la semiología médica que es un estudio de los síntomas e indicios naturales a través de los cuales se manifiestan las enfermedades.

El signo da función de comunicar ideas por medio de mensajes, esta acción implica un objeto, que este se convierte en un medio en el cual es el medio de transmisión hacia un destinatario.

6.3.1.2 Psicología

La psicología tiene un largo recorrido en la historia, y pues todo empieza siempre por el famoso ¿por qué?, ¿por qué nos comportamos de esta manera? Así fueron resultando varios conceptos de psicología, “Ciencia de la vida mental”, conforme el tiempo y más estudios “Ciencia de la conducta observable” y luego que en 1960 se realizó el concepto “Ciencia de la conducta y procesos mentales” y es la que en la actualidad se usa. Para comprenderlo mejor la psicología estudia al hombre y su conducta, sus pensamientos, personalidad y varios aspectos de la mente. (Myers, 2005).

6.3.1.3 Psicología del Color

El color se ve muchas veces como lo que complementa al arte , pero el color es básico cuando se elabora un mensaje visual ya que busca la fidelidad reproducida, ya que el color puede traducir nuestros sentidos y despertarlos al mismo tiempo usando la diferente y amplia gama de colore. El color ambienta y transmite diferentes impresiones, puedes ser calma, plenitud, de alegría, violencia, pasión. La psicología del color es el efecto del color sobre los individuos o personas. (Recupero, 2007).

6.3.1.4 Antropología

Es una ciencia social que estudia al ser humano de una forma integral. Para abarcar la materia de su estudio, la Antropología recurre a herramientas y conocimientos producidos por las ciencias naturales y otras ciencias sociales.

La aspiración de la disciplina antropológica es producir conocimiento sobre el ser humano en diversas esferas, pero siempre como parte de una sociedad. De esta manera, intenta abarcar tanto la evolución biológica de nuestra especie, el desarrollo y los modos de vida de pueblos que han desaparecido, las estructuras sociales de la actualidad y la diversidad de expresiones culturales y lingüísticas que caracterizan a la humanidad.

6.3.1.5 Sociología

La sociología es el estudio del socio o individuo, y se dedica también al estudio de grupos sociales como conviven individualmente y también en grupo como sociedad. Analiza las formas internas de la organización, las relaciones que los sujetos mantienen entre sí y con el sistema, el grado de cohesión existente en el marco de la estructura social.

La sociología es parte constituyente, e importante, del conjunto de las “Ciencias Humanas”, junto con la filosofía, la historia, psicología, la antropología, está asociada con todo lo que tiene que ver con el estudio de la sociedad y su comportamiento. La sociología se ha basado en las concepciones filosóficas acerca de la moral, de la moral, del poder, del estado, ya que la sociología posee características propias que, a su vez permiten fundamentar nuevas éticas, morales y políticas, del mismo modo que es fundamento necesario del resto de las producciones culturales de todas las épocas.(Cánovas Nieto, 2001 p. 19).

6.3.2 Artes.

6.3.2.1 Fotografía

Para tomar una fotografía es esencial la luz, en otras palabras la fotografía es “Escritura con Luz”. Sin luz es imposible ver o tomar fotografías, la luz hace visible el objeto al ojo humano como a la cámara.

Según la luz, la ubicación será la intención que se le quiera dar a la fotografía, en una cámara puede controlarse la cantidad de luz que llega a la cámara de dos formas: aclarando u oscureciendo la imagen mediante la abertura variable situada tras el objetivo, o variando el tiempo durante el que la luz llega a la cámara mediante el obturador regulable, teniendo en cuenta también la visión del fotógrafo, ya que la cámara puede enfocar el objeto que desee resaltar en la fotografía, habiendo ya estudiado el horizonte, el ángulo y aplicando la regla de tercios para tener un balance en la fotografía para que sea estética y agrade al ojo.

6.3.3 Teorías.

6.3.3.1 Teoría del Color

Reglas a seguir según la percepción de la mezcla de colores que se quiera realizar, combinando colores de luz, o combinándolos con colores reflejados en pigmentos, teniendo en cuenta la saturación y la intensidad con el cual se trabajara.

6.3.4 Tendencias.

6.3.4.1 Diseño adaptativo

Se tiene que adecuar o adaptar la interfaz gráfica (responsive) a cada aparato que accede a internet, para que cada uno tenga el mismo contenido pero con las diferentes dimensiones, pero con la misma identidad gráfica. (RoiScroll Digital Business, 2015, 10 tendencias para 2015. Recuperado de:<https://blog.roiscroll.com/disenoweb-10-tendencias-para-2015/>)

6.3.4.2 Diseño minimalista

Se pretende recuperar la popular frase de “Menos es más” para que la página tenga más limpieza y sencillez, colores más planos, y las tipografías rotundas o el uso de iconos. Se ven diseños planos, sin sombras, biseles, y sin profundidad, los colores claros y luminosos permitirán que el diseño respire. El uso de iconos trae muchas ventajas ya que simplifican e sintetizan el diseño para mejor visualización. (RoiScroll Digital Business, 2015, 10 tendencias para 2015. Recuperado de:<https://blog.roiscroll.com/disenoweb-10-tendencias-para-2015/>)

6.3.4.3 Tarjetas o Tableros

Una de las redes sociales como Pinterest tiene como característica principal que presenta su contenido en tableros, cada componente de información va libre, los iconos están formados por diferentes elementos, como por ejemplo fotos, imágenes y texto, pero todo se adapta con perfección a una retícula estable. (RoiScroll Digital Business, 2015, 10 tendencias para 2015. Recuperado de:<https://blog.roiscroll.com/disenoweb-10-tendencias-para-2015/>)

6.3.4.4 Interactividad

Es muy importante que el sitio tenga acceso a las redes sociales de la identidad, Facebook, Twitter, Instagram, Pinterest. Interactuar con el público es lo más importante, compartir las redes sociales, realizar encuestas, responder a comentarios es fomentar la participación y la relación con los usuarios.

El marketing de contenido es muy importante sobre todo para portar valor al usuario y favorecer la interactividad. (RoiScroll Digital Business, 2015, 10 tendencias para 2015. Recuperado de:<https://blog.roiscroll.com/disenoweb-10-tendencias-para-2015/>)

Capítulo VII

Proceso de diseño y
propuesta preliminar.

VII: Proceso de diseño y propuesta preliminar

7.1 Aplicación de la información obtenida en el marco teórico.

7.1.1 Ciencias.

7.1.1.1 Aplicación de la Semiología.

La semiología es una ciencia esencial para este proyecto, ya que ayuda a utilizar los signos y símbolos adecuados en los iconos y/o enlaces para que los usuarios comprendan fácilmente la función de dichos elementos visuales en la interfaz gráfica web y puedan navegar de forma intuitiva.

7.1.1.2 Aplicación de Psicología.

La psicología es una ciencia que ayuda a analizar al grupo objetivo, para conocer su comportamiento, pensamiento y su personalidad para que la interfaz gráfica web sea agradable a la vista y llame su atención. Se debe tomar en cuenta que los usuarios esperan que un sitio web cargue de manera rápida ya que esto puede provocar que el usuario abandone el sitio.

7.1.1.3 Aplicación de la Psicología del Color.

La psicología del color establece parámetros para transmitir un significado a cada color que se utilice en la interfaz, y así el usuario se sienta identificado con la personalidad de la radio y sea de su comodidad permanecer en ella.

7.1.1.4 Aplicación de la Antropología .

La antropología ayuda a establecer el diseño según el comportamiento de los usuarios, su cultura, nivel socio económico, hobbies, y todo lo que les rodea e influye en ellos. Así se puede lograr diseñar una interfaz gráfica web que sea funcional en donde los usuarios puedan acceder, interactuar e identificarse con la radio.

7.1.1.5 Aplicación de la Sociología.

La sociología ayuda a estudiar el entorno de la cultura en Guatemala, ya que no está aún acostumbrada en un 100% en escuchar radios en línea, pero sí en conectarse a las redes sociales y por eso el estudio realizado con las demás radios en línea, se propone crear y diseñar un nuevo concepto en radio online, que permita que tengan enlaces a redes sociales y un chat interactivo donde los usuarios pueden compartir con los usuarios conectados y el locutor en cabina, para tener una interactividad en el sitio web.

7.1.2 Artes.

7.1.2.1 Fotografía.

La radio por ser principalmente solo un medio de comunicación auditivo, y ya que es un medio en internet, se necesita tener muchos elementos visuales para que el usuario pueda interactuar más con la página. También conocer quiénes están detrás de los micrófonos de la radio, por eso se deben incluir fotos de los locutores para colocarlos en una sección específica donde se puede colocar la descripción de su programación.

7.1.3 Aplicación Teorias.

7.1.3.1 Teoría del color.

La correcta utilización de los colores es muy importante, ya que será lo que vea el usuario, y llame su atención. Por eso es importante que se coloque de manera correcta, los colores teniendo en cuenta la perfecta combinación, saturación y, por supuesto, la intensidad.

7.1.4 Aplicación Tendencias.

7.1.4.1 Diseño adaptativo.

La tecnología es la revolución en esta era, si se quiere obtener resultados satisfactorios con el grupo objetivo. La interfaz gráfica web debe adaptarse a cualquier dispositivo sin dificultad y con rápido acceso, desde un ordenador, móvil o tablet.

7.1.4.2 Diseño minimalista.

El objetivo de tener un diseño minimalista es la comodidad del usuario en la interfaz gráfica web y que pueda estar en ella y disfrutar de la programación. por eso se debe crear un diseño plano y simple, que tenga la personalidad de la radio y a la vez llaman la atención, gracias a la gama de colores elegidos.

7.1.4.2 Tarjetas o Trablers .

Para facilitar la navegación del usuario en la interfaz gráfica web, se va implementar el uso de tableros como la red Pinterest. Se implementa esta tendencia, ya que refleja orden y se colocará la información de la programación de la radio, y las fotografías de los locutores.

7.1.4.3 Interactividad.

En la actualidad las estadísticas no sólo se miden por el alcance del medio, sino también el poder de influencia que se tiene en las redes sociales. Por eso se debe crear un espacio para el “time line” de la cuenta de Twitter de la radio en tiempo real, y en la parte inferior los vínculos a las principales redes sociales de la radio, para que el usuario pueda acceder a ellas y ser parte de la comunidad virtual.

7.2 Conceptualización

7.2.1 Método

S.C.A.M.P.E.R

¿Qué es y para qué sirve?

En realidad es una mezcla de varias técnicas. Es una lista de preguntas que estimulan la generación de ideas. Alex Osborn, el creador del Brainstorming, estableció las primeras. Más tarde fueron dispuestas por Bob Eberle en este método técnico:

S: ¿Sustituir?

C: ¿Combinar?

A: ¿Adaptar?

M: ¿Modificar?

P: ¿Utilizarlo para otros usos?

E: ¿Eliminar o reducir al mínimo?

R: ¿Reordenar? ¿Invertir?

¿Cómo?

1. Establecimiento del problema.

El problema ha sido ya reformulado (ver mapas mentales, arte de preguntar) y es el momento de generar ideas para su solución.

2. Planteamiento de las preguntas S.C.A.M.P.E.R.

Aplicación de la técnica S.C.A.M.P.E.R

Problema: no se cuenta con una imagen propia de una interfaz gráfica web para Elemento 104 radio.

Planteamiento de Preguntas SCAMPER

¿Qué se sustituirá?

- La plataforma gratuita a una interfaz gráfica propia.
- La imagen gráfica de Elemento104 Radio.

¿Qué combinar?

- Los colores del logo para la interfaz gráfica y material de redes sociales.
- Combinar la diversión con el silencio.
- Combinar la diversión con el trabajo.
- Combinar experiencia con radio.

¿Qué se adaptará?

- Nuevo concepto en radio.
- Un estilo para estar conectados.
- Nuevo concepto de comunicación.

¿Qué se modificará?

- Línea gráfica, nueva e innovadora.
- La interfaz más accesible.
- La interfaz responsive.
- Utilizar para otros usos.
- Para informar, comunicar y entretener.

- Ventas de pautas en el sitio .

¿Qué se eliminará?

- La acumulación de elementos gráficos innecesarios.
- Elementos que no estén acorde a la página.

¿Qué se reordenará?

- Elementos útiles y que no se puedan eliminar.
- Información clave.

Generador de ideas

Elemento 104 Radio:

- A. Elemento104 Radio, la diversión está online.
- B. Elemento104 Radio, un nuevo concepto de diversión online.
- C. Elemento104 Radio, la diversión esta en ti.
- D. Elemento104 Radio, la explosión de música online.
- E. Elemento104 Radio, más que música, conecta tus sentidos.
- F. Elemento104 Radio, la fusión que conecta tus sentidos.

7.2.2 Definición de concepto

Luego de enlistar varias frases, se elige una que es la que inspira a generar una propuesta gráfica para la interfaz web a partir de la frase, y tener un concepto que va más allá de solo ser una radio que transmite música, que pueda fomentar e inspirar la actitud positiva en la audiencia.

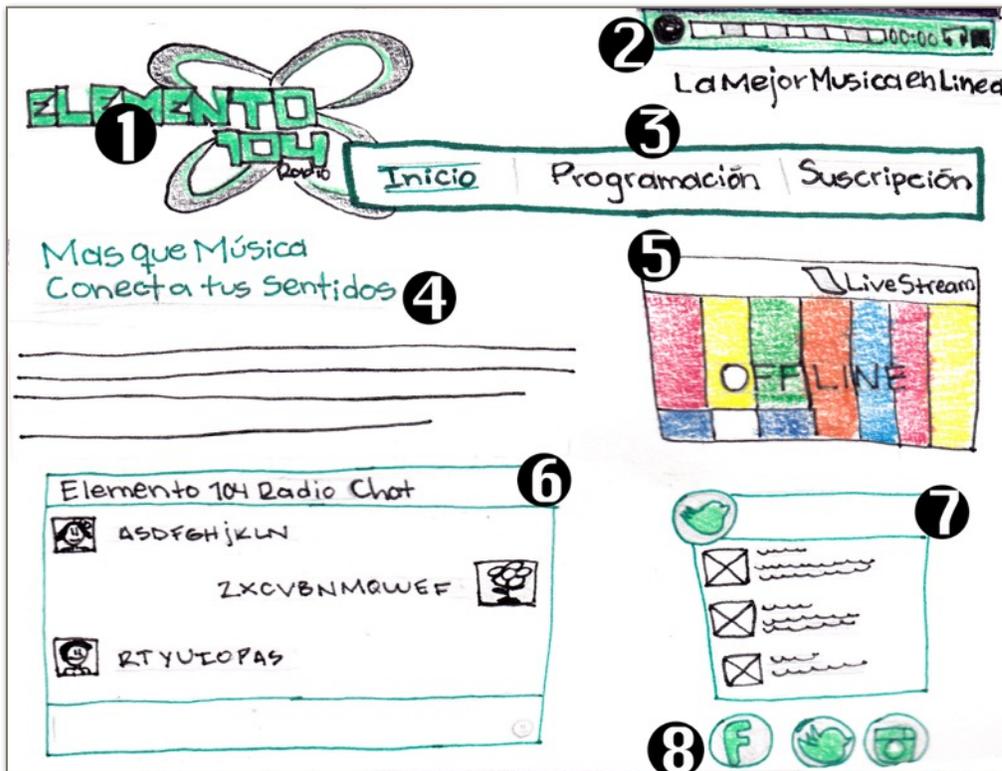
“Elemento104 Radio, más que música, conecta tus sentidos”

Con esta frase se pretende que el usuario pueda identificarse con la personalidad que refleja la radio y su programación, ya que el concepto que va mas allá de la música porque ahora se conecta al mismo tiempo a las redes sociales, mientras se escucha Elemento104 Radio.

7.3 Bocetaje

7.3.1 Bocetaje Formal.

Página Inicio



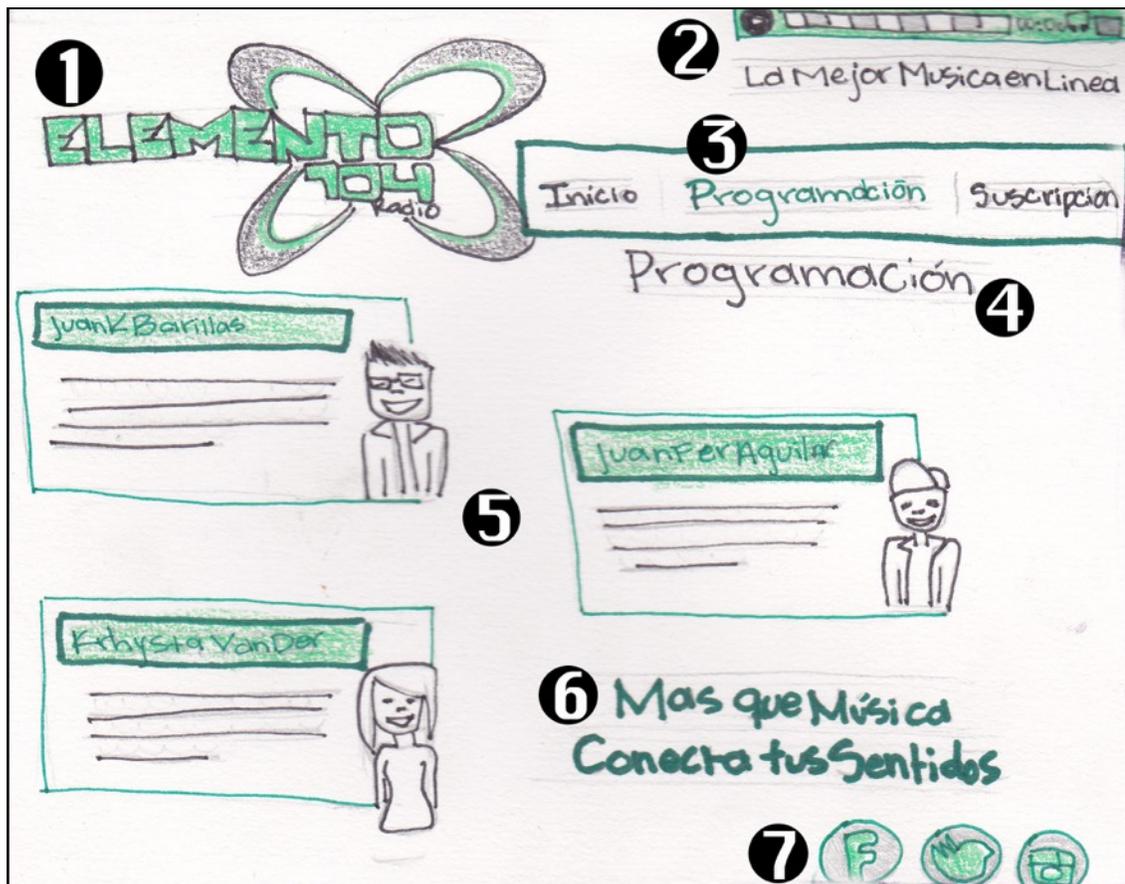
1024x768PX

1. Logotipo de Elemento104 radio.
2. Reproductor de música, donde se debe transmitir la programación.
3. Menú principal.
4. Eslogan y breve descripción de Elemento104 Radio
5. Livestream permite que los usuarios puedan ver lo que los locutores hacen en su turno para su interacción.
6. Chat interactivo durante programas en vivo.
7. Twitter en tiempo real.

8. Ícono de las redes sociales de Elemento104 radio

Razonamiento: En esta página se quiere lograr la estadía del usuario al momento de ingresar, que incluye un chat interactivo, el livestream transmite lo que sucede en tiempo real en cabina. También se colocan íconos con acceso a redes sociales, y el audio de la programación en vivo de la radio.

Página de Programación

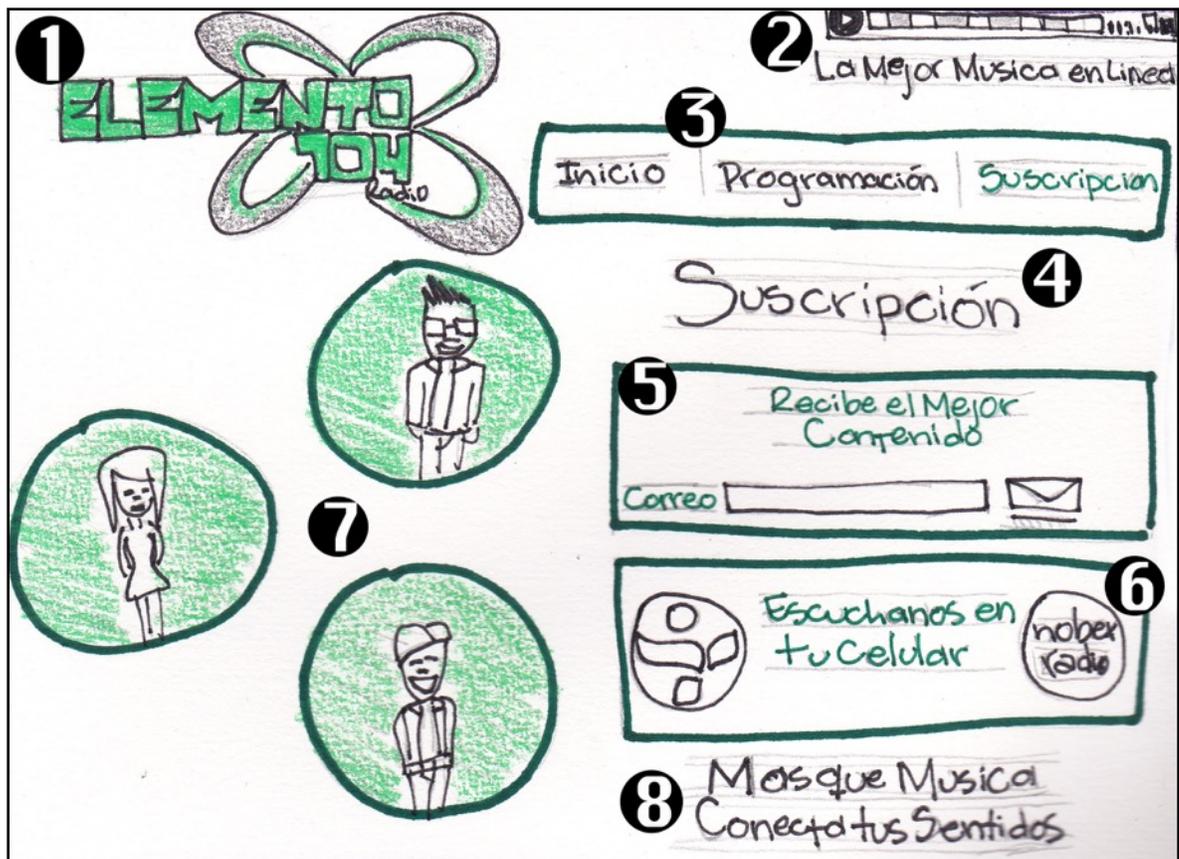


1024x768 PX

1. Logotipo de Elemento104 radio.
2. Reproductor de música donde se transmite la programación.
3. Menú principal.
4. Título de la página "Programación".
5. Descripción de los programas de la franja de Elemento104.
6. Eslogan de Elemento104 radio.
7. Redes sociales de Elemento104 radio.

Razonamiento: En esta página se da a conocer la diferente programación de la radio, con horarios y fotografía de cada uno de los locutores a cargo de los programas de Elemento104 Radio.

Página Suscripción

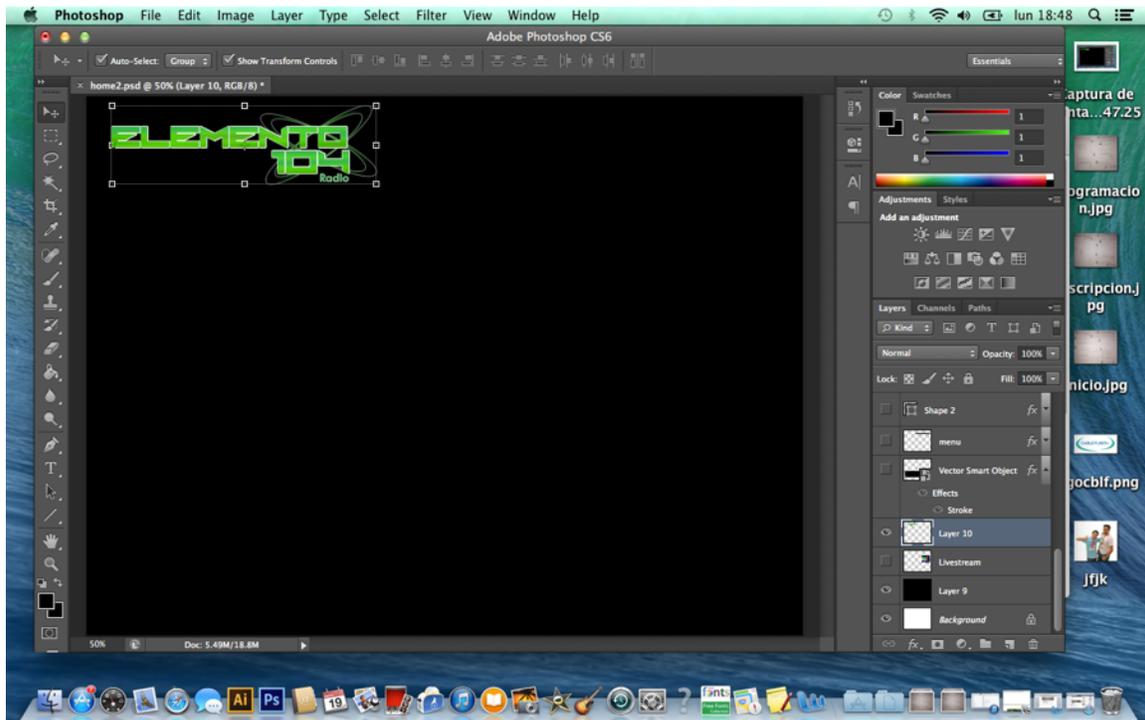


1024x768PX

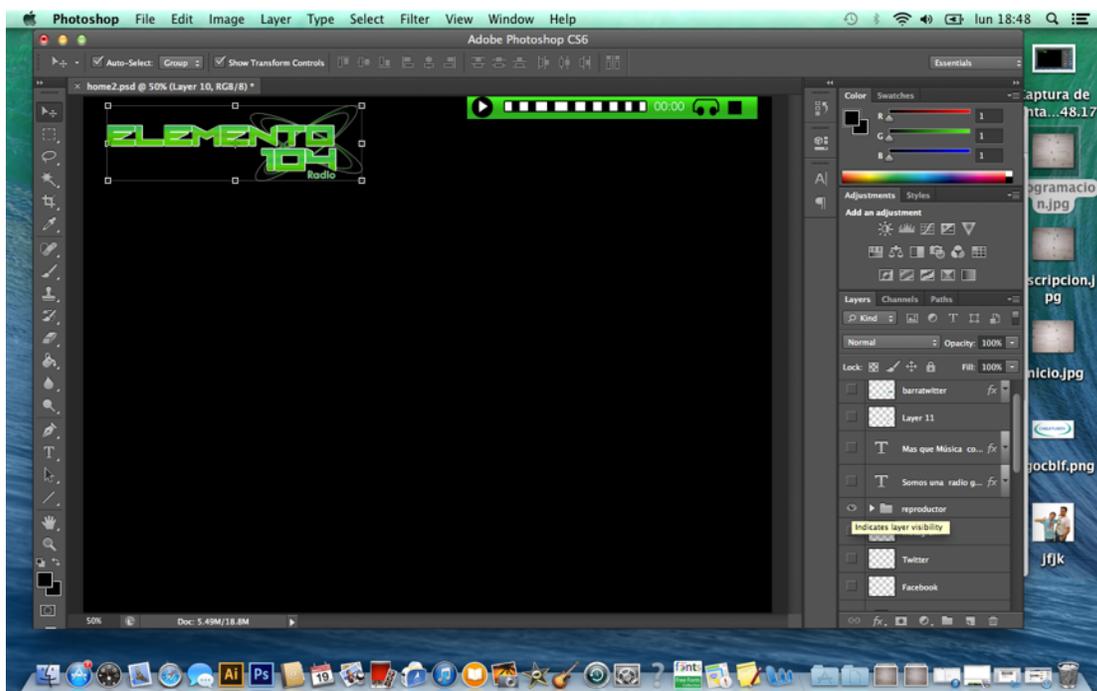
1. Logotipo de Elemento104 radio
2. Reproductor de música en el que se transmite la programación.
3. Menú principal.
4. Título de la página “Suscripción”.
5. Recuadro en donde los usuarios pueden suscribirse a la radio para recibir contenido.
6. Enlaces para descargar aplicaciones para escuchar la radio en aparatos móviles.
7. Fotografías de los locutores estelares.
8. Eslogan de Elemento104 radio.

Razonamiento: En esta página el usuario puede suscribirse y bajar las aplicaciones para escuchar la radio en su teléfono móvil, colocadas en forma de tableros. También sirve a la radio como control interno para saber cuántas personas están suscritas a la radio. Se incluye la fotografía de algunos locutores ya que son la imagen de la radio.

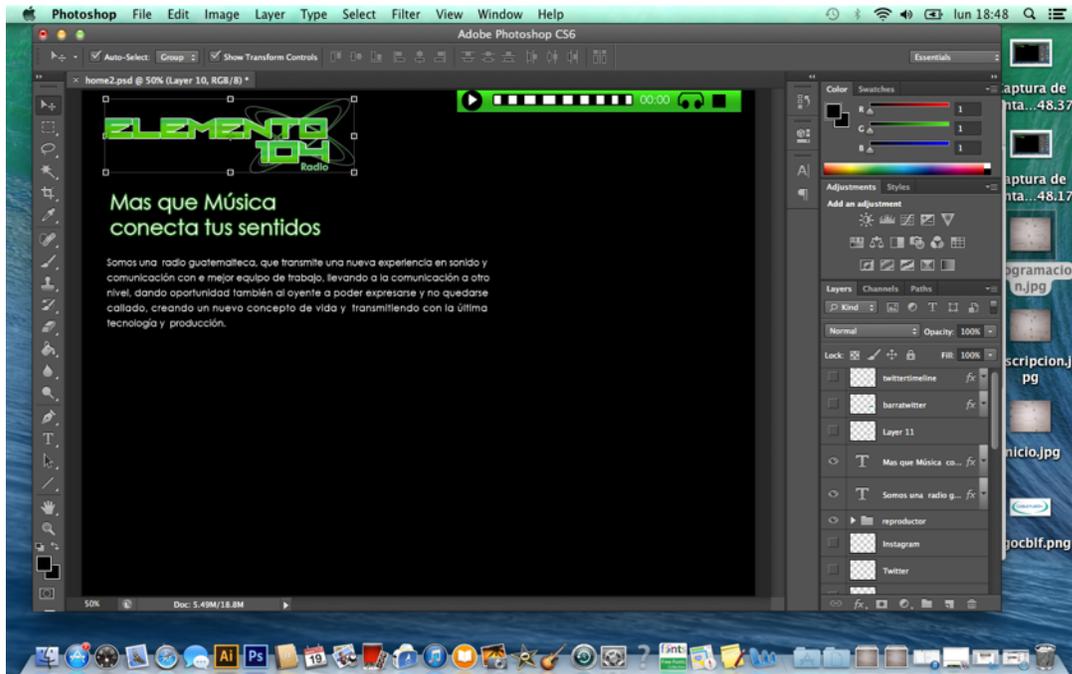
7.3.3 Proceso de digitalización de los bocetos



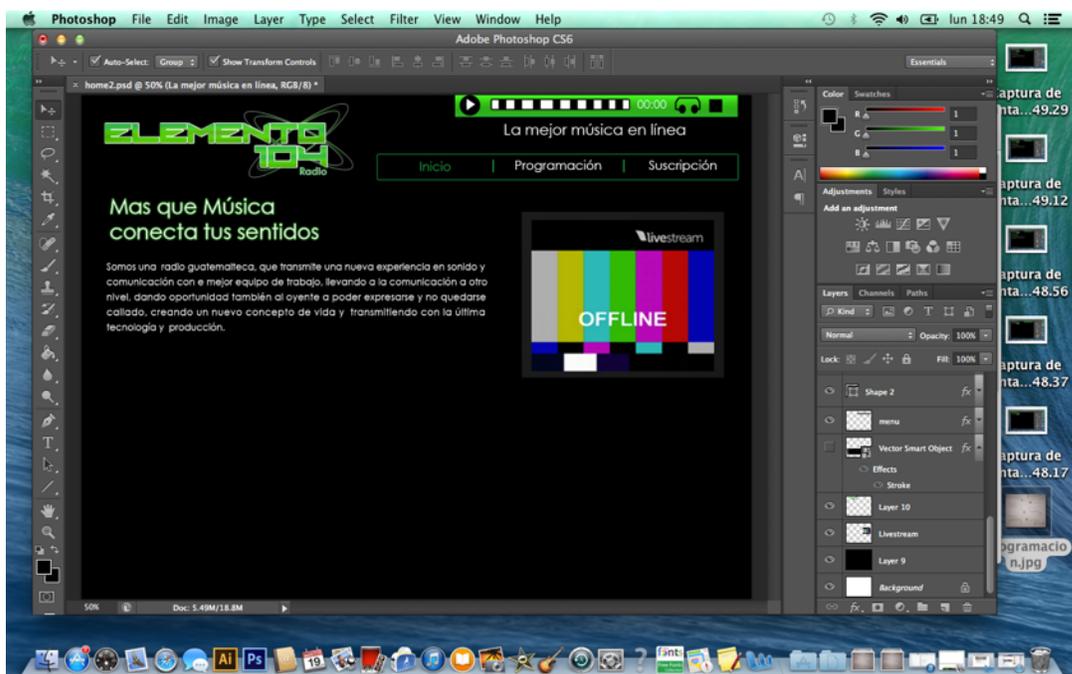
Se coloca el logotipo de la radio, principal elemento visual de la interfaz.



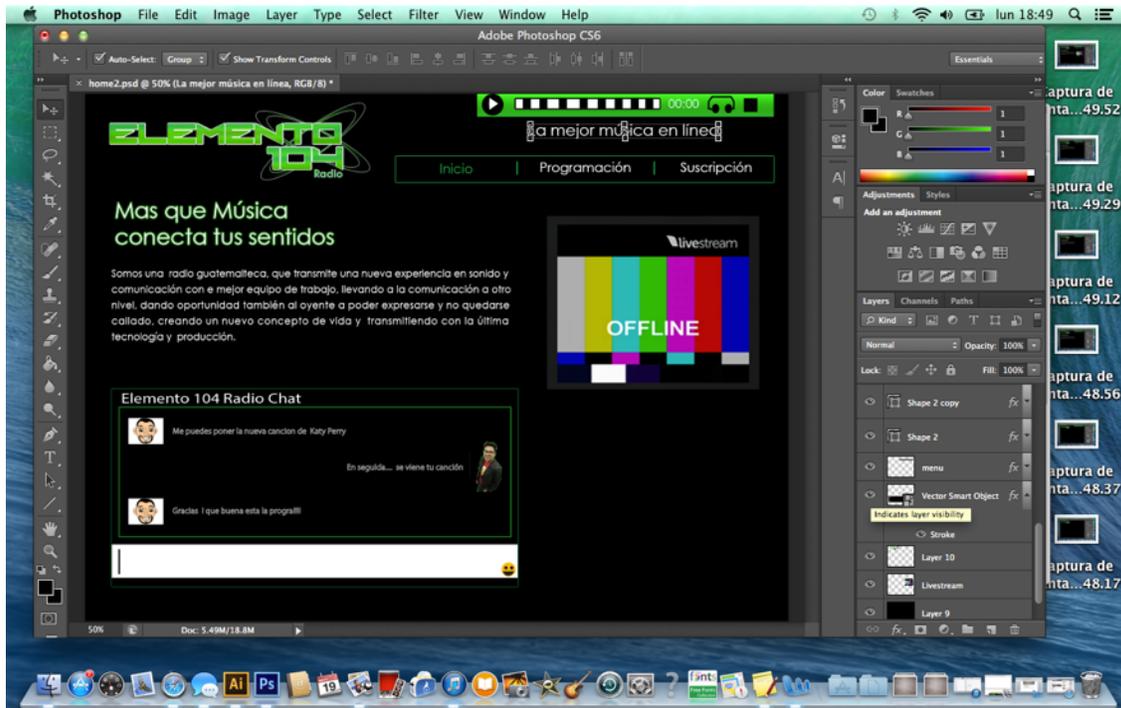
Se procede a ubicar el reproductor en donde se puede controlar el audio de la radio.



Se sitúa el eslogan y descripción de la radio, que es la principal información que ve el usuario al ingresar.



Se ubica el live stream donde se transmite en video los programas en vivo.



Se procede a poner el chat interactivo, donde la audiencia puede comunicarse con el locutor y con los demás usuarios que se encuentren en línea.



Se coloca el time line de la cuenta de twitter de la radio en tiempo real, para mantener actualizada la información publicada en dicha red social.



Se incorporan los enlaces para las distintas redes sociales, Facebook, Twitter e Instagram.

Paleta de colores :



Tipografía:

Chalkboard SE (Regular)

7.4 Propuesta Preliminar

7.4.1 Página inicio.



Razonamiento:

Al ingresar a esta página se debe escuchar la programación de la radio automáticamente, el livestream muestra la actividad que hay en cabina en los programas en vivo. El chat interactivo de Chatango es una herramienta para la interacción del usuario con el personal de cabina, ya sea el locutor o el programador que esté de turno. En la parte inferior están colocados los íconos de las redes sociales y su objetivo es que lleve al usuario a las diferentes redes sociales de la radio. Los colores son la misma gama de colores de logo de Elemento104 radio, para que tenga una relación y sincronía con la página.

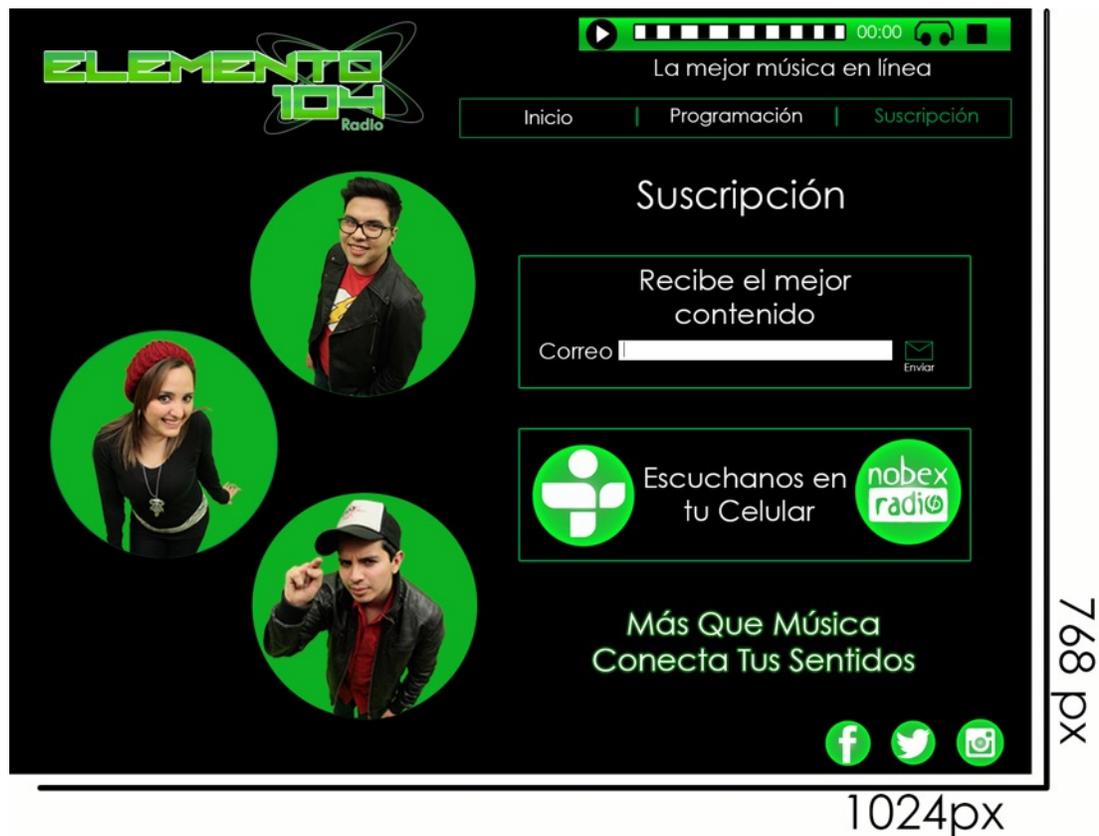
7.4.2 Página de programación



Razonamiento:

En la página de programación se encuentra la información en forma de tableros de los programas piloto, con detalles de la temática de cada uno. Se coloca etiquetas en los nombres de los locutores para resaltarlos. Los tableros se colocan en esa posición para crear una armonía visual. El reproductor de música debe estar activado todo el tiempo con la programación y en la parte inferior están los íconos de las redes sociales para su interacción con la radio.

7.4.3 Página de Suscripción



Razonamiento:

En la página de suscripción de la radio se encuentra un acceso para que el usuario pueda ser parte de la radio. Al suscribirse, recibe a través de correo electrónico, contenido de la radio, noticias, fotos y eventos, entre otros. Se colocan los elementos en una composición equilibrada simétrica para mejor visión. Se le cambió el color de los logotipos de los transmisores para celulares a tonalidad verde con la finalidad del logo de la radio.

Capítulo VIII

Validación Técnica.

Capítulo VIII Validación Técnica

8.1 Población y Muestreo

Para validar la propuesta de la interfaz gráfica web, es necesario evaluarla. Para ello se toma en cuenta 3 grupos y de cada grupo se elige una muestra representativa:

8.1.1 Cliente:

Raul Castañaza, Director de proyectos CastRadio, Locutor Profesional, 20 años de carrera.

8.1.2 Expertos:

7 expertos en diseño gráfico, diseño web, comunicación y redacción con un nivel de experiencia en la materia.

Entre ellos :

- Licda. Wendy Franco, 22 años de experiencia, Diseñadora gráfica, actualmente coordinadora académica en FACOM.
- Licda. Lourdes Donis, 23 años de experiencia, Fotógrafa Profesional, docente en FACOM.
- Licda. Edna Rheiner, 15 años de experiencia, periodista en Emisoras Unidas y docente en FACOM.
- Licda. Lisa Quan, 18 años de experiencia, Diseñadora Gráfica, docente en FACOM.
- Lic. Marlon Borrayo, 24 años de experiencia, Publicista Creativo, docente en FACOM.

- Licda. Michelle Meyer, 13 años de experiencia, Productora de TV y Radio, productora y locutora de los 40 principales y Fabulosa.
- Lic. Oscar Ivan Palma, 2 años de experiencia, comunicador y mercadologo humanitario.

8.1.3 Grupo objetivo:

Para validación de este proyecto se toman en cuenta 23 personas por parte del grupo objetivo, mujeres y hombres de 15 a 25 años de edad, de nivel socio económico medio y medio alto, que les gusta la música en inglés y la internet.

8.2 Método e instrumentos

Se planifica una reunión con el cliente en su oficina, se presenta el proyecto y lo evalúa según su experiencia profesional.

Por otra parte se cita a los expertos en su lugar de trabajo para realizar la evaluación del proyecto.

Se realizan 2 grupos focales, uno de ellos se efectúa en un centro comercial y el segundo con estudiantes de 3er año de la carrera Ciencias de la Comunicación y Diseño de la Universidad Galileo. En ambos se presenta a través de diapositivas y un documento impreso y luego proceden a evaluar la propuesta gráfica.

Se realiza una encuesta para evaluar tres aspectos importantes que requiere la interfaz gráfica web:

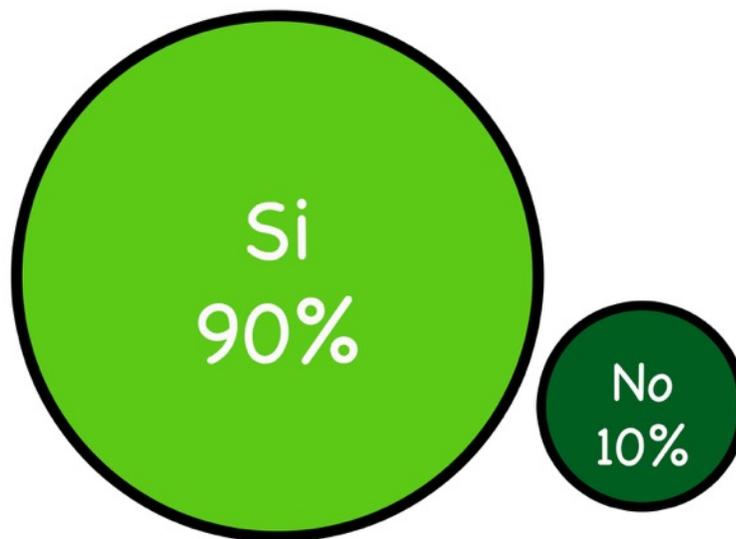
- A. En la parte objetiva se evalúa si se cumple con los objetivos del proyecto.
- B. En la parte semiótica se evalúa si cumple con los parámetros que se quiere alcanzar con el proyecto, si se logra identificar el grupo objetivo con la radio, si los colores y diagramación reflejan la personalidad de la radio.
- C. La parte operativa consiste en evaluar la funcionalidad del proyecto, en cuanto a legibilidad, proporciones, concepto visual.

La encuesta se estructura con varias preguntas dicotómicas y de selección múltiple, segmentadas según la parte a evaluar con un total de 15 preguntas.

8.3 Resultados e interpretación de resultados

8.3.1 Parte Objetiva

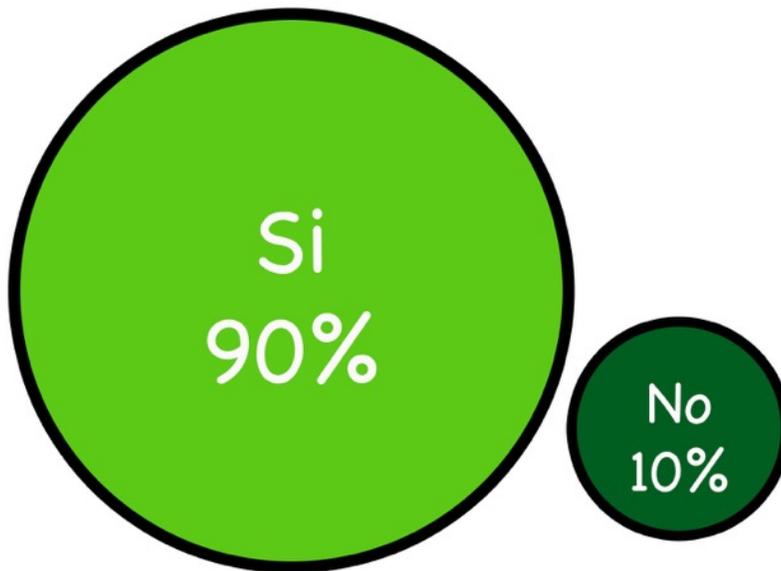
1. ¿Considera necesario diseñar una interfaz gráfica web para que los usuarios tengan acceso a la información y programación de Elemento 104 Radio en internet?



Interpretación:

El 90% de la población encuestada considera necesario diseñar una interfaz gráfica web, para que los usuarios tengan acceso a la información y programación de Elemento 104 Radio, mientras que el 10% no lo considera necesario.

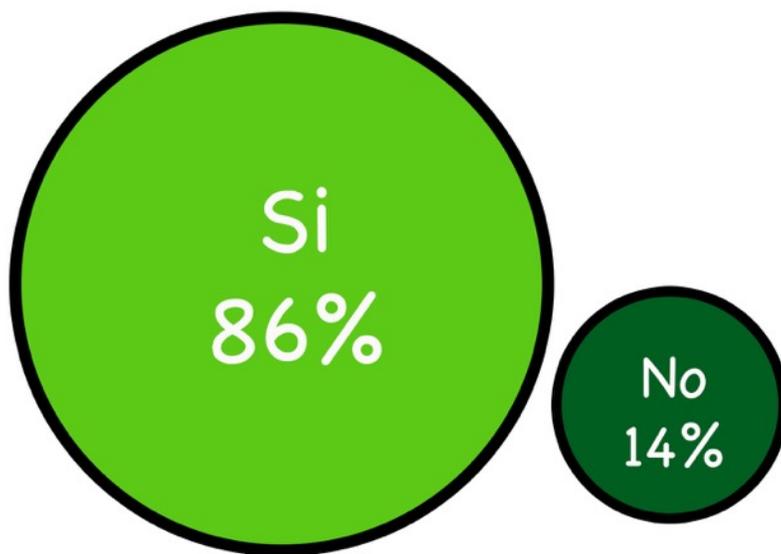
2. ¿Considera importante investigar la información acerca de los elementos de una interfaz gráfica web para implementarla en la elaboración de este proyecto?



Interpretación:

El 90% de la población encuestada considera importante investigar la información acerca de los elementos de una interfaz gráfica web, para implementarla en la elaboración de este proyecto, mientras 10% no lo considera importante.

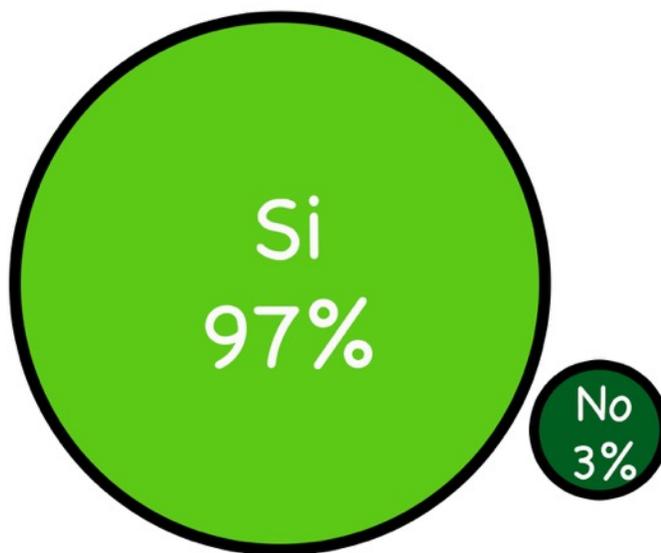
3. ¿Considera necesario seleccionar colores que estimulen visualmente al usuario para atraer su atención, en la interfaz gráfica web?



Interpretación:

El 86% de la población encuestada considera necesario seleccionar colores que estimulen visualmente al usuario para atraer su atención a la interfaz gráfica web de Elemento104 Radio, mientras 14% no lo considera necesario.

4. ¿Considera necesario crear botones e íconos prácticos y representativos para facilitar la interacción del usuario con los componentes de la interfaz gráfica web, y su identificación?



Interpretación:

El 97% de la población encuestada considera necesario crear botones e iconos y representativos para facilitar la interacción del usuario con los componentes de la interfaz gráfica web, y su identificación, mientras 3% no lo considera necesario.

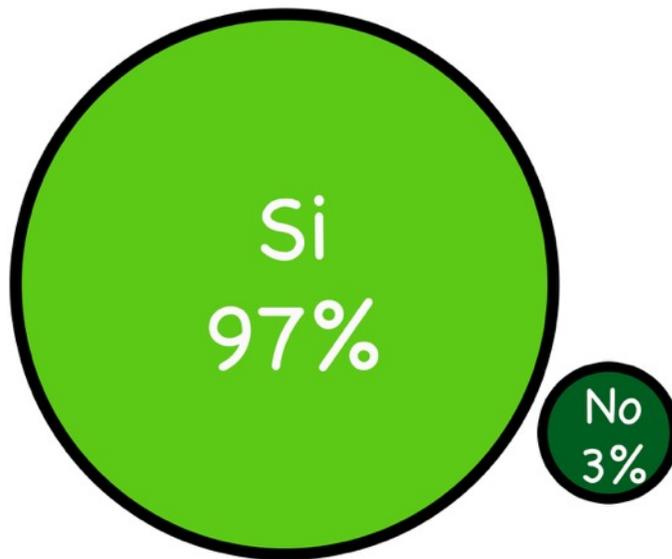
5. ¿Considera importante diagramar los elementos gráficos de forma ordenada para que los usuarios puedan ubicar fácilmente la información de la programación de la radio de Elemento104 Radio?



Interpretación:

El 100% de la población encuestada considera necesario diagramar los elementos gráficos de forma ordenada, para que los usuarios puedan ubicar fácilmente la información de la programación de Elemento104 Radio.

6. ¿Considera importante diagramar los elementos visuales de la interfaz gráfica web de forma ordenada para que los usuarios puedan navegar de forma intuitiva?

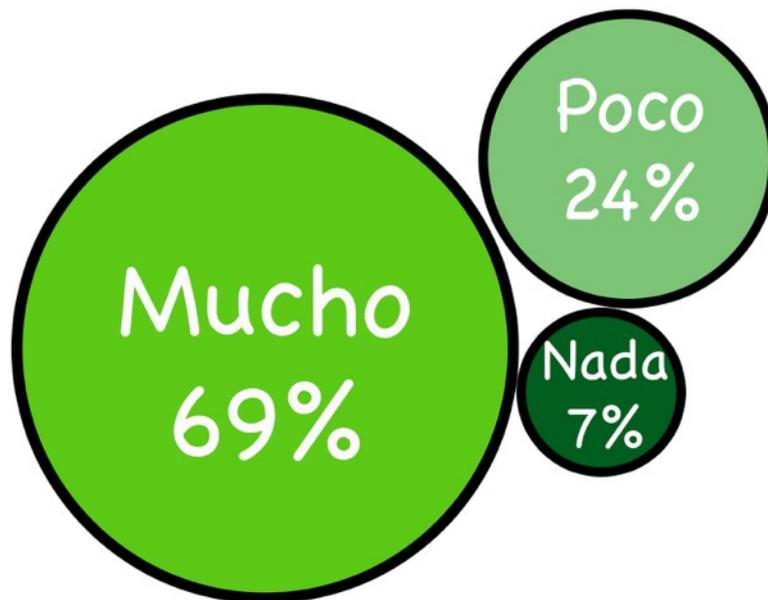


Interpretación:

El 97% de la población encuestada considera necesario diagramar los elementos visuales de la interfaz gráfica web de forma ordenada, para que los usuarios puedan navegar de forma intuitiva, mientras que 3% no lo considera necesario.

8.3.2 Parte semiología

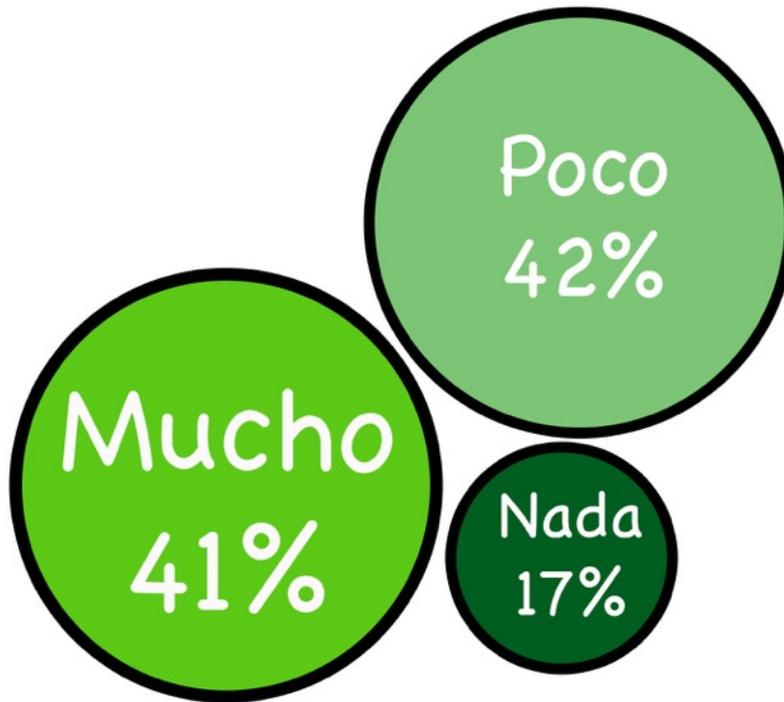
7. ¿Considera que los botones del menú principal le aportan una imagen ordenada a la interfaz gráfica web de Elemento104 radio?



Interpretación:

El 69% de la población encuestada considera que los botones del menú principal le aportan una imagen ordenada a la interfaz gráfica web de Elemento 104 Radio, mientras que el 24% considera que poco y 7% cree que nada.

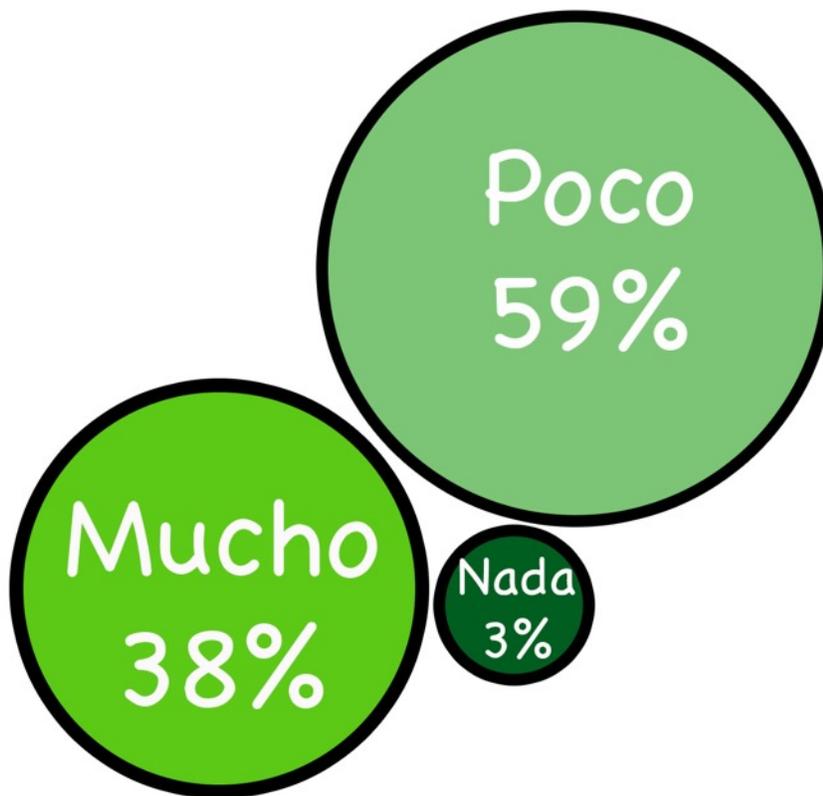
8. ¿Considera que los colores utilizados en la interfaz gráfica web le transmiten dinamismo?



Interpretación:

El 41% de la población encuestada considera que los colores utilizados en la interfaz gráfica web le transmiten dinamismo, mientras que el 42%, poco dinamismo y el 17%, nada.

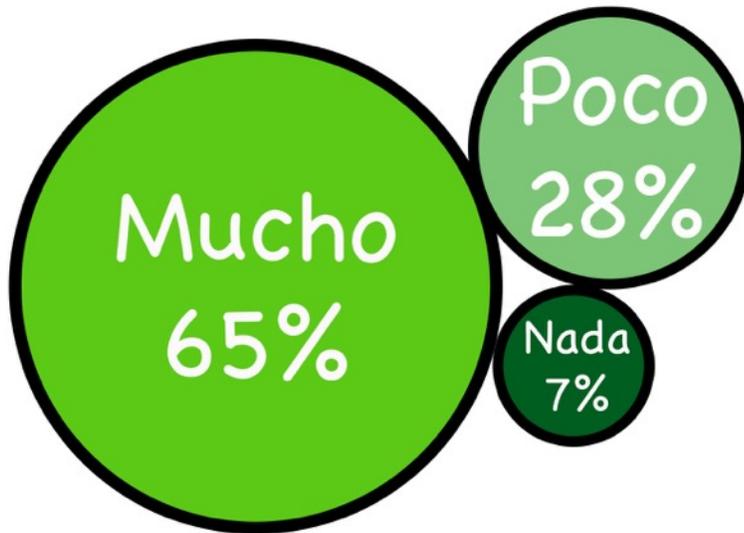
9. ¿Considera que los colores utilizados en la interfaz gráfica web son?



Interpretación:

El 38% de la población encuestada considera que los colores utilizados en la interfaz gráfica web son muy adecuados, mientras que el 59% poco y el 3%, nada adecuados.

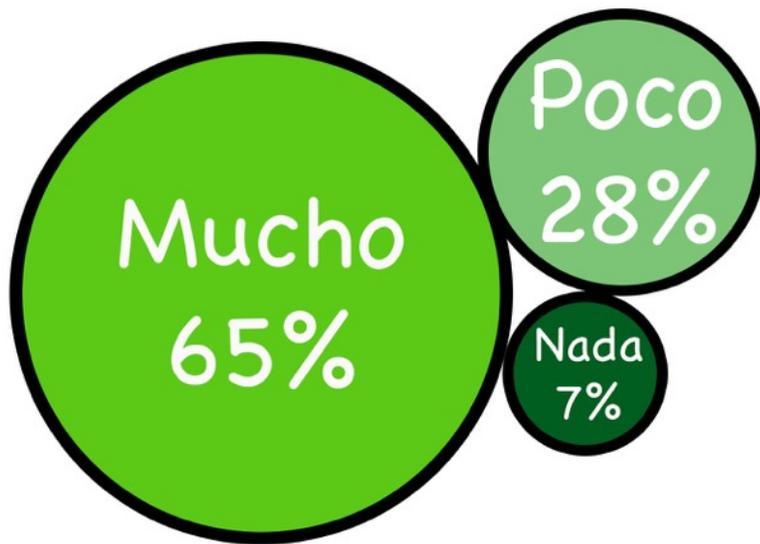
10. ¿Considera que la tipografía causa armonía en la interfaz gráfica web?



Interpretación:

El 65% de la población encuestada considera que la tipografía causa armonía en la interfaz gráfica web, mientras que el 28% piensa que poco y el 7% cree que nada.

11. ¿Considera que las fotografías utilizadas le dan una imagen vivaz a la interfaz gráfica web?

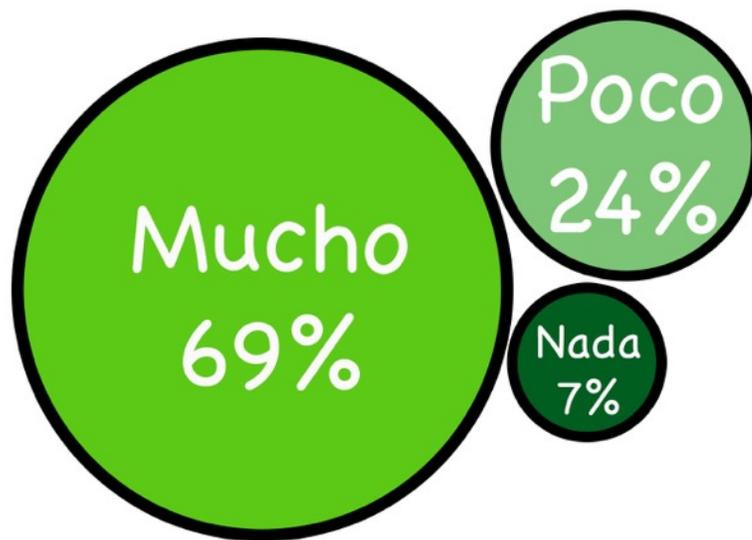


Interpretación:

El 65% de la población encuestada considera que las fotografías utilizadas le dan una imagen vivaz a la interfaz gráfica web, mientras que el 28% piensa que poco y el 7% cree que nada.

8.3.3 Parte operativa

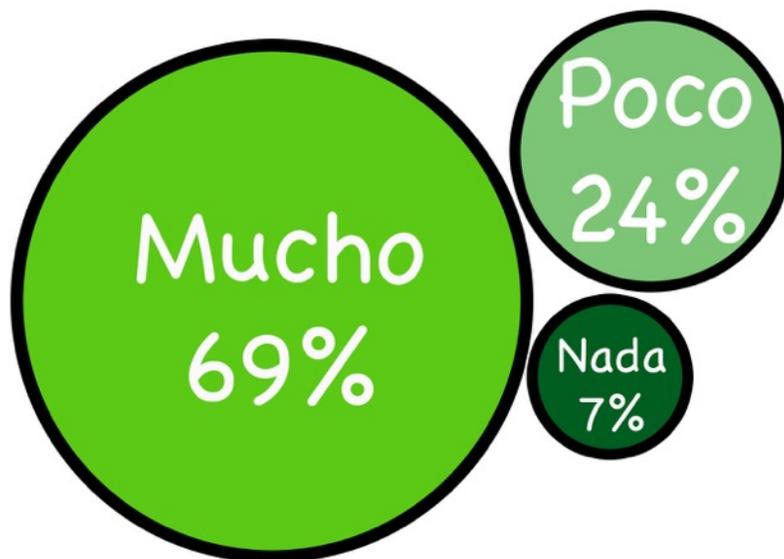
12. ¿Considera que la tipografía es legible?



Interpretación:

El 69% de la población encuestada considera que la tipografía es legible, mientras que el 28% cree que poco y el 3% opina que nada.

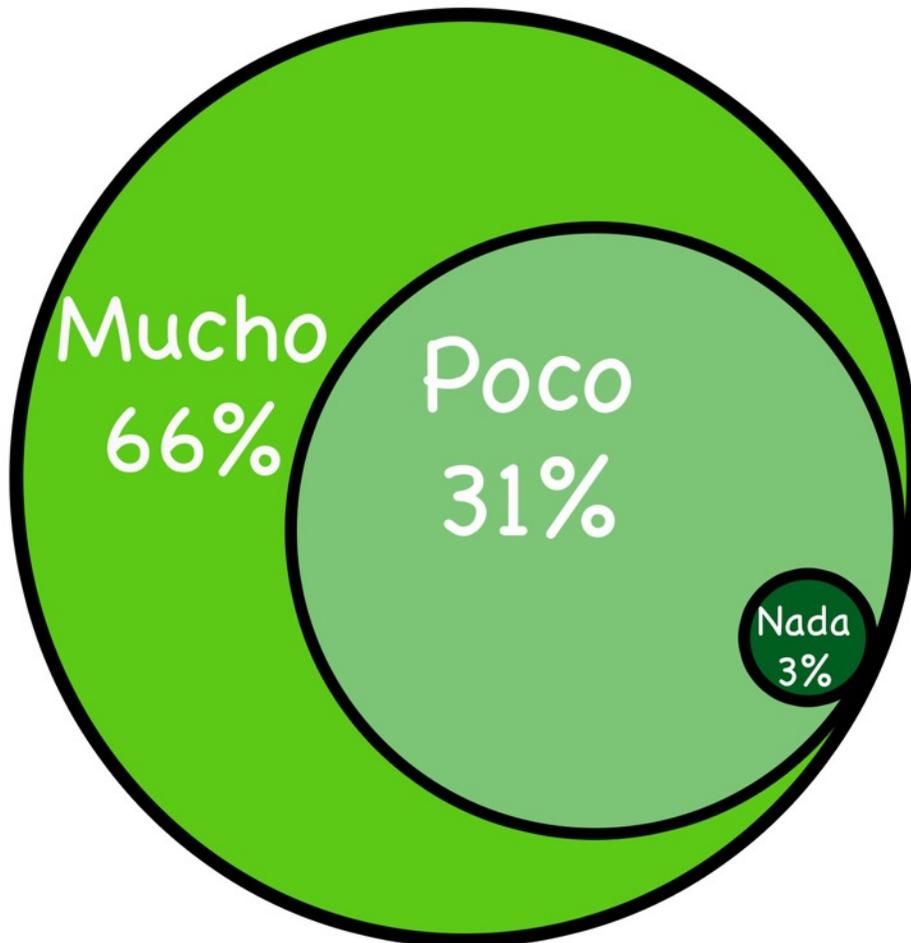
13. ¿Considera que las fotografías son adecuadas?



Interpretación:

El 69% de la población encuestada considera que las fotografías son adecuadas, mientras que el 28% cree que poco y el 3% opina que nada.

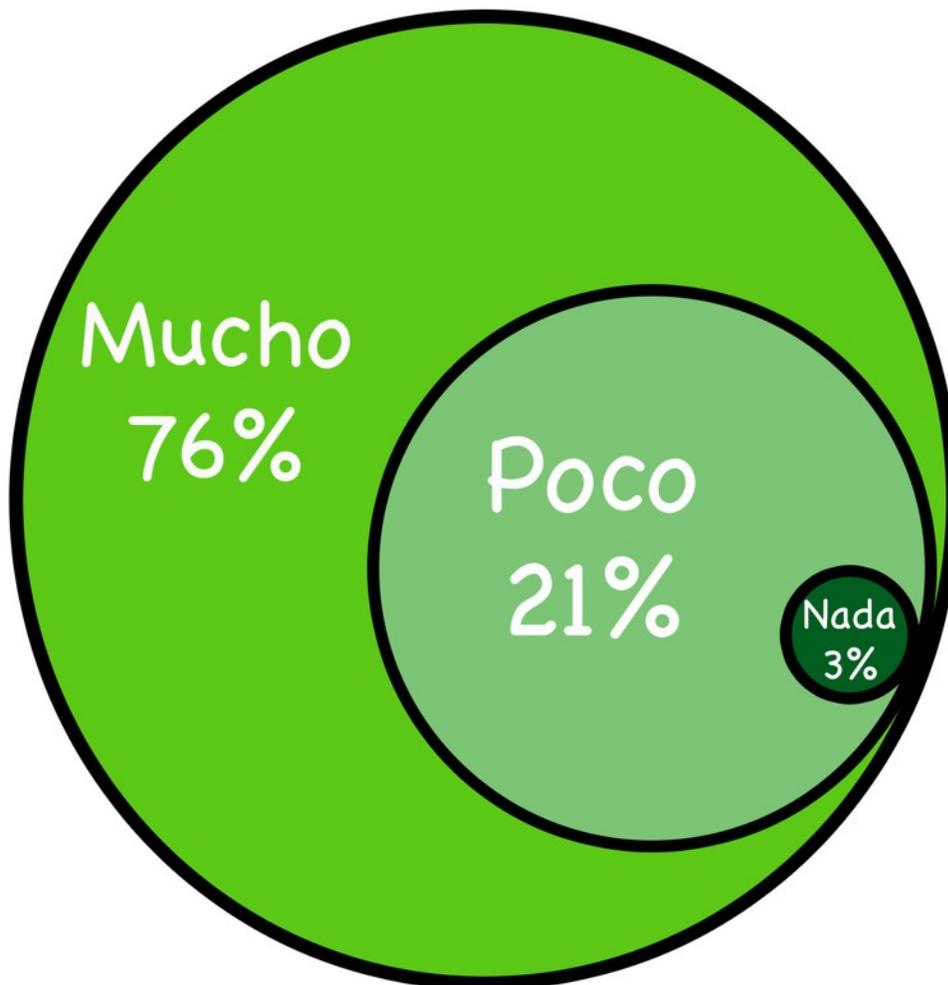
14. ¿Considera que el menú es fácil de ubicar?



Interpretación:

El 66% de la población encuestada considera que el menú es fácil de ubicar, mientras que el 31% cree que poco y el 3% nada.

15. ¿Considera que la información es completa?



Interpretación:

El 76% de la población encuestada considera que la información es completa, mientras que el 21% opina que poco y el 3% nada.

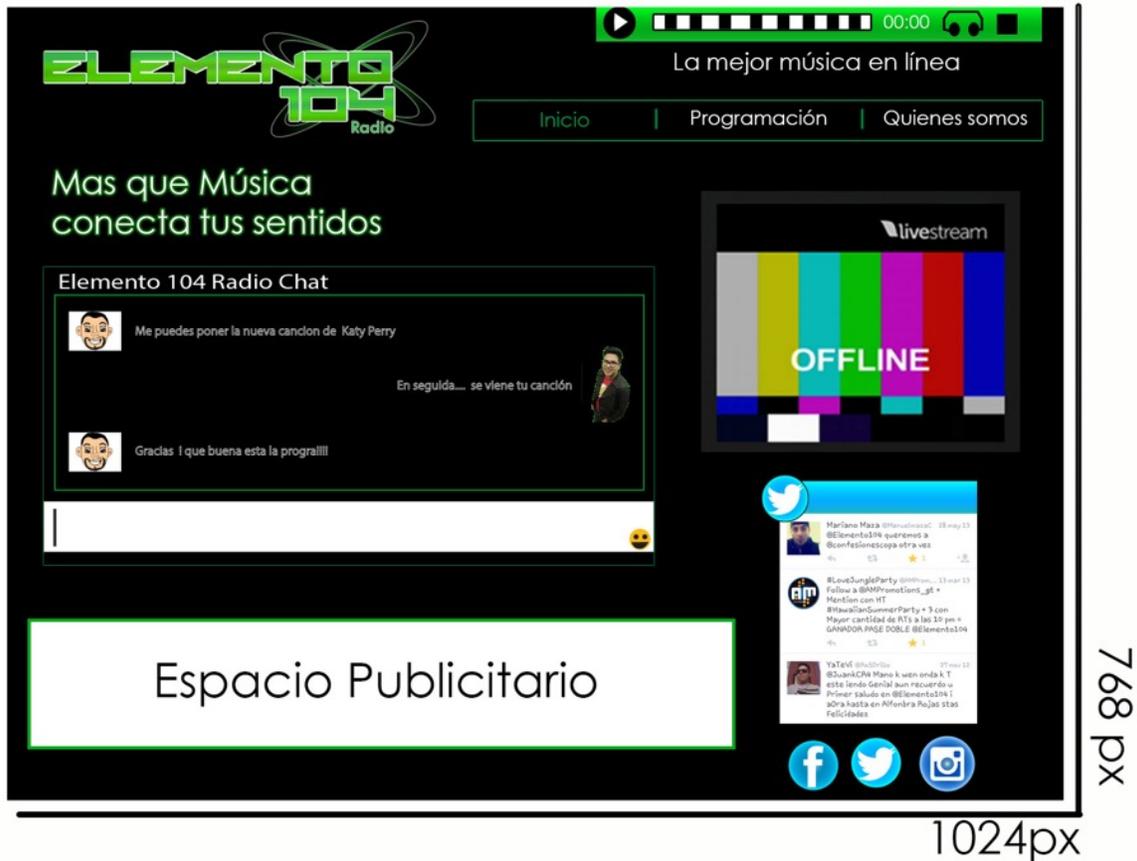
8.4 Cambios en base a los resultados

8.4.1 Página inicio:

Antes



Después



8.4.1.1 Justificación:

Según las observaciones de los expertos encuestados, se hacen cambios en los colores de los íconos de redes sociales, ya que esto permite que la imagen gráfica pueda en un futuro tener un cambio para que la radio se mantenga. También se agrega un espacio publicitario para la comercialización de la radio para incluir en un paquete de pauta y sea rentable.

8.4.2 Página de Programación:

Antes



Después



8.4.2.1 Justificación:

Según las observaciones de los expertos encuestados, se realizan cambios en los colores dentro de los tableros, los íconos e información de la programación de cada uno de los programas, se manejan colores neón para variantes en el futuro de nuevos programas. También se hacen cambios en la fotografía de los locutores para que todas estén visualmente uniformes.

8.4.3 Página de Suscripción.

Antes



Después



8.4.3.1 Justificación

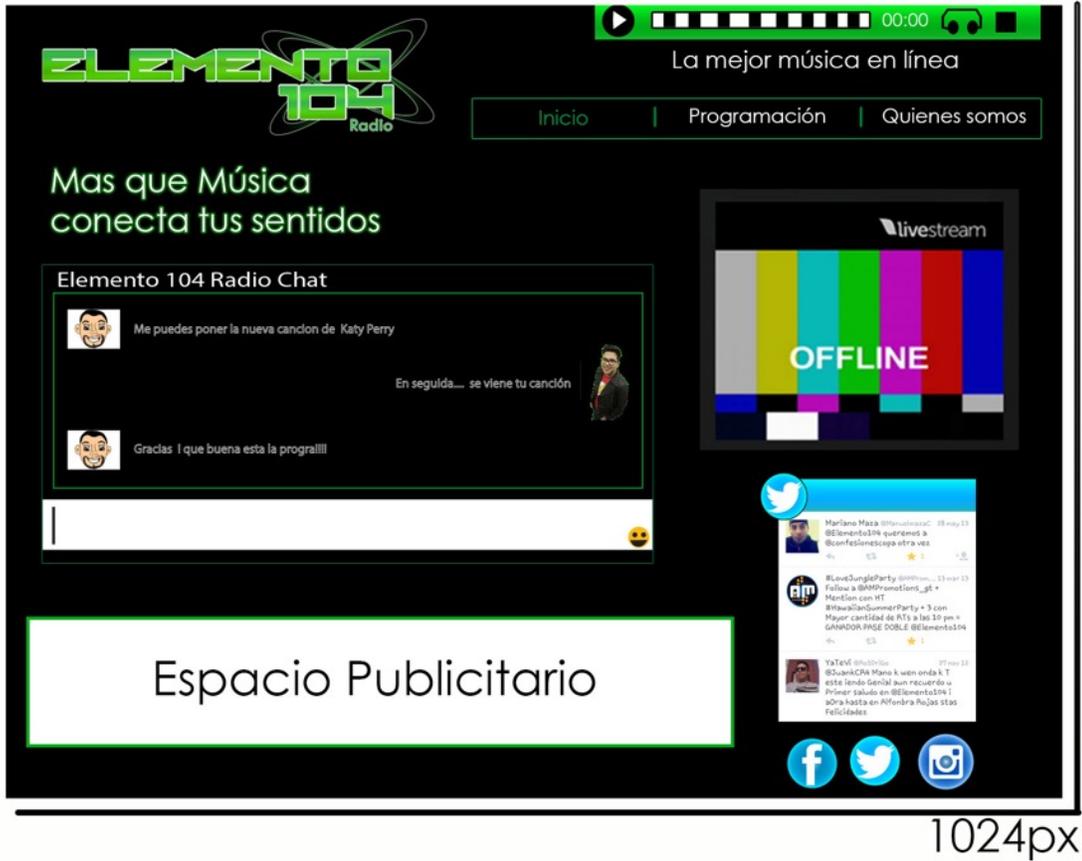
Según las observaciones de los expertos encuestados, la página de suscripción se le da un enfoque diferente. Se agrega el título “¿Quiénes somos?” y se establece la descripción de la radio en esta página. La suscripción queda en la parte inferior izquierda para que el usuario pueda recibir contenido exclusivo de la radio por medio de correo electrónico.

Capítulo IX

Propuesta gráfica
final.

Capítulo IX Propuesta Gráfica Final

9.1 Página inicio



9.2 Página de Programación.

ELEMENTO 104
Radio

La mejor música en línea

Inicio | Programación | Quienes somos

Programación

9 a 12 hrs Juank Barillas
Te acompaña con toda su energía, diversión, y buena vibra.
Lunes a viernes

12 a 15 hrs Krhysta Van Der
Consejos, moda, farándula y muy buena música, para que tengas buen provecho!
Lunes a viernes

15 a 18 hrs Juanfer Aguilar
Te divierte por las tardes, con mucha música, diversión, y sus locuras.
Lunes a viernes

Más Que Música
Conecta Tus Sentidos

f t i

768 px

1024px

9.3 Página de ¿Quiénes somos?

ELEMENTO 104
Radio

La mejor música en línea

Inicio | Programación | Quiénes somos

¿Quiénes somos?

Somos una radio guatemalteca, que transmite una nueva experiencia en sonido y comunicación con e mejor equipo de trabajo, llevando a la comunicación a otro nivel, dando oportunidad también al oyente a poder expresarse y no quedarse callado, creando un nuevo concepto de vida y transmitiendo con la última tecnología y producción.

Escuchanos en tu Celular **nobex radio**

Recibe el mejor contenido

Correo Enviar

Más Que Música
Conecta Tus Sentidos

1024px
768px

9.3 Responsive Design Interfaz gráfica web Elemento104 radio

9.3.1 Visualización página de inicio



9.3.2 Visualización página de programación



9.3.3 Visualización página quiénes somos



Capítulo X

Producción, reproducción y
distribución.

X Producción, reproducción y distribución

10.1 Plan de costos de Elaboración

Aquí se determinan los recursos que fueron utilizados para la planificación y realización de la interfaz gráfica web de Elemento104 radio.

10.1.1 Tiempo de elaboración para la interfaz gráfica web

Se presenta el detalle del tiempo que se llevó para la elaboración de la interfaz gráfica web.

El pago de la hora promedio es de Q25.00

10.1.2 Proceso creativo y Propuesta preliminar.

- Semanas laborales: 14 semanas
- Días trabajados: 70 días
- Horas trabajadas: 175 hrs
- Total: Q4,375.00

10.2 Costos de Producción

Para la realización de artes finales de la interfaz gráfica web de Elemento104 radio se trabaja alrededor de 12 horas. Se estima el valor de la hora Q25.00

12 horas : Q300.00

10.2.1 Costos Variables:

- Luz eléctrica :Q200
- Internet : Q250
- Gasolina: Q600.00
- Parques: Q50.00

Total de costos de producción: Q 1400.00

10.3 Plan de costos de reproducción

Se determina la planificación y costos de la publicación del sitio web en internet.

Para la interfaz gráfica web de Elemento104 radio se considera que se administre desde wordpress, ya que es una plataforma que permite editar contenido y es una de las plataformas más prestigiosas. Tiene un administrador intuitivo y en español para ver todos los aspectos de actualización, perfiles, permisos, y todo con referencia a la administración del sitio web.

Se aconseja alojar el sitio web en el servidor enmiguete.com. que se especializa en radios en línea, es confiable y seguro.

Para el servicio de Radio en línea o streaming, el cliente desea el mismo que paga en las demás emisoras de radio, que está valorado en Q150.00 mensuales, que incluye 5G de transferencia, espacio en el disco 500MB y límite de velocidad de 128 a 224kbps. La radio debe invertir por este servicio anualmente Q1,800.00.

Los dominios que están disponibles para su organización en www.godaddy.com. En este costo está incluido el alojamiento del sitio en un eficiente servidor y es un pago anual.

Dominio :

www.Elemento104Radio.com (\$0.99 - Q8.00)

Q10.00 del CD donde se entrega el material editable.

10.4 Plan de costos de distribución

El proyecto no necesita presupuesto para la distribución, ya que su programación es vía internet y CastRadio cuenta con el servicio de internet.

10.5 Margen de Utilidad

El 20% de la utilidad está estimada en Q1,185.00

10.6 Cuadro con resumen general de costos

Plan de costos de elaboración	Q4,375.00
Plan de costos de producción	Q1,400.00
Plan de costos de reproducción	Q150.00
Plan de costos de distribución	Q0.00
Margen de Utilidad	Q1,185.00
Sub total	Q7,110.00
IVA	Q853.02
Gran total	Q7,963.02

Capítulo XI

Conclusiones y
recomendaciones.

Capítulo XI Conclusiones y recomendaciones

11.1 Conclusiones

11.1.1 Se diseñó una interfaz gráfica web para que los usuarios tengan acceso a la información y programación de Elemento 104 Radio en internet.

11.1.2 Se investigó la información acerca de los elementos de una interfaz gráfica web, que se implementó para la elaboración de este proyecto .

11.1.3 Se recopiló información necesaria, de los antecedentes de Elemento104 Radio por ello la interfaz gráfica web refleja la personalidad de la radio.

11.1.4 Se seleccionaron colores que estimulen visualmente al usuario, para que ayuden atraer su atención en la interfaz gráfica web y su identificación.

11.1.5 Se crearon botones e íconos prácticos y representativos que facilitan la interacción del usuario con los componentes de la interfaz gráfica web.

11.1.6 Se diagramaron los elementos gráficos de forma ordenada para que los usuarios puedan ubicar fácilmente la información de la programación de la radio.

11.2 Recomendaciones

11.2.1 Tener actualizado el contenido de la página para que los usuarios se informen de lo que pasa día a día y de la programación de Elemento104 radio.

11.2.2 Publicar la fuente de donde se investigó la información para evitar problemas de plagio.

11.2.3 Se aconseja actualizar la información y crear contenido propio para veracidad en redes sociales.

11.2.4 Al momento de incluir nuevo contenido al sitio web, utilizar colores neón para mantener la línea gráfica de Elemento104 radio.

11.2.5 Utilizar varios colores neón en cualquier cambio en un futuro en las diferentes páginas de la interfaz, para tener una versatilidad y contraste en la página.

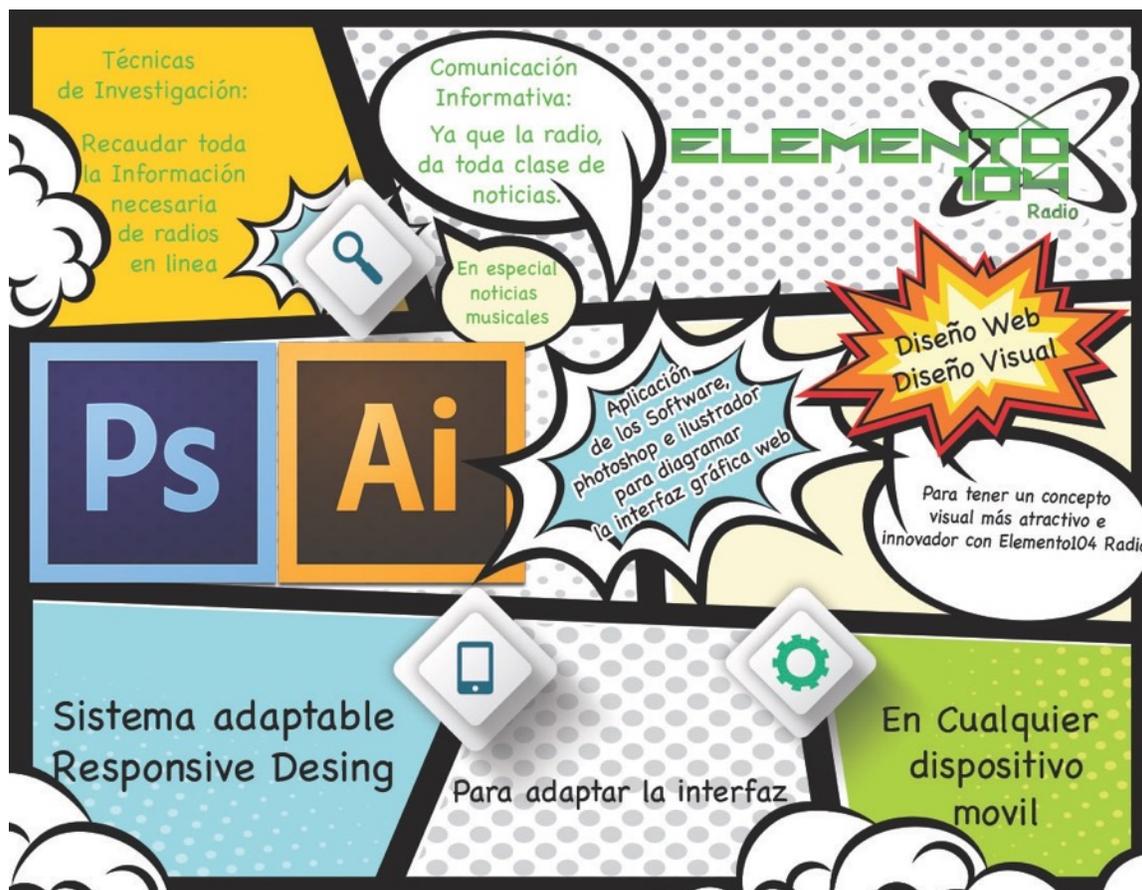
11.2.6 Tener siempre la utilización de hashtags en la radio, para fijar la marca en los usuarios.

Capítulo XII

Conocimiento genelar.

XII Conocimiento General

12.1 Demostración de conocimiento



Técnicas de investigación, Comunicación Informativa, Aplicación de los software, Diseño Web y Diseño Visual, Sistema Adaptable Responsive Desing.

Capítulo XIII

Referencias.

XIII Referencias

- Carolina Herrera y Alberto López Parejo (2008). Introducción al Diseño, España: Publicaciones Vértice S.L.
- Eric Lee, (2005). How internet radio can change the world: an activist's handbook, New York: IUniverse.
- Guitart M. Jorge, (2004). Sonido y sentido: teoría y práctica de la pronunciación del español con audio CD, Washington, D.C. : Georgetown University Press
- Gerorge P. Landow, (2006). HiperTexto 3.0, Barcelona, Buenos Aires, Mexico: PAIDÓS.
- Jose Fernando Jaramillo, (2004). 100 Ideas para ganar dinero con el computador, Colombia: Jaramillo Vásquez.
- Lilian Hobbs, (1999). Disingning Internet Home Page Made Simple 2, England: P.K. McBride.
- María Dolores Montero Sánchez, (1993). La información Periodística y su influencia social, Barcelona: Labor, S.A. Escolles Pies.
- Michael Langford, (1990). La Fotografía Paso a Paso, Madrid, España: Herman Blune Central Distribuciones S, A. Octava reimpression,
- Montse Calvo Muñoz, Carolina Rojas Llamas, (2009). Networking, Uso Práctico de las redes sociales, España: ESIC Editorial.

Martinez castillo, Giovani, (2009) Presentaciones Digitales y comunicación interactiva,
Cap 3 Instrucción Audiovisual para el diseño de presentaciones digitales al 100%.

Mexico: UNISON.

Otto limann, Oriol Izard, (1989). Fundamentos de Radio, Barcelona-Mexico: Marcombo
Sist Liliano N. Villoria 2010.

Philip Benoit, Carl Hausman, (2001). Producción en la radio moderna, Mexico:
International Thomson Editores, S. A. de C. V.

Pierre Guiraud, (2004). La Semiología, Mexico, D.F.: Siglo xxi editores, s.a. de c.v.

Pep Alsino, Frederic Sesé, (2004). Curso de formas musicales, Amsterdam: Idea Books

Psicología, Myers, David, (2005). Psicología Social, Estados Unidos: Mc Graw Hill
Education.

Priestman, Chris, (2006). Web Radio: Radio production for internet streaming, Oxford
Auckland Boston: Focal Press.

Recupero Sergio, (2007). Diseño en el Aula, Argentina, Buenos Aires: Nobuko.

Roberto Rollie, J.Matias Carricaburo, (2004). La Enseñanza del Diseño en Comunicación
Visual, Argentina: Nobuko.

Romo Gil, (1987). Introducción al conocimiento y practica de radio, Mexico: Diana.

Sergio Luján Mora, (2001). Programación en Internet Clientes Web, España: Editorial
Club Universitario.

Biblioweb

López Berto, Ciudadano 2.0. Recuperado de: www.Ciudadano2cero.com

Martínez Giovanni, Blogspot, Blog “Fuentes Tipográficas, Clasificación y ejemplos”.

Recuperado de : <http://clasificaciontipografica.blogspot.com/>

Catarina Pacheco, 2004, La Radio: Conceptos y Funciones. Recuperado de: <http://>

catarina.udlap.mx/u_dl_a/tales/documentos/lco/pacheco_p_fl/capitulo2.pdf

Galeon, Tipos de modulación. Recuperado de: <http://modul.galeon.com/>

[aficiones1359485.html](http://modul.galeon.com/aficiones1359485.html)

Electrónica fácil, Modulación digital: FSK-PSK-QAM. Recuperado de: <http://>

www.electronicafacil.net/tutoriales/MODULACION-DIGITAL-FSK-PSK-QAM.php

deguate.com, 2009, Locutor Profeción. Recuperado de: <http://www.deguate.com.gt/>

[artman/publish/empleos_profesiones/locutor.shtml#.UgnQUOBG7JM](http://www.deguate.com.gt/artman/publish/empleos_profesiones/locutor.shtml#.UgnQUOBG7JM)

Mapas del mundo, actual, creíble, coherente. Recuperado de: <http://>

espanol.mapsofworld.com/continentes/centro-america/guatemala/guatemala.html

RoiScroll Digital Business, 2015, 10 tendencias para 2015. Recuperado de: <https://>

blog.roiscroll.com/disenio-web-10-tendencias-para-2015/

Blog de la catedra de Producción Radiofónica de la ECI, 2009. Recuperado de <http://>

produccionradiofonicaeci.blogspot.com/2009/04/los-ciclos-de-la-produccion-

[radiofonica.html](http://produccionradiofonicaeci.blogspot.com/2009/04/los-ciclos-de-la-produccion-radiofonica.html)

Porto Pérez, Julián y Merino, María, Definición de boceto, 2012. Recuperado de <https://definicion.de/boceto/>

Capítulo XIV

Anexos.

XIV Anexos

Anexo A: Encuesta Perfil Psicográfico y Conductual

- Universidad Galileo Guatemala.
- Encuesta Para Grupo Psicográfico y Conductual.
- Facultad de Ciencias de la Comunicación.

Se realizara una breve encuesta sobre aspectos de rutina y vida cotidiana que usted realiza.

- ¿Con que Personalidad te identificas ? Selecciona y se sinceró?
 - **El “político”**: comparte opiniones de corte político de manera bastante agresiva y está convencido de que sus ideas son las únicas válidas.
 - **El “figón”**: rara vez publica contenido propio en las redes sociales y se limita a “figonear” lo que hacen otros usuarios en estas plataformas.
 - **El extrovertido**: publica todo tipo de información personal en las redes sociales, también aquella que ni siquiera se atrevería a decir en alto.
 - **El ciclotímico**: su vida en las redes sociales sufre constantes y bruscos cambios, unas veces está eufórico y otras se siente totalmente deprimido.
 - **El presumido humilde**: habla constantemente sobre sí mismo y lo hace con falsa humildad, intentando disimular su egocentrismo.

- **El misterioso:** publica contenidos de lo más vagos y misteriosos para provocar reacciones y preguntas entre sus amigos.
 - **El “spoiler”:** no duda en reventar finales de series de televisión y de películas en las redes sociales.
 - **El “crítico”:** sus comentarios exudan siempre negatividad y sarcasmo. El principal blanco de sus críticas son las fotografías de sus amigos en las redes sociales.
 - **El simpático:** intenta ser siempre agradable con todo el mundo, tanto que muy a menudo resulta falso.
-
- ¿Pasas más de 2 horas en redes sociales como Facebook, Twitter etc?
 - Si
 - No

 - ¿Tienes algún pasatiempo que no sea estar en internet?
 - _____

 - ¿Sales A menudo los fines de Semana?
 - Si
 - No

- ¿Tienes un Smart Phone?
 - Si
 - No

- ¿Conoces alguna Radio on line?
 - Si
 - No

- ¿Tienes alguna aplicación en tu SmartPhone para escuchar radios on line?
 - Si
 - No

Anexo B: Encuesta validación

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN

(FACOM)

LICENCIATURA EN COMUNICACIÓN Y DISEÑO

PROYECTO DE TESIS

Género: F M

Edad:

Grupo objetivo:

Experto:

Cliente:

Nombre:

Profesión:

Puesto

Años de Experiencia en el Mercado:

Encuesta de Validación del proyecto

Diseño de interfaz gráfica web para que los usuarios tengan acceso a la información y programación de la emisora Elemento 104 Radio en internet. CastRadio Guatemala,

Guatemala, 2014.

Antecedentes

Elemento104 radio es una radio en línea que hará su re lanzamiento en su propio sitio web, y para ello se propone el diseño de una interfaz gráfica web que permita a los usuarios acceder a la programación de música en inglés y programas en vivo las 24 horas del día en línea.

Instrucciones

En base a la información anterior, observe la siguiente interfaz gráfica web de Elemento104 radio y según su criterio profesional conteste las siguientes preguntas de validación.

Parte Objetiva:

1. ¿Considera necesario diseñar una interfaz gráfica web para que los usuarios tengan acceso a la información y programación de Elemento 104 Radio en internet?

Sí _ No _
2. ¿Considera importante investigar la información acerca de los elementos de una interfaz gráfica web para implementarla en la elaboración de este proyecto?

Sí _ No _

3. ¿Considera necesario colores que estimulen visualmente al usuario para atraer su atención en la interfaz gráfica web?

Sí _ No _

4. ¿Considera importante crear botones e iconos prácticos y representativos para facilitar la interacción del usuario con los componentes de la interfaz gráfica web, y su identificación?

Sí _ No _

5. ¿Considera importante diagramar botones e iconos prácticos y representativos para facilitar la interacción del usuario con los componentes de la interfaz gráfica web. Elemento104 Radio?

Sí _ No _

6. ¿Considera importante diagramar los elementos visuales de la interfaz gráfica web de forma ordenada para que los usuarios puedan navegar de forma intuitiva?

Sí _ No _

Parte Semiología:

7. ¿Considera que los botones del menú principal le aportan una imagen ordenada a la interfaz gráfica web de Elemento104 radio?

Mucho __ Poco __ Nada __

8. ¿Considera que los colores utilizados en la interfaz gráfica web le transmiten dinamismo?

Mucho__ Poco__ Nada__

9. ¿Considera que los colores utilizados en la interfaz gráfica web son?

Muy adecuados__ Poco adecuados__ Nada adecuados__

10. ¿Considera que la tipografía causa armonía en la interfaz gráfica web?

Mucho__ Poco__ Nada__

11. ¿Considera que las fotografías utilizadas le dan una imagen vivaz a la interfaz gráfica web?

Mucho__ Poco__ Nada__

Parte Operativa:

12. ¿Considera que la tipografía es legible?

Mucho__ Poco__ Nada__

13. ¿Considera que las fotografías son adecuadas?

Mucho__ Poco__ Nada__

14. ¿Considera que el menú es fácil de ubicar?

Mucho__ Poco__ Nada__

15. ¿Considera que la información es completa?

Mucho__ Poco__ Nada__

Observaciones :

Anexo C: Fotografías Validación

Focus Group Alumnos Universidad Galileo (FACOM)



Focus Group en universidad Galileo

Focus Group con estudiantes de otras carreras de diferentes universidades.

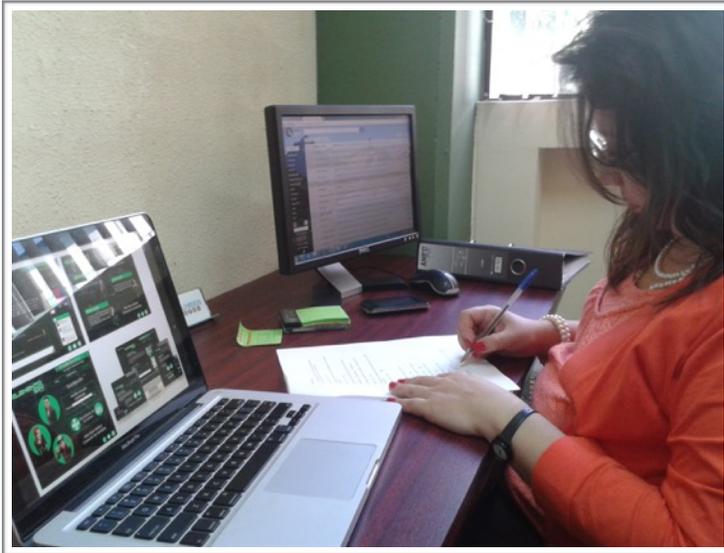


Validación con Expertos

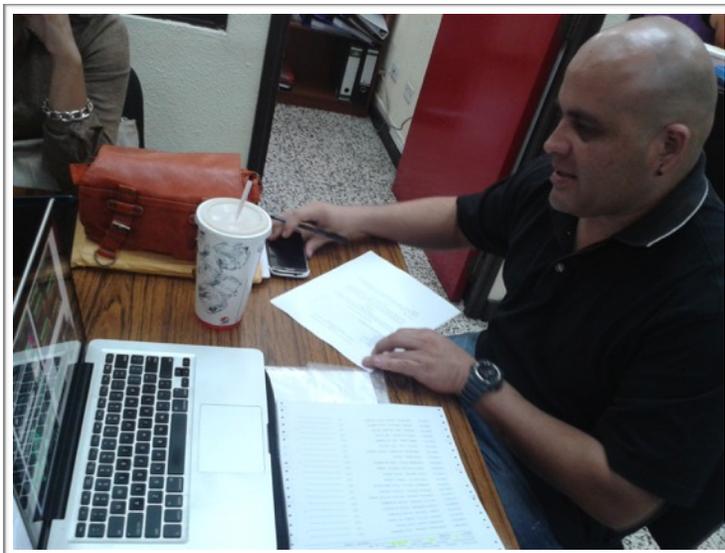


Lic. Oscar Ivan Palma. Comunicador
y mercadologo humanitario.

Validación con expertos Universidad Galileo



Licda. Wendy Franco. Diseñadora Grafica.

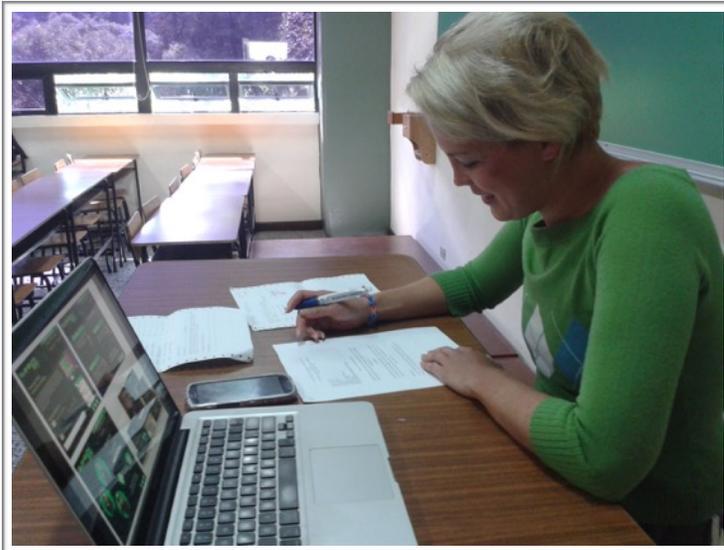


Lic. Marlon Borrayo. Publicista Creativo.

Validación con expertos Universidad Galileo



Licda. Lourdes Donis. Fotografa Profesional.



Licda. Lisa Quan. Diseñadora Grafica.

Validación Grupo Nuevo Mundo



Licda. Michelle Meyer. Productora de Television y Radio

Validación Raul Castañaza (Cliente).



Raul Castañaza Locutor Profesional, Director CastRadio, 20 años de experiencia.

Anexo D : Dominio www.godaddy.com

The screenshot shows the GoDaddy search results for the domain 'elemento104radio.COM'. The page features a search bar with the domain name, a 'BUSCAR NUEVAMENTE' button, and a 'CONTINUAR AL CARRITO' button. Below the search bar, a green banner reads '¡SÍ! EL DOMINIO ESTÁ DISPONIBLE. USA TU OFERTA DE \$0.99 SOBRE CUALQUIER DOMINIO'. The main offer for 'elemento104radio.com' is displayed with a price of \$14.99* and a special offer of \$0.99*. A 'SELECCIONAR' button is next to it. Below this, there is a section for 'Obtén 3 y ahorra 67%' listing other domain extensions: elemento104radio.net, elemento104radio.org, and elemento104radio.info, with a price of \$61.99* and a special offer of \$17.00*. A second 'SELECCIONAR' button is also present.

Anexo F: Cuadro NSE

CARACTERÍSTICAS	NIVEL A	NIVEL B	NIVEL C+	NIVEL C	NIVEL C-	NIVEL D	NIVEL E
EDUCACIÓN	Superior, Licenciatura, Maestría, Doctorado	Superior, Licenciatura,	Superior, Licenciatura,	Superior, Licenciatura,	Media completa	Primaria completa	Primaria incompleta
DESEMPEÑO	Propietario, Director Profesional exitoso	Empresario, Ejecutivos de alto nivel, Profesional, Comerciante	Ejecutivo medio, comerciante, vendedor	Ejecutivo, comerciante, vendedor, dependiente	Comerciante, vendedor, dependiente	Obrero, dependiente	Obrero, dependiente
INGRESO	Piso Q70 mil	Piso Q45 mil	Piso Q20 mil	Q12 mil	Q8 mil	Q4 mil	Q1.4 mil
VIVIENDA	Casa/departamento de lujo, en propiedad, 5-6 recámaras, 4 a 6 baños, 3-4 salas, pantry, alacena, estudios area de servicio separada, garage para 5-6 vehículos	Casa/departamento de lujo, en propiedad, financiado, 3-4 recámaras, 2-3 baños, 2 salas, pantry, alacena, 1 estudio area de servicio separada, garage para 2-4 vehículos	Casa/departamento, rentada o financiado, 2-3 recámaras, 2-3 baños, 1sala, estudio area de servicio, garage para 2 vehículos	Casa/departamento, rentada o financiado, 1-2 recámaras, 1-2 baños, sala, garage para 2 vehículos	Casa/departamento, rentada o financiado, 1-2 baños, sala,	Casa/departamento, rentada o financiado, 1-2 recámaras, 1baños, sala	Casa/cuarto rentado, 1-2 recámaras, 1 baños, sala-comedor
OTRAS PROPIEDADES	Finca, casas de descanso en lagos, mar, Antigua, con	Sitios/terrenos condominios cerca de costas	Sitios/terrenos interior por herencias				
PERSONAL DE SERVICIOS	Personal de planta, en el hogar, limpieza, cocina, jardín, seguridad y chofer	1-2 personas de tiempo completo, chofer	Por día	Por día, eventual	Eventual		
EDUCACIÓN GRUPO	Hijos menores colegios privados caros, mayores en U del extranjero	Hijos menores colegios privados caros, mayores en U local, post grado extranjero	Hijos menores colegios privados, mayores en U privadas y post grado extranjero con beca	Hijos menores colegios privados, mayores en U estatal	Hijos menores escuelas, mayores en U estatal	Hijos en escuela	Hijos en escuela
POSESIONES	Autos del año, asegurados contra todo riesgo, 4x4, Van, Lancha, moto acuatica, moto, helicoptero-avion-	Autos de 2-3 años, asegurados contra todo riesgo, 4x4, Van, moto	Autos compactos de 3-5 años, asegurados por Financiera	Auto compacto de 4-5 años, sin seguro	Auto compacto de 8-10 años, sin seguro	moto, por trabajo	
BIENES DE COMODIDAD	3 tel, minimo, cel cada miembro de la familia, Direct TV, cable, internet dedicada, 2 o + equipos de audio, 3-5 TV, varias planas o plasma, maquinas de lavar secar, platos ropa, computadoras/miembro, internet porton eléctrico, todos los electrodomesticos	2 tel, minimo, cel cada miembro de la familia, Direct TV, internet dedicada, cable, 2 equipos de audio, 3 TV, 1 planas o plasma, maquinas de lavar secar, platos ropa, computadora, internet porton eléctrico y todos los electrodomesticos	1tel, minimo, 1-2 cel, cable, internet dedicada, equipo de audio, 2 TV, maquina de lavar ropa, computadora/familia electrodomesticos básicos	1tel, minimo, 1-2 cel, cable, radio, 2 TV, electrodomesticos básicos	1tel, 1cel, cable, equipo de audio, TV, electrodomesticos básicos	1cel, cable, radio, TV, electrodomesticos básicos	1cel, radio, TV, estufa
DIVERSIÓN	Clubes privados, vacaciones en el exterior	Clubes privados, vacaciones en el interior o exterior	Cine, CC, parques temáticos locales,	Cine, CC, parques temáticos locales,	CC, parques, estadio	CC, parques, estadio	Parques
SERVICIOS BANCARIOS FINANCIEROS	3-4 ctas Q monetarios y ahorro, Plazo fijo, TC intl, Seguros y ctas en US\$	2-3 ctas Q monetarios y ahorro, Plazo fijo, TC intl, Seguros y ctas en US\$	1-2 ctas Q monetarios y ahorro, Plazo fijo, 1-2 TC intl, Seguro colectivo	1cta Q monetarios y ahorro, 1TC local	1cta Q ahorro, TC local	cta Q ahorro	