



FACULTAD DE CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN

Diseño de folleto digital para dar a conocer el ideario institucional, normativa de convivencia y reglamento de evaluación a la comunidad educativa del Colegio Junkabal. Guatemala, Guatemala 2022.

Proyecto de Graduación

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

Elaborado por:

Miriam Beatriz Ortíz García

17001065

Para optar a título de:

Licenciatura en Comunicación y Diseño

Nueva Guatemala de la Asunción, Marzo 2022

Diseño de folleto digital para dar a conocer el ideario institucional, normativa de convivencia y reglamento de evaluación a la comunidad educativa del Colegio Junkabal. Guatemala, Guatemala 2022.

Miriam Beatriz Ortíz García

Universidad Galileo Facultad de Ciencias de la Comunicación

Nueva Guatemala de la Asunción, Marzo 2022

Autoridades

Dr. Eduardo Suger Cofiño

Rector

Dra. Mayra de Ramírez

Vicerrectora General

Lic. Jean Paul Suger Castillo

Vicerrector Administrativo

Lic. Jorge Retolaza

Secretario General

Lic. Leizer Kachler

Decano de la Facultad de Ciencias de la Comunicación

Lic. Rualdo Anzueto, M.Sc.

Vicedecano de la Facultad de Ciencias de la Comunicación

Guatemala 12 de abril de 2021

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 FOLLETO DIGITAL PARA DAR A CONOCER EL IDEARIO INSTITUCIONAL, NORMATIVA DE CONVIVENCIA Y REGLAMENTO DE EVALUACIÓN A LA COMUNIDAD EDUCATIVA DEL COLEGIO JUNKABAL**. Así mismo solicito que la Licda. Lissette Pérez Aguirre sea quién me asesore en la elaboración del mismo.

Atentamente,



Miriam Beatriz Ortiz García
17001065



Licda. Lissette Pérez Aguirre
Asesora



Galileo
UNIVERSIDAD
La Revolución en la Educación

FACOM Facultad de Ciencias
de la Comunicación

Guatemala 18 de mayo de 2021

Señorita:
Miriam Beatriz Ortíz García
Presente

Estimada Señorita Ortíz:

De acuerdo al proceso de titulación profesional de esta Facultad, se aprueba el proyecto titulado: **DISEÑO DE FOLLETO DIGITAL PARA DAR A CONOCER EL IDEARIO INSTITUCIONAL, NORMATIVA DE CONVIVENCIA Y REGLAMENTO DE EVALUACIÓN A LA COMUNIDAD EDUCATIVA DEL COLEGIO JUNKABAL.** Así mismo, se aprueba a la Licda. Lissette Pérez Aguirre, como asesora de su proyecto.

Sin otro particular, me suscribo de usted.

Atentamente,

Lic. Leizer Kachler
Decano
Facultad de Ciencias de la Comunicación



Galileo
UNIVERSIDAD
La Revolución en la Educación

FACOM Facultad de Ciencias
de la Comunicación

Guatemala, 15 de enero de 2022

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 FOLLETO DIGITAL PARA DAR A CONOCER EL IDEARIO INSTITUCIONAL, NORMATIVA DE CONVIVENCIA Y REGLAMENTO DE EVALUACIÓN A LA COMUNIDAD EDUCATIVA DEL COLEGIO JUNKABAL.** Presentado por la estudiante: Miriam Beatriz Ortíz García, con número de carné: 17001065, está concluido a mi entera satisfacción, por lo que se extiende la presente aprobación para continuar así el proceso de titulación profesional.

Sin otro particular, me suscribo de usted.

Atentamente,

Licda. Lissette Pérez Aguirre
Asesora



Galileo
UNIVERSIDAD
La Revolución en la Educación

FACOM Facultad de Ciencias
de la Comunicación

Guatemala, 18 de febrero de 2022

**Señorita
Miriam Beatriz Ortíz García
Presente**

Estimada Señorita Ortíz:

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, 10 de marzo de 2022.

Licenciado
Leizer Kachler
Decano FACOM
Universidad Galileo
Presente.

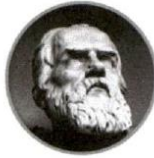
Señor Decano:

Le informo que la tesis: **DISEÑO DE FOLLETO DIGITAL PARA DAR A CONOCER EL IDEARIO INSTITUCIONAL, NORMATIVA DE CONVIVENCIA Y REGLAMENTO DE EVALUACIÓN A LA COMUNIDAD EDUCATIVA DEL COLEGIO JUNKABAL** de la estudiante Miriam Beatriz Ortiz García, 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, 11 de marzo de 2022

Señorita:
Miriam Beatriz Ortiz García

Estimada Señorita Ortiz:

De acuerdo al dictamen rendido por la terna examinadora del proyecto de graduación titulado **DISEÑO DE FOLLETO DIGITAL PARA DAR A CONOCER EL IDEARIO INSTITUCIONAL, NORMATIVA DE CONVIVENCIA Y REGLAMENTO DE EVALUACIÓN A LA COMUNIDAD EDUCATIVA DEL COLEGIO JUNKABAL, GUATEMALA, GUATEMALA 2022**. Presentado por la estudiante: Miriam Beatriz Ortiz García, el Decano de la Facultad de Ciencias de la Comunicación autoriza la publicación del Proyecto de Graduación previo a optar al título de Licenciada en Comunicación y Diseño.

Sin otro particular, me suscribo de usted.

Atentamente,

Lic. Leizer Kachler
Decano
Facultad de Ciencias de la Comunicación

Resumen

A través del acercamiento con Colegio Junkabal se identificó que no cuenta con un folleto digital para dar a conocer el ideario institucional, normativa de convivencia y reglamento de evaluación a la comunidad educativa de la institución.

Por lo que se planteó el siguiente objetivo: Diseñar un folleto digital para dar a conocer el ideario educativo, normativas de convivencia y reglamento de evaluación a la comunidad educativa del Colegio Junkabal.

Se realizó una herramienta de validación para conocer la percepción del cliente, del grupo objetivo conformado por niños y niñas de 4 a 18 años de edad que desean superarse profesionalmente, se sitúan en la zona 3 dentro del perímetro de la Ciudad de Guatemala y de expertos en el área de comunicación y diseño.

El resultado obtenido fue el diseño de un folleto digital para dar a conocer el ideario educativo, normativas de convivencia y reglamento de evaluación a la comunidad educativa del Colegio Junkabal.

Y se recomendó al Colegio Junkabal revisar junto con el diseñador gráfico, el folleto digital al cabo de un año para verificar y actualizar la información del mismo y si fuese necesario realizar cambios.

Para efectos legales únicamente la autora, MIRIAM BEATRIZ ORTÍZ GARCÍA, es responsable del contenido de este proyecto, ya que es una investigación científica y puede ser motivo de consulta por estudiantes y profesionales.

Índice

Capítulo I: Introducción

Introducción	1
--------------------	---

Capítulo II: Problemática

2.1 Contexto	3
--------------------	---

2.2 Requerimiento de comunicación y diseño	4
--	---

2.3 Justificación	4
-------------------------	---

2.3.1 Magnitud	4
----------------------	---

2.3.2 Vulnerabilidad	5
----------------------------	---

2.3.3 Trascendencia	5
---------------------------	---

2.3.1 Factibilidad	5
--------------------------	---

Capítulo III: Objetivos de diseño

3.1 Objetivo general	7
----------------------------	---

3.2 Objetivos específicos	7
---------------------------------	---

Capítulo IV: Marco de referencia

4.1 Información general del cliente	8
---	---

4.1.1 Misión	8
--------------------	---

4.1.2 Visión	8
4.1.3 Valores institucionales	8
4.1.4 Logotipo	9
4.1.5 FODA	9
4.1.6 Organigrama	10

Capítulo V: Definición del grupo objetivo

5.1 Perfil geográfico	11
5.2 Perfil demográfico.....	12
5.3 Perfil psicográfico	12
5.4 Perfil conductual	13

Capítulo VI: Marco teórico

6.1 Conceptos fundamentales relacionados con el producto o servicio	14
6.2 Conceptos fundamentales relacionados con la comunicación y diseño	16
6.3 Ciencias auxiliares, artes, teorías y tendencias	20

Capítulo VII: Proceso de diseño y propuesta preliminar

7.1 Aplicación de la información obtenida en el marco teórico	34
7.2 Conceptualización	35
7.3 Bocetaje	39

7.4 Propuesta preliminar	45
--------------------------------	----

Capítulo VIII: Validación técnica

8.1 Población y muestreo	48
--------------------------------	----

8.2 Método e instrumentos	49
---------------------------------	----

8.3 Resultados e interpretación de resultados	50
---	----

8.4 Cambios en base a resultados	60
--	----

Capítulo IX: Propuesta gráfica final

9.1 Propuesta gráfica final	62
-----------------------------------	----

Capítulo X: Producción, reproducción y distribución

10.1 Plan de costos de elaboración	68
--	----

10.2 Plan de costos de producción	69
---	----

10.3 Plan de costos de reproducción	69
---	----

10.4 Plan de costos de distribución	69
---	----

10.5 Margen de utilidad	69
-------------------------------	----

10.6 IVA	70
----------------	----

10.7 Cuadro de resumen general de costos	70
--	----

Capítulo XI: Conclusiones y recomendaciones

11.1 Conclusiones	71
-------------------------	----

11.2 Recomendaciones	72
----------------------------	----

Capítulo XII: Conocimiento general

12.1 Demostración de conocimientos	73
--	----

Capítulo XIII: Referencias

13.1 Bibliografía	74
-------------------------	----

13.2 E-grafía	75
---------------------	----

Capítulo XIV: Anexos

14.1 Anexos	78
-------------------	----

Capítulo I: Introducción

Introducción

1.1 Introducción

El colegio Junkabal fue fundado en el año 1971, inició únicamente con educación media. A la fecha el colegio imparte educación pre primaria, primaria, básicos y bachillerato. El objetivo principal del Colegio Junkabal es la promoción humana, social y espiritual de cada estudiante para que se desarrollen personalmente y descubran el valor de su vida, de su estudio y de su trabajo.

Sin embargo, actualmente no cuenta con un folleto digital dirigido a la comunidad educativa para dar a conocer el ideario institucional, normativa de convivencia y reglamento de evaluación.

En respuesta al problema planteado y con el auxilio de la comunicación y diseño, se presentará el siguiente proyecto de graduación titulado: Diseño de folleto digital para dar a conocer el ideario institucional, normativa de convivencia y reglamento de evaluación a la comunidad educativa del Colegio Junkabal.

Para la ejecución de este proyecto de graduación se comprenderá la investigación preliminar en relación al diseño de folletos educativos, técnicas, tendencias, conceptos, softwares para poder aplicarlos al presente proyecto.

El diseñar un folleto digital para dar a conocer el ideario educativo, normativas de convivencia y reglamento de evaluación a la comunidad educativa del Colegio Junkabal.

El trabajo de investigación se determinará hacia un enfoque de carácter cuantitativo y cualitativo:

El enfoque cuantitativo será utilizado para ponderar los resultados que se obtendrán por medio de una encuesta dirigida al cliente, expertos en el área de diseño gráfico y comunicación y grupo objetivo.

El enfoque cualitativo evaluará el nivel de aceptación que tendrá el diseño del folleto digital para dar a conocer el ideario institucional, normativa de convivencia y reglamento de evaluación a la comunidad educativa del Colegio Junkabal con los públicos encuestados.

El proyecto muestra un desarrollo de diversas etapas tanto, prácticas como teóricas entre las que se pueden mencionar las siguientes: diseño, investigación de teorías, investigación de tendencias, aplicación de tendencias, bocetaje y digitalización, producción, reproducción, dado como resultado una propuesta final del proyecto del diseño del folleto digital.

Con el diseño del folleto digital se espera se incrementar el conocimiento de la comunidad educativa del colegio, sobre los principios que constituyen la base de una convivencia respetuosa y la reglamentación bajo la cual el colegio trabaja.

En consecuencia, de conformidad con los datos positivos que mostró la encuesta, se concluye lo siguiente: Es factible diseñar un folleto digital para dar a conocer el ideario institucional, normativa de convivencia y reglamento de evaluación a la comunidad educativa del Colegio Junkabal.

Capítulo II: Problemática

Capítulo II: Problemática

A través del acercamiento con Colegio Junkabal se identificó que no cuenta con un folleto digital para dar a conocer el ideario institucional, normativa de convivencia y reglamento de evaluación a la comunidad educativa de la institución.

Por esta razón, se determina que hay que diseñar un folleto digital que presente el ideario institucional, normativa de convivencia y reglamento de evaluación para la comunidad educativa del colegio.

2.1 Contexto

Junkabal es una entidad privada, sin fines de lucro, apolítica, de beneficio colectivo y asistencia social.

El objetivo de Fundación Junkabal es la promoción humana, social y espiritual de la mujer: Se prepara a niñas y mujeres para que se desarrollen personalmente y descubran el valor de su vida, de su estudio y de su trabajo.

A partir de esto, se decidió diseñar un folleto digital dirigido a la comunidad educativa para dar a conocer el ideario institucional, normativa de convivencia y reglamento de evaluación ya que actualmente no cuentan con un documento formal para la comunidad educativa del colegio.

2.2 Requerimiento de Comunicación y Diseño

El Colegio Junkabal no cuenta con un folleto digital para dar a conocer el ideario institucional, normativa de convivencia y reglamento de evaluación a la comunidad educativa de la institución.

2.3 Justificación

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

2.3.1 Magnitud. La magnitud de este proyecto de graduación es de 542 miembros que conforman la familia Junkabal, de acuerdo a la gráfica siguiente.



Gráfica de magnitud realizada por Miriam Beatriz Ortíz García.

2.3.2 Vulnerabilidad. Al no contar con un folleto digital que presente el ideario institucional, normativa de convivencia y reglamento de evaluación a la comunidad educativa de la institución, se pierde la oportunidad de mostrar la calidad educativa que el colegio tiene, ya que la imagen y diagramación de sus documentos representan profesionalismo en la enseñanza que imparten.

Al no visualizar los estudiantes un material que les cree interés o les llame la atención le tomará poca importancia al contenido del folleto.

2.3.3 Trascendencia. Con la realización de este folleto digital que presente el ideario institucional, normativa de convivencia y reglamento de evaluación, se disminuirá la falta de conocimiento de la comunidad educativa del colegio, los principios que constituyen la base de una convivencia respetuosa y la reglamentación bajo la cual el colegio trabaja.

La publicación del plan de estudios, permitirá que los estudiantes puedan comprender mejor el ideario institucional, normativa de convivencia y reglamento de evaluación que se trabaja en la institución.

2.3.4 Factibilidad. El presente proyecto desarrollado para Colegio Junkabal sí es factible porque se cuenta con los recursos necesarios para llevarse a cabo dicho proyecto de graduación.

2.3.4.1 Recursos Humanos. Se cuenta con los recursos humanos necesarios, que poseen el conocimiento, capacidad y experiencia para el correcto manejo y funcionamiento de los recursos básicos que brinda el colegio, lo que ayuda a desarrollar las funciones que desempeñan dentro de la misma.

2.3.4.2 Recursos Organizacionales. La Directora General Evelyn de Martínez, del Colegio Junkabal; aprueba el desarrollo del presente proyecto.

2.3.4.3 Recursos Económicos. El Colegio Junkabal no cuenta con los recursos necesarios para financiar el proyecto, por lo que el profesional en la comunicación y diseño. Por su parte Miriam Beatriz Ortiz García donará el proyecto a la institución valorado en Q.6,888.00.

2.3.4.3 Recursos Tecnológicos. Se cuenta con las herramientas tecnológicas necesarias para la realización del folleto, al igual que la distribución del mismo por medio de plataformas educativas o correo electrónico a la comunidad educativa del colegio.

Capítulo III: Objetivos de diseño

Capítulo III: Objetivos de diseño

3.1 Objetivo General

Diseñar un folleto digital para dar a conocer el ideario educativo, normativas de convivencia y reglamento de evaluación a la comunidad educativa del Colegio Junkabal.

3.2 Objetivos Específicos

3.2.1 Recopilar toda la información necesaria del Colegio Junkabal para que el folleto sea coherente a su filosofía de enseñanza, a través de la información que el cliente proporcione por medio del brief.

3.2.2 Investigar referencias bibliográficas y en sitios web acerca de folletos digitales para que la construcción del mismo sea correcta y sirva de guía a la comunidad educativa de dicho colegio.

3.2.3 Diagramar el contenido del folleto digital para que el grupo objetivo pueda leer y comprender fácilmente la información.

Capítulo IV: Marco de referencia

Capítulo IV: Marco de Referencia

4.1 Información general del cliente

- Nombre: Colegio Junkabal
- Dirección: 6ª avenida 31-29 zona 3
- Teléfono: 24629300
- Correo electrónico: servicioalcliente@junkabal.edu.gt

4.1.1 Misión. Somos una institución con identidad cristiana con más de 50 años de experiencia en la formación integral y educación personalizada en las distintas etapas del desarrollo de los alumnos, poniendo el máximo empeño en el cultivo de valores, en la creación de hábitos de estudio, trabajo y convivencia para una excelente formación académica y personal, acorde a las demandas de la sociedad actual.

4.1.2 Visión. Ser una entidad líder en la formación integral, en la educación personalizada y en la vivencia de valores que le permita a la persona transformar la sociedad, a través de un proyecto educativo que garantice su desarrollo personal, su participación solidaria y positiva que busca el bien común en un mundo tecnológico y global.

4.1.3 Valores institucionales:

- Sinceridad
- Laboriosidad
- Fortaleza
- Alegría
- Solidaridad
- Magnanimidad

4.1.4 Logotipo. Junkabal es una palabra cakchikel, acomodada a la escritura y lengua española que quiere decir “Calor de Hogar”



4.1.5 FODA.

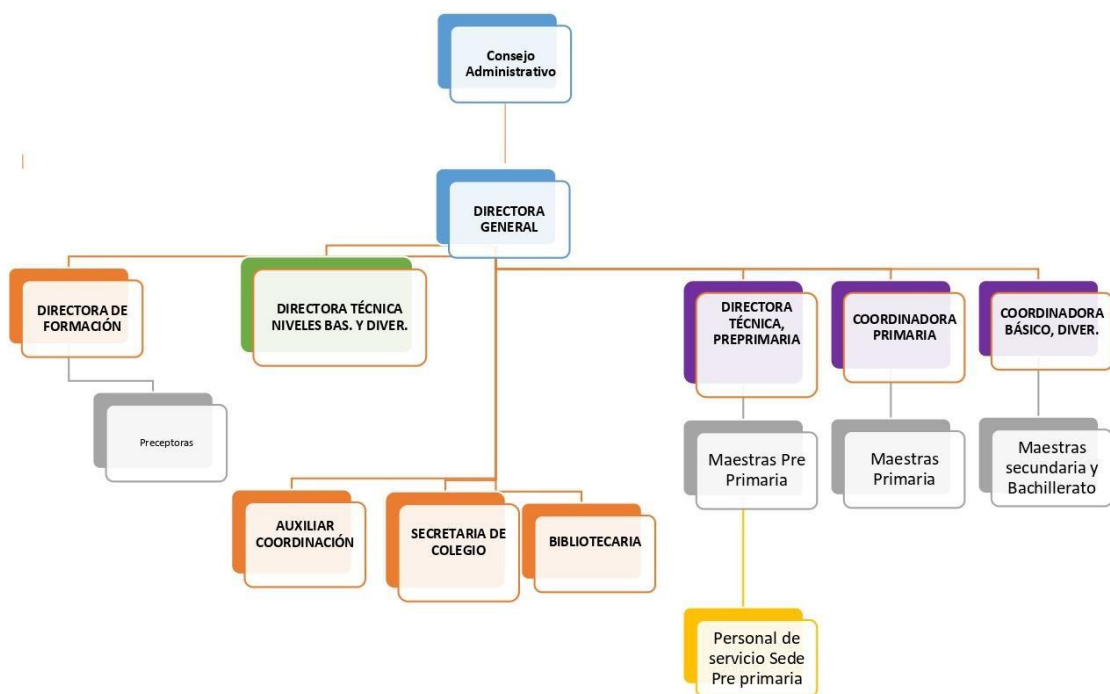
Fortalezas	Oportunidades	Debilidades	Amenazas
<ul style="list-style-type: none"> • Docentes con estudios de profesionalización constante. • Normativa de convivencia a distancia y presencial. • Formación pedagógica, espiritual y humana para todo el equipo de la institución. • Seguimiento a alumnos con problemas académicos. • Adecuación curricular de alumnos con necesidades especiales. 	<ul style="list-style-type: none"> • Conocer la mejor manera de lograr una buena comunicación con los padres de familia. • Utilización de todas las herramientas de la plataforma educativa GEDUCAR. • Apoyo mutuo entre el personal en el trabajo diario. • Padres cumpliendo pagos de colegiatura. • Asistencia presencial para atender a padres de familia y alumnos. 	<ul style="list-style-type: none"> • Dar a conocer mejor el plan de trabajo de cada maestra. • Ausencias de estudiantes a clases virtuales por falta de internet o por un equipo de cómputo o no contar con un adulto para apoyar. • Programa de formación docente más consistente. • No tener docente que sustituya a otra en caso de ausencia. • Falta de cumplimiento de la normativa a distancia por parte de estudiantes. 	<ul style="list-style-type: none"> • Poca participación de padres de familia a Escuela de Padres. • Falta de apoyo en casa, muchos estudiantes se quedan solos y no hay supervisión de un adulto en redes sociales ni en asistencia a clases. • Enfermarse por COVID-19 • El recibir constantes capacitaciones o charlas, puede desgastar mental y emocionalmente al personal. • Padres de familia no conocen la normativa de convivencia ni el reglamento de evaluación.

FODA proporcionado por directora de Colegio Junkabal.

4.1.6 Organigrama.

Organigrama proporcionado por directora de Colegio Junkabal.

ORGANIGRAMA COLEGIO JUNKABAL 2021



Capítulo V: Definición del grupo objetivo

Capítulo V: Definición del grupo objetivo

El proyecto está dirigido a la comunidad educativa del Colegio Junkabal.

En el grupo objetivo se encuentran estudiantes de 4 a 18 años de edad que desean superarse profesionalmente, se sitúan en las zonas que colindan a la zona 3 dentro del perímetro de la Ciudad de Guatemala, en nivel socioeconómico en el que se incluye el grupo objetivo es el C3 y D1.

5.1 Perfil Geográfico

Según el Instituto Nacional de Estadística -INE- la región I o región metropolitana cuenta con una extensión territorial de 2,216 kilómetros cuadrados, en este se ubicado el departamento de Guatemala y sus 17 municipios.

La región metropolitana cuenta con una densidad poblacional aproximadamente de 5,103,685 habitantes y ocupa el primer lugar en áreas urbanas, debido al desarrollo centralizado. El clima es habitualmente templado con una temperatura promedio de 17°C la mínima y la máxima de 26°C.

Según el Censo realizado en 2018 por el Instituto Nacional de Estadística -INE-, Guatemala tiene aproximadamente 16,346,950 millones de habitantes, (INE, 2021).

5.2 Perfil Demográfico

Tabla Niveles Socio Económicos

Actualización 2018

	17.90%	62.80%
		50.70%
CARACTERÍSTICAS	NIVEL C3	NIVEL D1
Ingresos	Q11,900.00	Q7,200.00
Educación padres	Licenciatura	Media completa
Educación hijos	Hijos menores escuelas, mayores en U estatal	Hijos en escuela
Desempeño	Comerciante, vendedor, dependiente	Obrero, dependiente
Vivienda	Casa/departamento, rentada o financiado, 1-2 recámaras, 1-2 baños, sala,	Casa/departamento, rentada o financiado, 1-2 recámaras, 1 baños, sala
Otras propiedades		
Personal de servicio	Eventual	
Servicios financieros	1 cta Q ahorro, TC local	cta Q ahorro
Poseiones	Auto compacto de 8-10 años, sin seguro	moto, por trabajo
Bienes de comodidad	1 teléfono fijo, celular cada miembro mayor, cable, equipo de audio, TV, electrodomésticos básicos	1 cel, cable, radio, TV, electrodomésticos básicos
Diversión	Cine eventual, CC, parques, estadio	CC, parques, estadio

Ver en anexo.; Tabla de niveles socioeconómicos Multivex (2018)

5.3 Perfil Psicográfico.

Dentro de los principales pasatiempos destacan el cine, parques públicos y eventos musicales. Este segmento usa la televisión como pasatiempo y en promedio la ve diariamente por espacio de dos horas. Gustan de los géneros de telenovela, drama y programación cómica.

Estas familias vacacionan en el interior del país, aproximadamente una vez por año van a lugares turísticos accesibles (poco lujosos).

5.4 Perfil Conductual.

El grupo objetivo al que va dirigido este proyecto, presenta un perfil conductual bastante adaptativo, ya que gracias a la labor del Colegio Junkabal, las niñas poseen buen nivel de educación y conducta, lo que facilitará la comprensión del folleto digital.

Capítulo VI: Marco teórico

Capítulo VI: Marco teórico

6.1 Conceptos fundamentales relacionados con el producto o servicio.

6.1.1 Colegio. Establecimiento o institución en el cual se imparte algún tipo de enseñanza, especialmente la formación básica y obligatoria, como ser educación inicial, primaria y secundaria, pudiendo brindarse las mismas de manera pública o privada.

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

(Bembibre, 2009)

6.1.2 Educación. La educación es la formación práctica y metodológica que se le da a una persona en vías de desarrollo y crecimiento. Es un proceso mediante el cual al individuo se le suministran herramientas y conocimientos esenciales para ponerlos en práctica en la vida cotidiana.

El aprendizaje de una persona comienza desde su infancia, al ingresar en institutos llamados escuelas o colegios en donde una persona previamente estudiada y educada, implantará en el pequeño identidades, valores éticos y culturales para hacer una persona de bien en el futuro (Sánchez, 2021)

6.1.3 Ideario institucional. Es el conjunto de ideas más importantes de un movimiento, una escuela o un autor. Se trata del repertorio de principios o máximas que constituyen la base de un determinado modo de pensar. El ideario, por lo tanto, es un modo de entender la realidad y de incidir sobre ella (Pérez, 2018)

6.1.4 Normativa de convivencia. Son un conjunto de reglas establecidas en un grupo social a fin de orientar y facilitar las relaciones entre los sujetos y garantizar el buen desarrollo del trabajo y la vida cotidiana.

Ayudan a prevenir conflictos entre los miembros de un grupo o comunidad, pues estos, al sembrar la hostilidad, amenazan el bienestar de la vida cotidiana, dificultan el desarrollo de las metas sociales y pueden, incluso, propiciar desenlaces trágicos e irreparables. (Pérez, 2020)

6.1.5 Reglamento de evaluación. Es un documento que pone especial énfasis en la capacidad creativa e innovadora de los docentes para hacer del proceso de evaluación un acontecer dinámico y enriquecedor. En buenas cuentas, constituye una invitación a reflexionar acerca de este complejo y delicado proceso.

Es la evaluación de los aprendizajes logrados por los educandos entendida como la posibilidad real de hacer uso de todas las instancias y formas de evaluar que hagan que este proceso sea eficaz y también significativo para los alumnos y alumnas. (Ercilla, 2018)

6.1.6 Comunidad educativa. Agrupación de personas cohesionadas por un interés común que es la educación. Sus integrantes son personas afectadas y que afectan a la educación, como directores, administrativos y directivos de escuela, maestras, estudiantes, padres de familia, educadores, egresados y profesores. (Porporatto, 2021)

6.1.7 Folleto digital. Es un elemento promocional que es entregado en un formato digital para una fácil lectura y distribución. Estos folletos son rentables porque no hay costos de impresión o de correo involucrados en producirlos y distribuirlos. (Ordenadores y portátiles, 2021)

6.1.8 Docente. El docente es aquella persona que se dedica de forma profesional a la enseñanza. La docencia es una profesión cuyo objetivo principal es transmitir la enseñanza a otras personas, se puede hablar en un marco general de enseñanza o sobre un área en específico.

Un docente tiene varias funciones a ejercer, entre ellas se encuentran la posibilidad de facilitar de toda forma posible el aprendizaje al alumno, para que éste pueda llegar a alcanzar la comprensión plena de la materia o área que se está enseñando. (Raffino, 2020).

6.1.9 Alumnos. El alumno será aquel individuo que recibe la información cualificada por parte del maestro o de quien más sabe sobre la materia en cuestión, o sea, el alumno será aquel que aprende, que recibe conocimientos por parte de otro, es el discípulo respecto del maestro (Ucha, 2012).

6.2 Conceptos fundamentales relacionados con la comunicación y el diseño.

6.2.1. Conceptos fundamentales relacionados a la comunicación.

6.2.1.1 Comunicación. Es un proceso dinámico, en el que necesariamente participan una fuente o emisor que envía un mensaje a través de un canal o medio a un potencial receptor que, a su vez, puede convertirse también en emisor.

La posibilidad de respuesta por parte de quien recibe el mensaje y que ésta se traduzca en otro mensaje por parte de quien inició el intercambio hace que el proceso se extienda casi ilimitadamente. (García, 2012)

6.2.1.2 Tipos de comunicación. La comunicación se puede clasificarse de acuerdo a los mecanismos que se emplean para transmitir el mensaje, entre estos se pueden mencionar:

6.2.1.2.1 Comunicación verbal. La comunicación verbal también llamada comunicación oral, tiene la capacidad de utilizar la voz para expresar lo que se siente o piensa a través de las palabras. (Ayala, 2005)

6.2.1.2.2 Comunicación no verbal. La comunicación no verbal se refiere a todas aquellas señas o señales relacionadas con la situación de comunicación que no son palabras escritas u orales. (Ayala, 2005)

6.2.2. Conceptos fundamentales relacionados al diseño.

6.2.2.1. Diseño. Proceso de prefiguración mental, es decir, de planificación creativa, en el que se persigue la solución para algún problema concreto, especialmente en el contexto de la ingeniería, la industria, la arquitectura, la comunicación y otras disciplinas afines.

El diseño como una disciplina autónoma juega un rol vital en el mundo contemporáneo, a un grado tal que se ha asimilado a prácticamente todas las áreas del quehacer humano, y figura entre las carreras de estudio más demandada internacionalmente. (Raffino, 2020).

6.2.2.2. Diseño gráfico. Es una disciplina y profesión que tiene el fin de idear y proyectar mensajes a través de la imagen. Al diseño gráfico se lo llama también "de la comunicación visual" y esto es así puesto que entraña una íntima relación con la comunicación como ciencia teórica y disciplina gráfica.

Se entiende por diseño gráfico a la práctica de desarrollo y ejecución de mensajes visuales que contemplan aspectos informativos, estilísticos, de identidad, de persuasión, tecnológicos, productivos y de innovación. (Bembibre, 2008).

6.2.2.3. Diseño editorial. Se encarga de maquetar y componer todo tipo de formatos para publicar. Por ejemplo: libros, revistas, catálogos, portadas o periódicos. El diseño de la publicación debe ser atractivo, que llame la atención del usuario, y además, funcional.

El diseño editorial se ocupa fundamentalmente del aspecto y la estética que tendrán los distintos conjuntos de textos e imágenes cuando se presentan ante el público. Pero no solo se ocupa de su exterior. También lo hace de su interior. Además, sirve de apoyo a su contenido, e incluso colabora en la lectura e interpretación de una publicación. (Pérez, 2019)

6.2.2.4. Maquetación. Es un oficio del diseño editorial que se encarga de organizar en un espacio contenidos escritos, visuales y, en algunos casos, audiovisuales (multimedia) en medios impresos y electrónicos, como libros, diarios y revistas.

La maquetación sigue los objetivos y líneas gráficas y editoriales de ese impreso. Las principales líneas editoriales para la maquetación de un diario incluyen la jerarquización de los artículos por orden de importancia. (Concepto Definición, 2021)

6.2.2.5. Composición. La composición es el planeamiento del arte, la colocación o el arreglo de elementos o de ingredientes en un trabajo de arte, o la selección y la colocación de elementos del diseño según principios del diseño dentro del trabajo.

Contribuye a una respuesta del espectador; la obra de arte se considera dentro de lo estético (que satisface al ojo), si los elementos dentro del trabajo se ordenan en una composición equilibrada (Wikipedia, 2021)

6.2.2.5.1 Línea viuda. Una línea viuda es aquella que, siendo la última de un párrafo, aparece al principio de la página o columna siguiente, por lo que se muestra aislada de su

contexto y, por norma general, seguida de una línea en blanco que la separa del siguiente párrafo. (de Buen, 2003)

6.2.2.5.2 Línea huérfana. Una línea huérfana es la primera línea de un párrafo que aparece al final de la página o columna, cuyo párrafo continúa en la siguiente página o columna, quedando aislada del resto de su párrafo. (de Buen, 2003)

6.2.2.5.3 Callejones. También llamados ríos o corredores; se forman cuando los espacios blancos de dos o más líneas de texto coinciden y dan lugar a un blanco vertical mayor que provoca distracciones y que resta calidad estética a la página. (Zabala, 2012)

6.2.2.5.4 Ríos. También llamados callejones o corredores; se forman cuando los espacios blancos de dos o más líneas de texto coinciden y dan lugar a un blanco vertical mayor que provoca distracciones y que resta calidad estética a la página. (Zabala, 2012)

6.2.2.6. Retícula. Es una superficie bidimensional o tridimensional que se subdivide en campos o espacios más reducidos a modo de reja. En esta parcelación pueden ordenarse mejor los elementos de la configuración de una página: tipografía, fotografía, ilustración y colores. (Tártaro, 2021)

6.3 Ciencias auxiliares, artes, teorías y tendencias

6.3.1. Ciencias auxiliares.

6.3.1.1 Semiología. La semiología es la ciencia que estudia los sistemas de signos: lenguas, códigos, señalizaciones, etc.

De acuerdo con esta definición, la lengua sería una parte de la Semiología, pero en realidad se coincide en reconocer al lenguaje un status privilegiado y autónomo, que nos permite definir la Semiología como “el estudio de los sistemas de signos no lingüísticos” Ferdinand de Saussure, teórico suizo de principios del siglo XX, definió a la semiología como a “La ciencia que estudia la vida de los signos en el seno de la vida social” Por esa misma época, el norteamericano Ch. S. Pierce concibe también una teoría general de los signos bajo el nombre de Semiótica.

Saussure destaca la función social del signo, Pierce su función lógica, pero los dos aspectos están estrechamente vinculados y los términos semiología y semiótica, denominan en la actualidad a una misma disciplina. (s.n, 2021)

6.3.1.2 Pedagogía. La pedagogía es una disciplina que tiene por objeto el planteo, estudio y solución del problema educativo. Es decir, que es la ciencia cuyo objeto de estudio es propio y el resultado de sus estudios y hallazgos forma un sistema de conocimientos regulado por ciertas leyes.

El objeto principal de su estudio es la educación como un fenómeno socio cultural, por lo que existen conocimientos de otras ciencias que ayudan a comprender el concepto de educación, como: historia, psicología, sociología, política. (Raffino, 2020).

6.3.1.2 Sociología. La sociología es una disciplina que se encarga de analizar lo que ocurre o ha ocurrido en una sociedad. Disciplina significa compromiso, permanencia, profundidad y gusto. La sociología es también una actitud de conciencia crítica frente a la sociedad.

En la disciplina, los estudiantes se forman según parámetros teóricos y metodológicos de investigación, clásicos y contemporáneos, que permiten identificar, describir y explicar los hechos, las relaciones y los conflictos sociales desde diferentes dimensiones (lo religioso, lo cultural, lo político, lo urbano, etc.) (Raiss, 1979).

6.3.1.2.1 Sociología de la educación. La sociología de la educación es la ciencia que estudia el papel que juega la educación en una dimensión socio cultural

El objetivo de la sociología de la educación es comprender la contribución del aprendizaje escolar a la comunidad y viceversa, con el propósito de mejorar las conductas humanas. El fundador de esta disciplina es Emile Durkheim, quien fue un pionero de la forma empírica de la sociología, que analizó aspectos de la educación. (Ariadna, 2020)

Los individuos por naturaleza vivimos en sociedad y las costumbres juegan un papel fundamental en el aprendizaje de cada uno. Es tarea de la educación brindar las herramientas necesarias para que los individuos puedan profundizar en el conocimiento, pero también en la convivencia siguiendo ciertas normas. Es por ello que, para superar la discriminación de género, la violencia, las adicciones o los problemas relacionados con la inmigración, se acude al apoyo de la sociología de la educación. (Ariadna, 2020)

6.3.1.4 Gramática. La gramática es el conjunto de reglas del lenguaje que regulan el uso de una lengua determinada, tanto como la composición y organización sintáctica de las oraciones. Generalmente, el término gramática se aplica solo a los aspectos sintácticos y morfológicos de la lengua, pero es común que también involucre elementos léxicos, semánticos e incluso fonético-fonológicos.

Cada lengua posee su gramática propia, dotada a su vez de una lógica propia, es decir, su manera de organizar los signos lingüísticos y, por ende, de organizar la realidad. (Concepto, 2020)

6.3.1.4.1 Morfología. La morfología comprende la parte de la gramática que se ocupa de clasificar y explicar el funcionamiento y significado de las variaciones de forma en las palabras dentro de la estructura de la lengua.

En este sentido, la morfología cumple tres funciones específicas: categoriza las palabras de acuerdo con su función (sustantivo, adjetivo, verbo, adverbio, etc.); estudia las variaciones de sus formas, es decir, sus flexiones; y explica los procesos que intervienen en la derivación y composición de las palabras. (Significados, 2020)

6.3.1.4.2 Sintaxis. Sintaxis es la parte de la gramática que estudia la forma en que se combinan y se relacionan las palabras para formar secuencias mayores como los sintagmas y las oraciones, así como la función que desempeñan dentro de éstas.

A través de la sintaxis se estudia cómo están contruidos los tipos de oraciones según el orden y el modo en que se relacionan las palabras dentro de una oración o las oraciones a fin de expresar el contenido de un discurso o concepto de manera clara y coherente.

La sintaxis tiene como principal función analizar el orden correcto de las palabras a fin de que las frases, oraciones, textos e ideas sean expresados de manera correcta para que pueda llegar el mensaje que se desea transmitir.

Por ello, la sintaxis es un estudio que se realiza en todas las lenguas a fin de estudiar el orden correcto de las palabras y definir las reglas gramaticales que se deben cumplir a fin de que las personas puedan expresar sus ideas. (Significados, 2018)

6.3.1.4.3 Fonética. El objeto principal de la fonética son los sonidos y las distintas características y particularidades de cada uno.

La fonética es una ciencia lingüística que se encarga de estudiar los sonidos que pronuncia la voz humana, sus cambios y su alineación dependiendo de la situación de las diferentes partes de las técnicas del habla que incluyen desde los órganos más internos en la garganta hasta la lengua. Su objetivo principal es analizar de manera cuidadosa como el ser humano promueve los diferentes sonidos que son utilizados al hablar.

El trabajo de la fonética es crear distintas simbologías que buscan incorporar cada una de esas resonancias, con el fin de analizarlos y reconocerlos de una forma más fácil. (Definición XYZ, 2020).

6.3.1.5 Lingüística. La lingüística es la ciencia que estudia todos los aspectos del lenguaje, como la capacidad de comunicar que tienen los humanos y todos los aspectos de una lengua como manifestación concreta de esa capacidad. Hasta el nacimiento y funciones lingüísticas como la ciencia, la gramática fue tradicionalmente la que asumió el estudio de la lengua. Dentro de las ciencias que involucra a la lingüística se puede mencionar la sintaxis, la lexicografía, la teoría de la lingüística, la morfología y la ortografía entre otras. (Álvarez, 2021)

6.3.2. Artes.

6.3.2.1. Tipografía. Se denomina así a la disciplina que estudia la representación gráfica de las letras para que el lenguaje escrito sea efectivo. Al mismo tiempo, denominamos también tipografía a la escritura con un conjunto de caracteres alfanuméricos, elaborados previamente y que cuentan con un estilo y una serie de características en común. (Llasera, 2021)

6.3.2.1.1 Tipo. Se le conoce como tipo a cada letra individual. Estas se extienden a distintos grupos en los cuales son separados según las siguientes características pertenecientes a la tipografía: diseño, apariencia y dimensiones. Los grupos más conocidos son:

6.3.2.1.1.1 Serif. Las tipografías con serifa son aquellas que cuentan con remates o terminales, que son esos pequeños adornos ubicados en los extremos de los trazos de los caracteres.

Las tipografías Serif suelen ser concebidas como serias y tradicionales. Cuentan con un aire académico o institucional. Son tipografías idóneas para párrafos o textos largos, ya que los pequeños terminales o serifas contribuyen a que se cree una línea imaginaria bajo el texto que facilita mucho la lectura a nuestro ojo. (Llasera, 2021)

6.3.2.1.1.2 Sans serif. Las tipografías sin serifa o de palo seco (sans serif) se caracterizan por la ausencia de remates y terminales. Se diseñan sin serifas. Sus trazos apenas presentan contrastes.

Las tipografías Sans Serif suelen asociarse con la tipografía comercial, ya que ofrecen un resultado muy bueno para la impresión de titulares o poco texto, en carteles y

publicidad. Este estilo de fuente evoca modernidad, seguridad, neutralidad y minimalismo. (Llasera, 2021)

6.3.2.1.1.3 *Cursivas*. Las tipografías manuscritas también se denominan como cursivas o script. Son tipografías que representan o imitan la caligrafía a mano, por lo que en ocasiones también se les puede denominar como tipografías caligráficas.

Generalmente este tipo de tipografías cuentan con una tendencia itálica o cursiva claro. Las letras se ligan entre sí y encontramos curvas más pronunciadas que en las tipografías con serifa o de palo seco. (Llasera, 2021)

6.3.2.1.1.4 *Decorativas*. También se les denomina como tipografías display. Están consideradas como tipografías divertidas, más desenfadadas, pero pueden transmitir una gran variedad de sensaciones.

Cuentan un carácter y personalidad muy fuerte. Desde el punto de vista de la psicología tipográfica son transgresoras y contribuyen a llamar más la atención. No obstante, la legibilidad que se puede obtener con este tipo de fuentes es algo más pobre. (Llasera, 2021)

6.3.2.1.2 *Anatomía tipográfica*. La anatomía tipográfica se refiere a las características individuales de determinados caracteres de una fuente. Ciertas características son comunes a la mayoría de los caracteres y unos pocos aplican sólo uno o dos caracteres en un tipo de letra. (Tecnonautas, 2021)

6.3.2.1.2.1 *Ápice*. Se le conoce como ápice a la unión de dos astas (dos trazos) en la parte superior de una letra. (Tipos con carácter, 2019)

6.3.2.1.2.2 Asta diagonal. Específicamente es la parte diagonal de la forma de la letra como las de las “N”, “M” o “Y”. En conjunto, se denominan **astas** los trazos como las astas mixtas, las transversales, los brazos, las panzas, etc. (Tipos con carácter, 2019)

6.3.2.1.2.3 Ligadura o cuello. La dirección en que un asta curva compensa el peso. (Tipos con carácter, 2019)

6.3.2.1.2.4 Aastas descendentes y ascendentes: Parte de una letra que se supera por arriba el ojo medio; una descendente se prolonga por debajo de la línea de base. (Tipos con carácter, 2019)

6.3.2.1.2.5 Bucle, ojal o anilla. El asta que incluye, total o parcialmente, un ojo interior en una romana. A veces se utiliza para describir la “p” y la “b” cursivas. (Tipos con carácter, 2019)

6.3.2.1.2.6 Vértice. Punto de unión entre dos astas inclinadas. El ángulo formado en la parte inferior de una letra cuando el asta derecha e izquierda se encuentran, como ocurren con la “V”. (Tipos con carácter, 2019)

6.3.2.1.2.7 Altura de la x. La altura x de una fuente es la altura normal de las letras minúsculas. En la mayoría de las fuentes, las letras o, a, i, s, s, e, m y otras letras minúsculas tienen la misma altura. Esto se denomina altura x y es una medida que varía según las fuentes. (Tecnonautas, 2021)

6.3.2.1.3 Tracking. El tracking, denominado también como interletrado o interletraje en español, es una alteración temporal del espacio que podemos encontrar entre un conjunto de caracteres consecutivos de una tipografía. En español a este espacio se le denomina también como prosa.

La tipografía viene con un espacio interletrado establecido por el tipógrafo, el autor de la tipografía. (Llasera, 2021)

6.3.2.1.4 Kerning. El kerning es una modificación del tracking entre una pareja de caracteres consecutivos. Suele alterarse para mejorar un problema estético en el espaciado.

El kerning, por tanto, no deja de ser un escenario particular del tracking, y como éste, se encuentra a disposición del usuario para alterar su valor. Se podría definir también como la acción de aplicar el tracking sobre una pareja de glifos o caracteres dentro de una tipografía. (Llasera, 2021)

6.3.2.2 Dibujo. Es la representación gráfica formada por líneas, trazos, figuras, sombras, plasmada sobre una superficie plana, realizada con distintas técnicas (dibujos a lápiz, tinta, marcador). Su representación es subjetiva; cada dibujante utilizará estilos distintos.

Se utilizan trazos y líneas, diferenciándose de la pintura, en la que se utiliza la zona o mancha (relleno), siendo distintos estos conceptos porque incluso, utilizan técnicas diferentes. (Martínez, 2021)

6.3.3. Teorías.

6.3.3.1. Teoría del color. Es el conjunto de reglas básicas que rigen la mezcla de colores con la finalidad de conseguir efectos mediante la combinación de colores o pigmentos.

Es uno de los principios fundamentales en el diseño gráfico y otras artes visuales. (Raffino, 2020).

6.3.3.1.1 Círculo cromático. Se conoce como círculo cromático o rueda de colores a la representación gráfica, ordenada y circular, de los colores visibles por el ojo humano conforme a su matiz o tono, distinguiendo a menudo entre los colores primarios y sus derivados. Se emplea tanto en las representaciones sustractivas del color (artísticas o pictóricas), como en las aditivas (lumínicas). (Coluccio, 2021)

6.3.3.1.2 Modelos de la teoría del color. Hay dos tipos de modelos de color: aditivos y sustractivos. El modelo de color aditivo (RGB) se utiliza para pantallas digitales, mientras que el modelo de color sustractivo (CMYK) se basa en colores tangibles como pintura, tintes y tinta. (Domínguez, 2021)

6.3.3.1.2.1 Sistema RGB. El modo de color RGB se basa en la adicción de colores lumínicos primarios (rojo, verde y azul). Proviene de las siglas de los tres colores que lo forman, en inglés: Red (rojo), Green (verde) y Blue (azul).

Al contrario que en el modo de color CMYK, en el modo RGB no se usa tinta para obtener el resto de colores, sino espectros de luz. Además, su uso está restringido a imágenes y proyectos que no van a ser impresos. Es decir, se emplea en proyectos cuyo soporte es digital. (El blog de Lozano impresores, 2021).

6.3.3.1.2.2 Sistema CMYK. El modo de color CMYK se basa en la sustracción del blanco usando los colores primarios (cian, magenta y amarillo). En este modo de color se combinan los colores sustractivos primarios para conseguir el resto de colores. Proviene de las siglas en inglés de Cyan (cian), Magenta (magenta), Yellow (amarillo) y Black o Key (negro). El negro aporta el cuerpo, la fuerza, acentúa rasgos o da profundidad a la impresión. (El blog de Lozano impresores, 2021)

6.3.3.2 Teoría del recorrido visual. Mediante el recorrido visual establecemos una serie de relaciones entre los elementos plásticos de la composición. El orden en la lectura de los elementos visuales viene determinado por la propia organización interna de la composición, que define una serie de direcciones visuales. (s.n., 2021)

6.3.3.3 Teoría de la Gestalt. Esta teoría explica como los seres humanos perciben la realidad a través de la visualización o percepción que tiene cada individuo con los objetos. Según Arturo Torres, esta teoría se ha popularizado por ser uno de los enfoques psicológicos más atractivos para aquellas personas que creen que la manera de ser, comportarse y sentir del ser humano no puede reducirse sólo a lo que es directamente observable o medible. (Torres, 2020).

6.3.3.3.1 Leyes de la Gestalt. Para que un diseño funcione bien se tiene que tener en cuenta no sólo los elementos visuales por separado, sino cómo se percibe la totalidad del diseño.

Los impulsores de la Gestalt desarrollaron una serie de principios básicos, conocidos como Leyes de Gestalt. Estos principios pueden ser la pauta perfecta para desarrollar un diseño que llame la atención de nuestros espectadores. (Anasaci, 2020)

6.3.3.3.1.1 Ley de la semejanza. Si un diseño está formado por elementos similares, el espectador va a recibir el conjunto como un patrón, equilibrado y coherente. Esta similitud puede ser de: Forma, color, textura o tamaño. Si queremos destacar un elemento del diseño, debemos romper este patrón dentro del conjunto. Este efecto se denomina anomalía. (Anasaci, 2020)

6.3.3.3.1.2 Ley de la continuidad. El ojo va a seguir siempre el camino visual más coherente y sencillo. Es atraído por la continuidad de una línea o una curva. Este

principio se puede utilizar para atraer la atención visual hacia un elemento del diseño que queramos destacar. (Anasaci, 2020)

6.3.3.3.1.3 Ley de cierre. Cuando percibimos una figura que no está cerrada, nuestro cerebro trabajará en completar la información que falta para transmitir una forma completa. Esto ocurre porque buscamos la estabilidad y según la Teoría de la Gestalt, las formas cerradas son más estables. (Anasaci, 2020)

6.3.3.3.1.4 Ley de la proximidad. Este principio describe como tendemos a agrupar formas que están próximas entre sí. Percibiéndolas como un todo a pesar de que sean elementos separados. Para ello deben compartir alguna de estas características: Forma, color, tamaño o textura. (Anasaci, 2020)

6.3.3.3.1.5 Ley de la figura - fondo. Describe la tendencia del ojo humano a ver un objeto separado de lo que le rodea. Este principio funciona porque nuestro cerebro no es capaz de tratar un mismo objeto como forma y fondo al mismo tiempo. Nuestro cerebro quiere ver el objeto en primer plano y el fondo como dos elementos independientes. (Anasaci, 2020)

6.3.3.3.1.6 Ley de la simetría. Los objetos que cuentan con simetría y orden son percibidos como parte del mismo grupo. Un diseño desordenado y desequilibrado hará que el espectador pierda el tiempo tratando de analizarlo, en lugar de centrarse en el mensaje que la composición quiere transmitir. Nuestra mente tiende a organizar los elementos en figuras ordenadas y estables. (Anasaci, 2020)

6.3.4. Tendencias.

6.3.4.1. Combinaciones de fuentes. Muchas fuentes tienen distintas personalidades o ánimos; algunas son serias o casuales, mientras que otras pueden ser elegantes o alegres. Para combinar las fuentes, lo mejor es asegurarse que las personalidades que se elijan vayan acorde al propósito del diseño. Por ejemplo, una tipografía redonda y jovial quizás sea apropiada para una invitación a un cumpleaños, pero no para tu newsletter. (Canva, 2021)



Imagen recuperada de [templatemoster.com](https://www.templatemoster.com)

6.3.4.2. Cubismo. El cubismo representa la realidad mediante el empleo dominante de elementos geométricos, resultados del análisis y la síntesis. Los objetos no se representan como “son” o como se “ven”, sino como han sido concebidos por la mente, que los deconstruye en sus formas geométricas esenciales, orientando la atención al lenguaje plástico, la observación y el análisis.

La conceptualización del cubismo respondió también a las ideas que, tanto en lo artístico como en lo cultural, pululaban a principios del siglo XX, y que llamaban la atención de los jóvenes artistas. No solo había ideas nuevas, sino que había disponibles nuevas formas de mirar el mundo disponible. (Imaginario, 2021)

6.3.4.3. Minimalismo. El minimalismo surgió en Nueva York a principios de la década de 1960 entre los artistas que renunciaban conscientemente al arte reciente que creían que se había vuelto obsoleto y académico.

Una ola de nuevas influencias y estilos redescubiertos llevó a los artistas más jóvenes a cuestionar los límites convencionales entre varios medios. El nuevo arte favoreció lo frío sobre lo “dramático”: sus esculturas fueron frecuentemente fabricadas con materiales industriales y enfatizaron el anonimato sobre el exceso expresivo del expresionismo abstracto.

El arte minimalista se caracteriza por varios factores:

- Una variedad de formas y patrones geométricos.
- Tan pocas formas como sea posible.
- Pocas variaciones en color y forma, utilizadas en repetición.
- A menudo utilizar materiales industriales o no típicos.
- Bordes precisos y bordes flagrantemente.
- El monocromatismo (negro/blanco/gris) como rasgo común.
- Falta de significado (obvio) o emoción.

6.3.4.4. Tablero de tendencias.

TABLERO DE TENDENCIAS



Combinación de fuentes

Se puede combinar dos o más tipos de letras completamente diferentes para crear una base de tipografía profesional .



Cubismo

El cubismo representa la realidad mediante el empleo dominante de elementos geométricos, resultados del análisis y la síntesis. Los objetos no se representan como "son" o como se "ven", sino como han sido concebidos por la mente



Minimalismo

Es la eliminación de elementos pesados para la vista. El propósito de esta tendencia es hacer que sea el contenido el que sobresalga. Desde el punto de vista visual, el diseño minimalista está destinado a ser calmado y llevar la mente del observador a lo más básico de una pieza.



Tablero de tendencias creado por Miriam Beatriz Ortíz García.

Capítulo VII: Proceso de diseño y propuesta preliminar

Capítulo VII: Proceso de diseño y propuesta preliminar

7.1 Aplicación de la información obtenida en el marco teórico.

7.1.1. Aplicación del diseño editorial. Debido a que el proyecto es un folleto impreso, el diseño editorial juega un papel importante, esta disciplina dicta todos los principios necesarios para poder llevar a cabo el proyecto de manera exitosa.

Este se utilizará para diagramar e incluir dentro del proyecto todos los aspectos esenciales que un folleto debe poseer para lograr la comprensión del contenido de manera clara.

7.1.2. Aplicación de la comunicación. Al tratarse de un folleto, la comunicación juega un papel muy importante dentro del proyecto, pues, el objetivo principal es lograr crear una herramienta que sea útil para las estudiantes y profesores, este debe poder comunicar de manera efectiva el contenido.

La comunicación se utilizará para la transmisión efectiva del contenido a través de mensajes claves que sean claros y concisos.

7.1.3. Aplicación de la semiología. Esta ciencia será necesaria en el proyecto para poder utilizar, de una manera adecuada los símbolos y signos con el fin de connotar el mensaje deseado al grupo objetivo, permitiendo así que el contenido sea fácil de comprender.

7.1.4. Aplicación de la diagramación. La diagramación ayudará a mantener la jerarquía en los elementos de cada una de las páginas del folleto, permitiendo la legibilidad de las imágenes y textos a través del contenido del mismo.

7.1.5. Aplicación de la tipografía. Debe ser legible y a la vez llamativa para el grupo al que va dirigido el folleto, por lo que debe ser una tipografía flexible para poder ser utilizada en distintos fondos y combinarse con distintas formas sin que se pierda o confunda el texto.

Se elegirá una tipografía sans-serif de preferencia redonda ya que de esta forma será más fácil de leer para el grupo objetivo.

7.1.6. Aplicación de la retícula. La retícula ayudará a mantener un orden dentro de los elementos de cada página del folleto, haciendo que todos los elementos tengan un lugar específico en el cuál tenga sentido y cumplan un propósito.

7.2 Conceptualización

7.2.1. Método. El creador del método Scamper fue Bob Eberle, un estudioso del trabajo de Alex Osborn, quien a su vez había desarrollado el concepto de brainstorming.

Aunque Osborn había ideado las primeras preguntas, Eberle se ocupó de desarrollar la técnica completa.

Scamper se basa en analizar una situación desde perspectivas distintas, para que la mente consiga soluciones que quizá no se había planteado. Para ello, utiliza la asociación de ideas, a través de ejercicios concretos con el objetivo de mejorar un producto o servicio.

No se trata tanto de idear conceptos nuevos, sino de combinar y cambiar ciertas premisas interiorizadas como inamovibles.

El instrumento son las preguntas, el cuestionamiento de una realidad que necesita ser modificada

La eficacia de la técnica se hace más patente en aquellos problemas susceptibles de ser descompuestos en atributos concretos y definidos.

Sustituir. Elementos, lugares, procedimientos, ideas, personas por otros.

Combinar. Ideas, temas, conceptos, emociones, materiales.

Adaptar. Lo que se hace en otros contextos, tiempos, personas, disciplinas.

Modificar. Elementos, colores, tamaños, materiales, procesos; añadir algo.

Proponer otros usos. Buscar alternativas cambiando el cuándo, el dónde, el tiempo o el lugar de uso.

Eliminar. Partes o elementos, conceptos. Omitir, simplificar.

Reordenar. Cambiar de lugar los elementos o fases del proceso, invertir de posición, alterar el patrón o el plan, redistribuir.

7.2.1.1. SCAMPER

Sustituir
<ul style="list-style-type: none">• El folleto actual• Herramientas y/o programas para realizar el folleto digital.
Combinar
<ul style="list-style-type: none">▪ Los colores a utilizar.▪ Diferentes tipografías.▪ Estilo minimalista
Adaptar
<ul style="list-style-type: none">• La técnica minimalista con las tipografías• El folleto en formato horizontal
Modificar
<ul style="list-style-type: none">• Posición de los textos• Utilización de colores• Diagramación de página• Posición de imágenes
Proponer
<ul style="list-style-type: none">• Utilizar una herramienta digital que permita se visualice el folleto de forma realista.• Colores y elementos gráficos para llamar más la atención del grupo objetivo
Eliminar
<ul style="list-style-type: none">▪ La saturación de elementos
Reordenar
<ul style="list-style-type: none">▪ La información para mayor comprensión

Tabla realizada por Miriam Beatriz Ortíz García

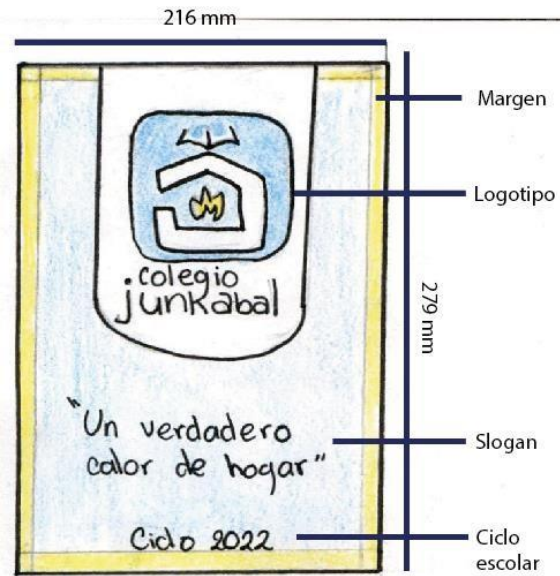
7.2.2. Definición del concepto. Ya que el folleto incluirá el ideario, normativa de convivencia y el reglamento de evaluación, se escogió la frase “Una enseñanza de vida”, puesto que estas ayudarán a que el grupo objetivo, tengan claro desde ya las reglas que debe seguir para una mejor convivencia en Colegio Junkabal.

7.3 Bocetaje

7.1.1. Proceso de bocetaje

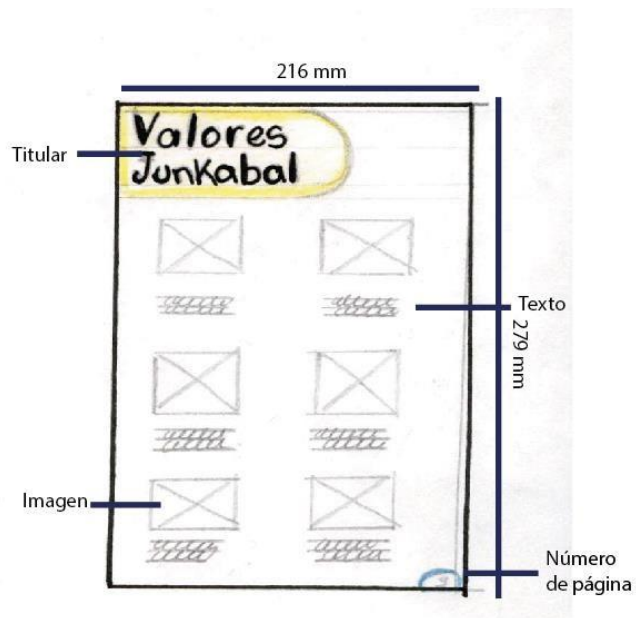
7.1.1.1. Propuesta 1.

Propuesta 1: Boceto portada para folleto digital de Colegio Junkabal. 216 mm x 279 mm.

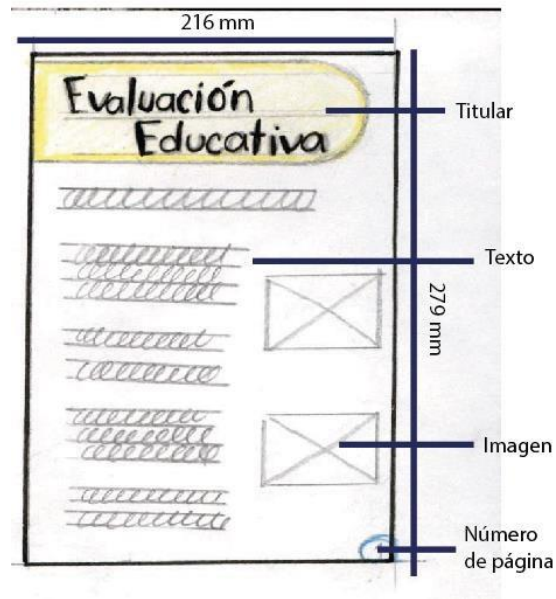


Propuesta 1: Boceto hoja evaluación educativa para folleto digital de Colegio Junkabal.

216 mm x 279 mm.

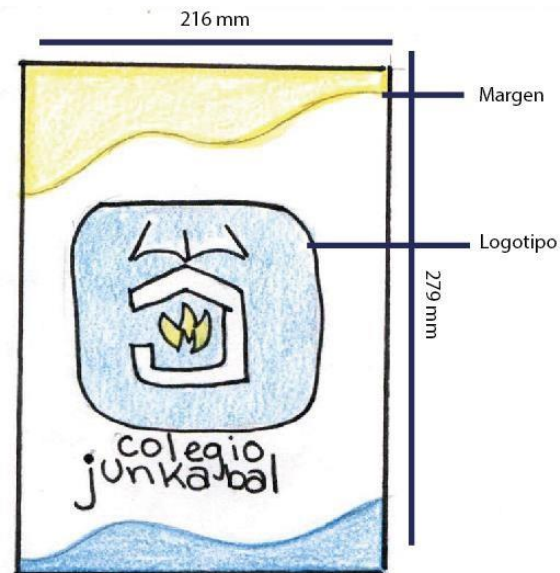


Propuesta 1: Boceto hoja de valores para folleto digital de Colegio Junkabal. 216 mm x 279 mm.

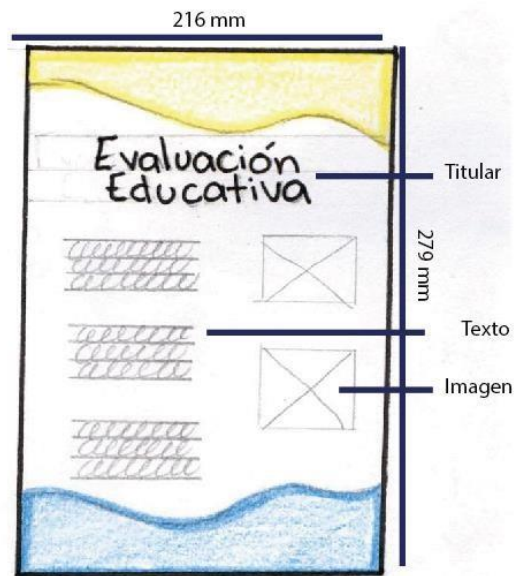


7.1.1.1. Propuesta 2.

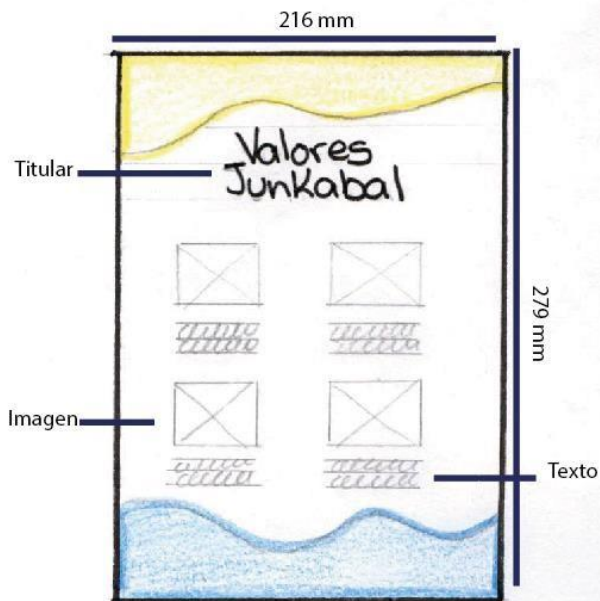
Propuesta 2: Boceto portada para folleto digital de Colegio Junkabal. 216 mm x 279 mm.



Propuesta 2: Boceto hoja de evaluación educativa para folleto digital de Colegio Junkabal. 216 mm x 279 mm.



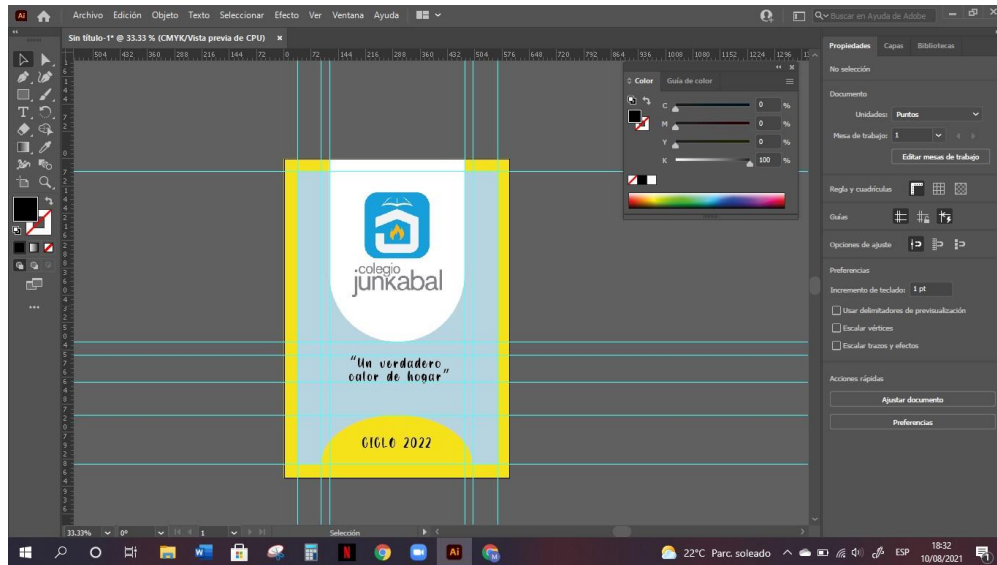
Propuesta 2: Boceto hoja de valores para folleto digital de Colegio Junkabal. 216 mm x 279 mm.



7.1.2. Proceso de digitalización de bocetos

Propuesta 1: Proceso de digitalización portada para folleto digital de Colegio Junkabal.

216 mm x 279 mm.

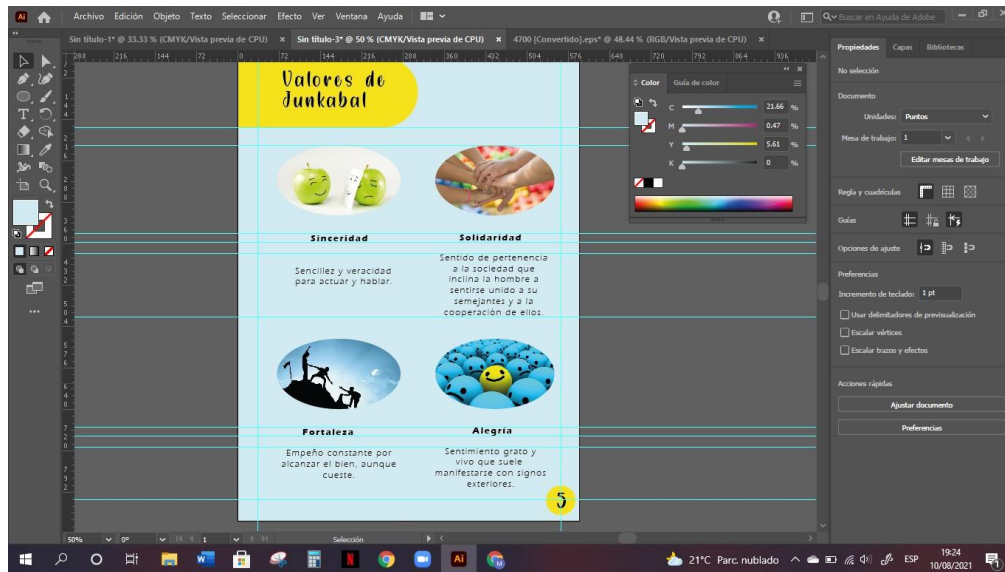


Propuesta 1: Proceso de digitalización hoja evaluación educativa para folleto digital de

Colegio Junkabal. 216 mm x 279 mm.

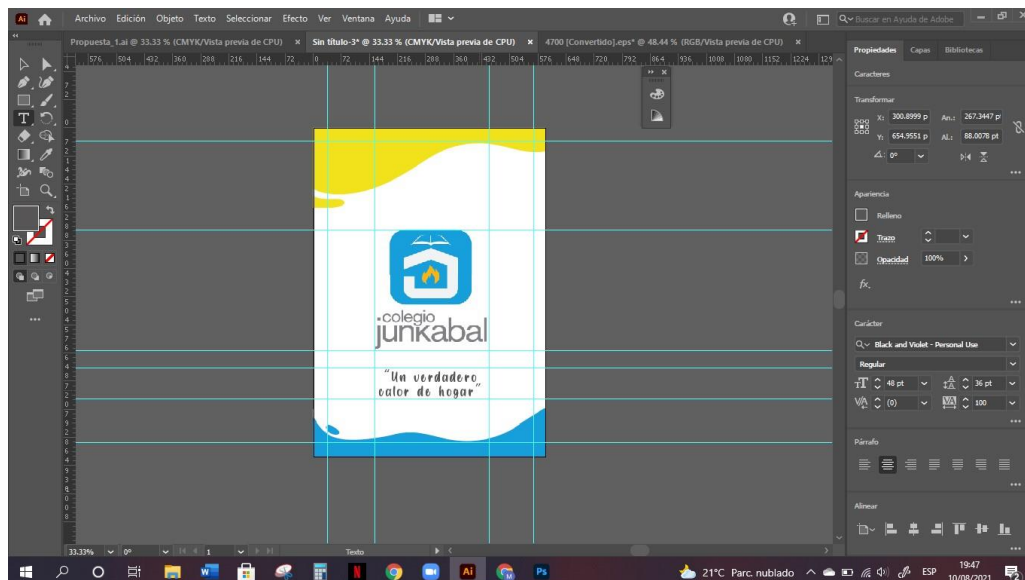


Propuesta 1: Proceso de digitalización hoja de valores para folleto digital de Colegio Junkabal. 216 mm x 279 mm.

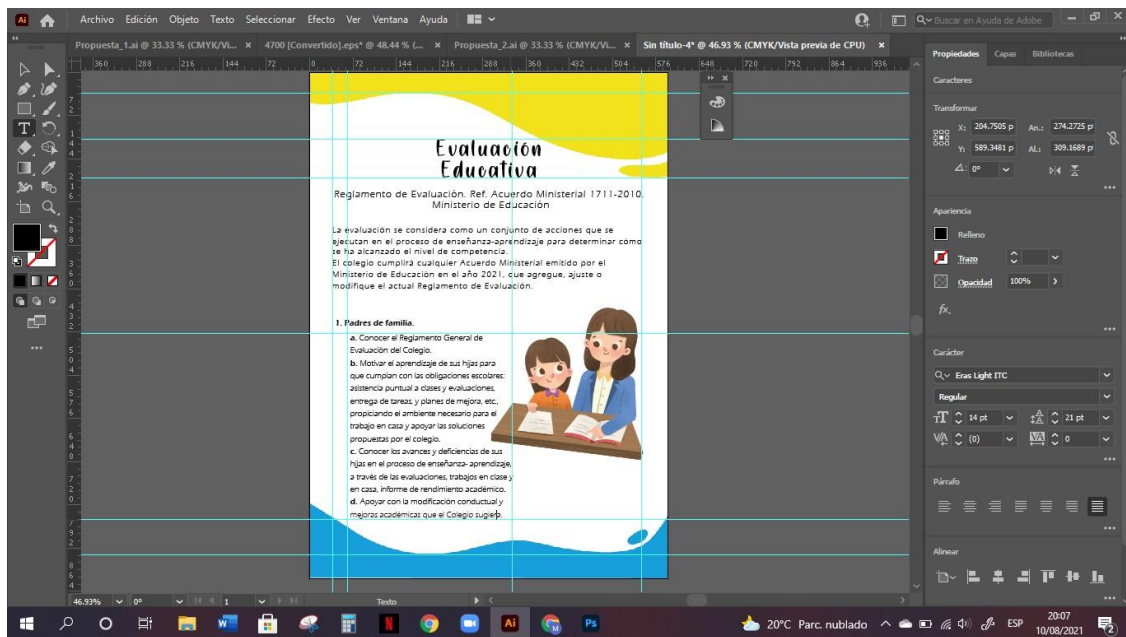


Propuesta 2.

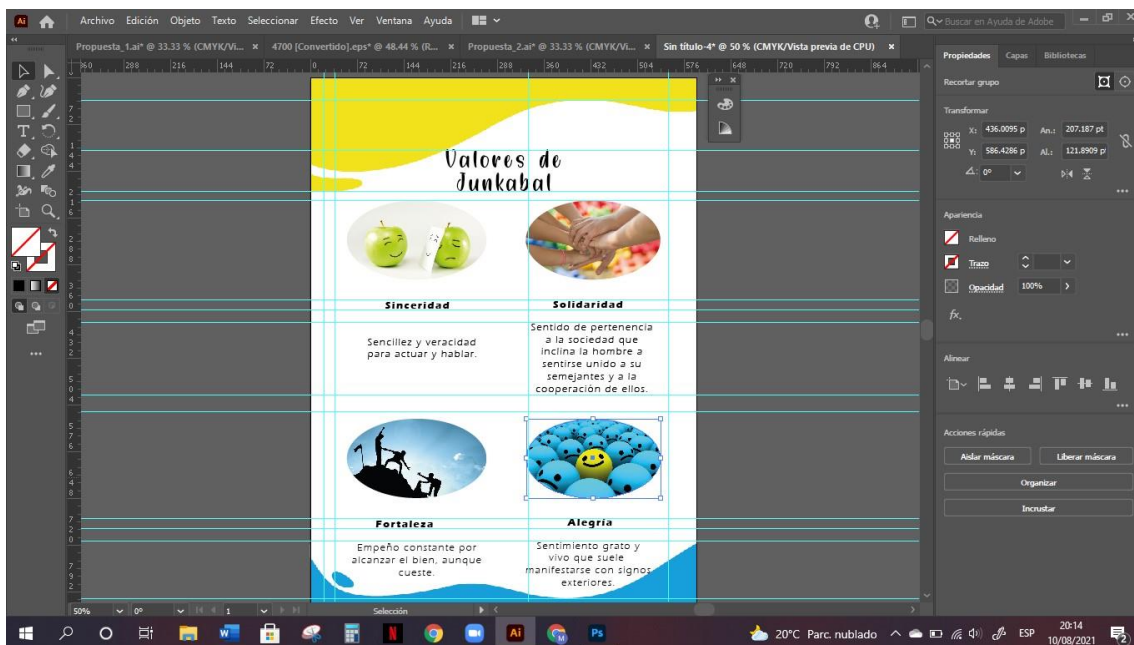
Propuesta 2: Proceso de digitalización portada para folleto digital de Colegio Junkabal. 216 mm x 279 mm.



Propuesta 2: Proceso de digitalización hoja evaluación educativa para folleto digital de Colegio Junkabal. 216 mm x 279 mm.



Propuesta 2: Proceso de digitalización hoja valores para folleto digital de Colegio Junkabal. 216 mm x 279 mm.



La propuesta 2 fue la escogida por el cliente, debido al diseño y diagramación de las páginas. Se realizaron únicamente cambios en relación al contenido del texto a petición del cliente, para adaptarlo a las normas que el colegio estableció para la virtualidad.

7.1.2.1 Tipografía. La tipografía seleccionada para la portada y títulos fue: Black and Violet y para el resto de textos que aparecen en el folleto se utilizó: Poppins Light, ya que se dé fácil identificación visual y claridad en cada una de las letras.

7.1.2.1. Colores. Se seleccionaron los colores con los que le Colegio Junkabal ya trabaja sus artes, los cuales son amarillo, blanco y celeste.

7.4 Propuesta preliminar

A continuación, se presenta la propuesta preliminar elegida, basándose en la forma de diagramación, colores y tipografías. Se tomó en cuenta la opinión del cliente en la propuesta que se seleccionó, tomando en cuenta los elementos que debían tener modificaciones específicas.

Pieza 1: Portada del folleto. 216 x 279 mm.



Evaluación Educativa

Reglamento de Evaluación. Ref. Acuerdo Ministerial 1711-2010.
Ministerio de Educación

La evaluación se considera como un conjunto de acciones que se ejecutan en el proceso de enseñanza-aprendizaje para determinar cómo se ha alcanzado el nivel de competencia.

El colegio cumplirá cualquier Acuerdo Ministerial emitido por el Ministerio de Educación en el año 2021, que agregue, ajuste o modifique el actual Reglamento de Evaluación.

1. Padres de familia.

a. Conocer el Reglamento General de Evaluación del Colegio.

b. Motivar el aprendizaje de sus hijas para que cumplan con las obligaciones escolares: asistencia puntual a clases y evaluaciones, entrega de tareas, y planes de mejora, etc., propiciando el ambiente necesario para el trabajo en casa y apoyar las soluciones propuestas por el colegio.

c. Conocer los avances y deficiencias de sus hijos en el proceso de enseñanza- aprendizaje, a través de las evaluaciones, trabajos en clase y en casa, informe de rendimiento académico.



Valores de Junkabal



Alegría

Es un gozo espiritual.
La alegría nos ayuda a
enfrentar las dificultades con
buen ánimo y perseverancia.



Excelencia

Es la característica de
ser bueno, de hacer las
cosas de manera óptima.



Respeto

Reconocer la dignidad de
la otra persona y por lo
tanto tratarla con deferencia,
decoro, amabilidad
y cortesía.



Fortaleza

Fuerza de ánimo frente
a las adversidades
de la vida, virtud
con la que el hombre se
impone por su grandeza.

Capítulo VIII: Validación técnica

Capítulo VIII: Validación Técnica

Al finalizar con la propuesta preliminar presentada al cliente para el diseño de folleto digital para dar a conocer el ideario institucional, normativa de convivencia y reglamento de evaluación a la comunidad educativa del Colegio Junkabal, se procede a validar por medio de una encuesta.

La encuesta se realizará de forma virtual por medio de Google Forms, para el cliente, veinte personas del grupo objetivo y cinco expertos en el área de comunicación y diseño.

8.1 Población y muestreo

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

Cliente: Evelyn Marroquín de Martínez

Expertos: Profesionales en distintas áreas de comunicación y diseño.

- Licda. Karla López, profesional en comunicación y diseño gráfico de Universidad Galileo.
- Lic. Rolando Barahona, profesional en comunicación y diseño de Universidad Galileo.
- Licda. Andrea Aguilar, profesional en diseño gráfico de Universidad Galileo.
- Licda. Lourdes Donis, profesional en ciencias de la comunicación de Universidad Galileo.
- Lic. Carlos Franco, profesional en diseño gráfico de Universidad Galileo.

Grupo objetivo: Está compuesto por mujeres y niñas comprendidas entre los 4 y 35 años de edad, a las cuáles es les envió el folleto digital para validación vía correo electrónico.

8.2 Método e instrumentos

Para realizar la evaluación se utilizó como herramienta de investigación una encuesta de diez preguntas, la misma está dividida en tres partes: objetiva, semiológica y operativa, así como también un apartado para observaciones.

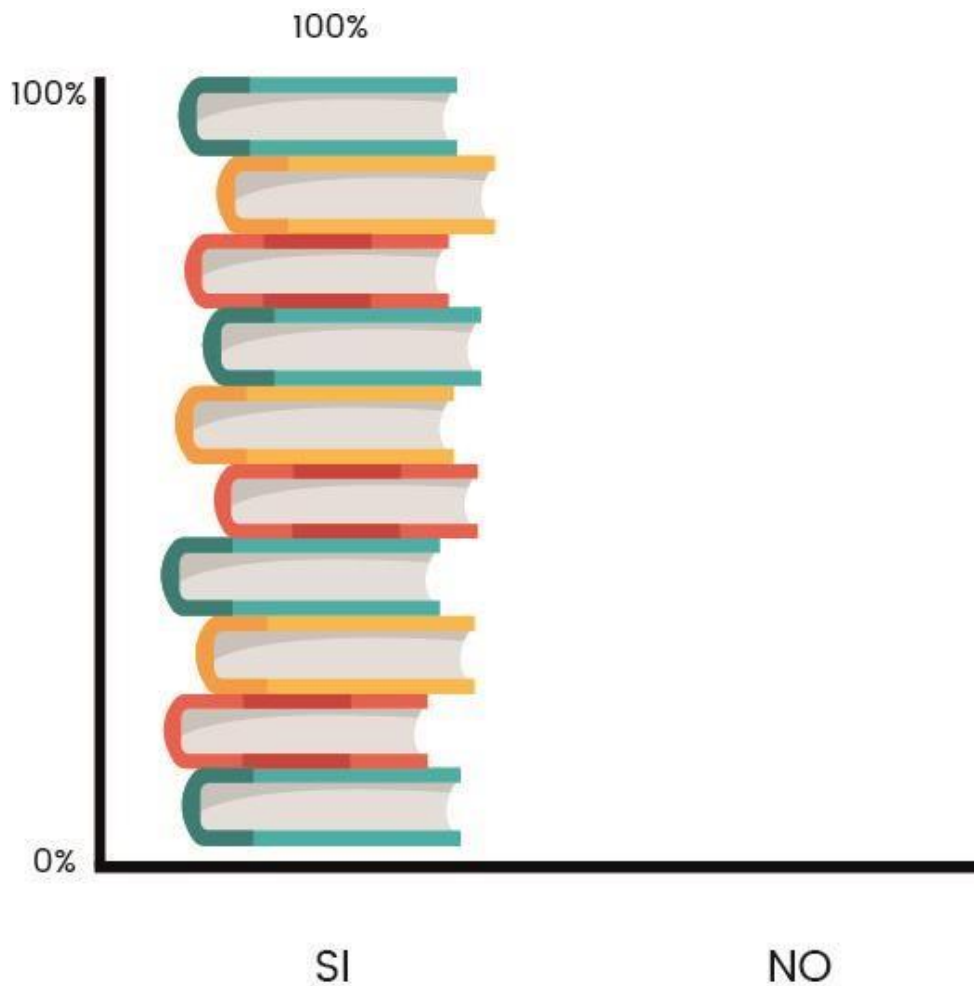
La parte objetiva está elaborada con preguntas dicotómicas de “sí” o “no”. La parte semiológica y operativa utilizan preguntas dicotómicas de “sí” o “no”, escala de Likert y escala de valoración estimada para medir el grado de acuerdo o desacuerdo que se tiene de un determinado aspecto de la propuesta preliminar presentada.

Esta herramienta de investigación se presentó a cada uno de los participantes de la población mencionada anteriormente.

8.3 Resultados e interpretación de resultados

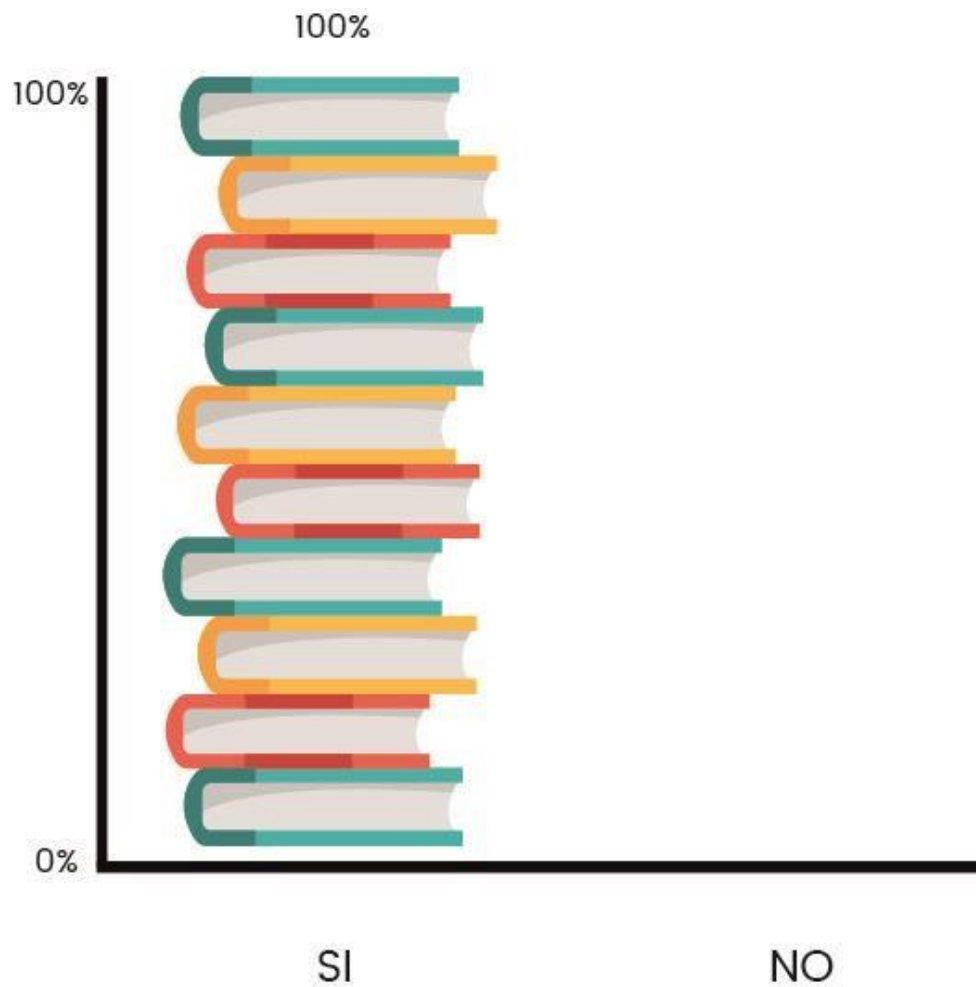
Parte Objetiva

1. ¿Cree necesario diseñar un folleto digital para dar a conocer el ideario educativo, normativas de convivencia y reglamento de evaluación a la comunidad educativa del Colegio Junkabal?



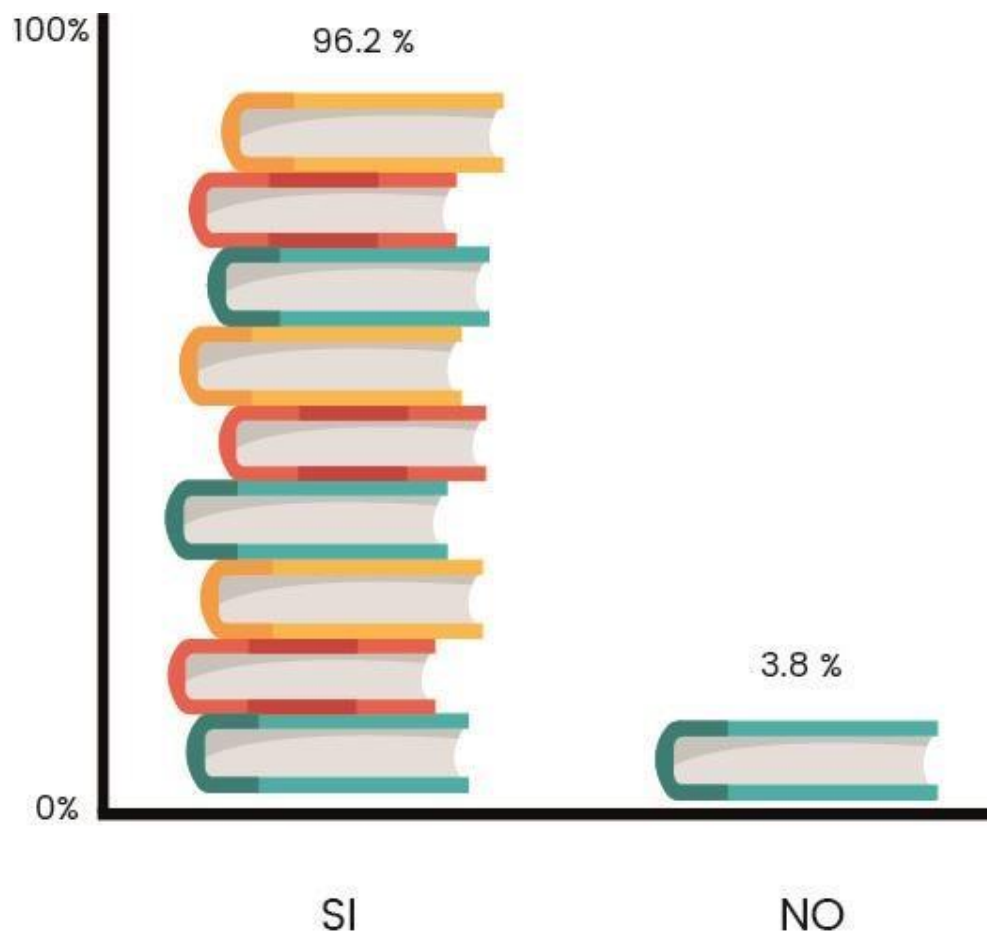
Interpretación de resultados: El 100% de los encuestados considera necesario diseñar un folleto digital para dar a conocer el ideario educativo, normativas de convivencia y reglamento de evaluación a la comunidad educativa del Colegio Junkabal.

2. ¿Considera útil recopilar toda la información necesaria del Colegio Junkabal para que el folleto sea coherente a su filosofía de enseñanza, a través de la información que el cliente proporcione?



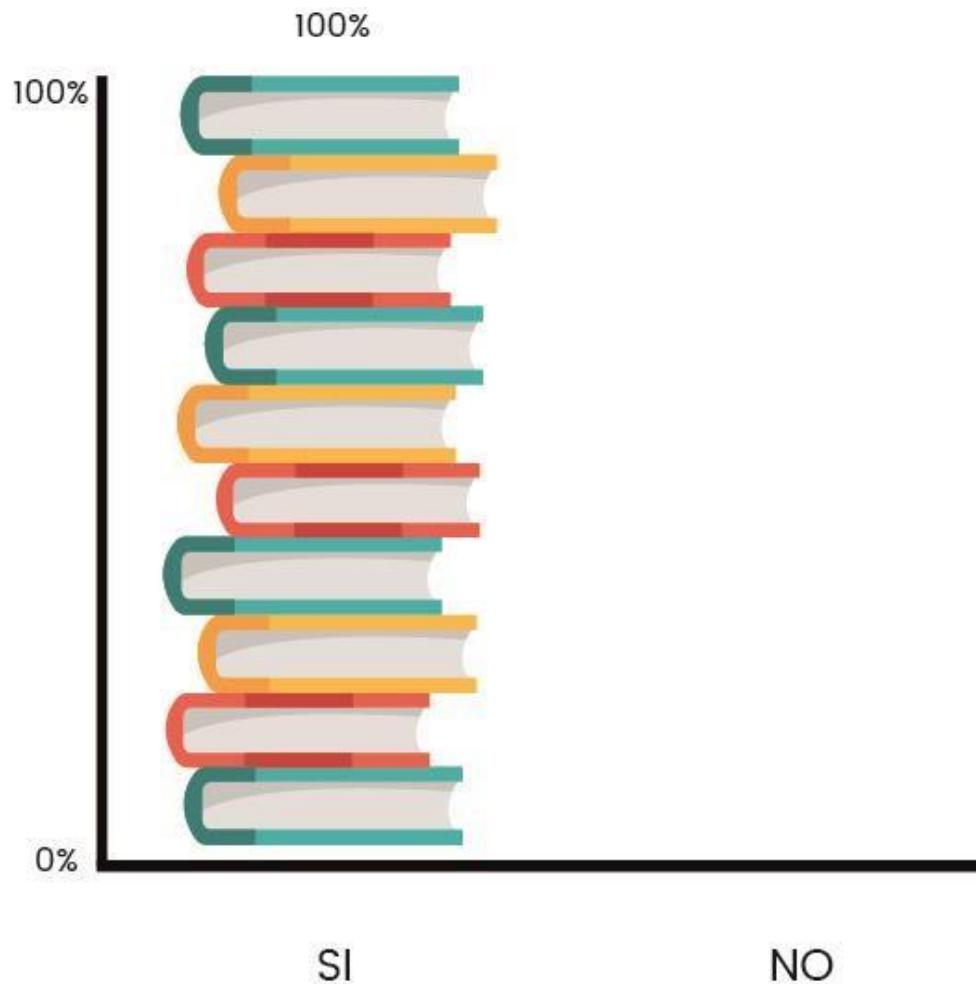
Interpretación de resultados: El 100% de los encuestados considera útil recopilar toda la información necesaria del Colegio Junkabal para que el folleto sea coherente a su filosofía de enseñanza.

3. ¿Considera necesario investigar referencias bibliográficas y en sitios web acerca de folletos digitales para que la construcción del mismo sea correcta y sirva de guía a la comunidad educativa de dicho colegio?



Interpretación de resultados: El 96.2 % de los encuestados considera investigar referencias bibliográficas y en sitios web acerca de folletos digitales para que la construcción del mismo sea correcta.

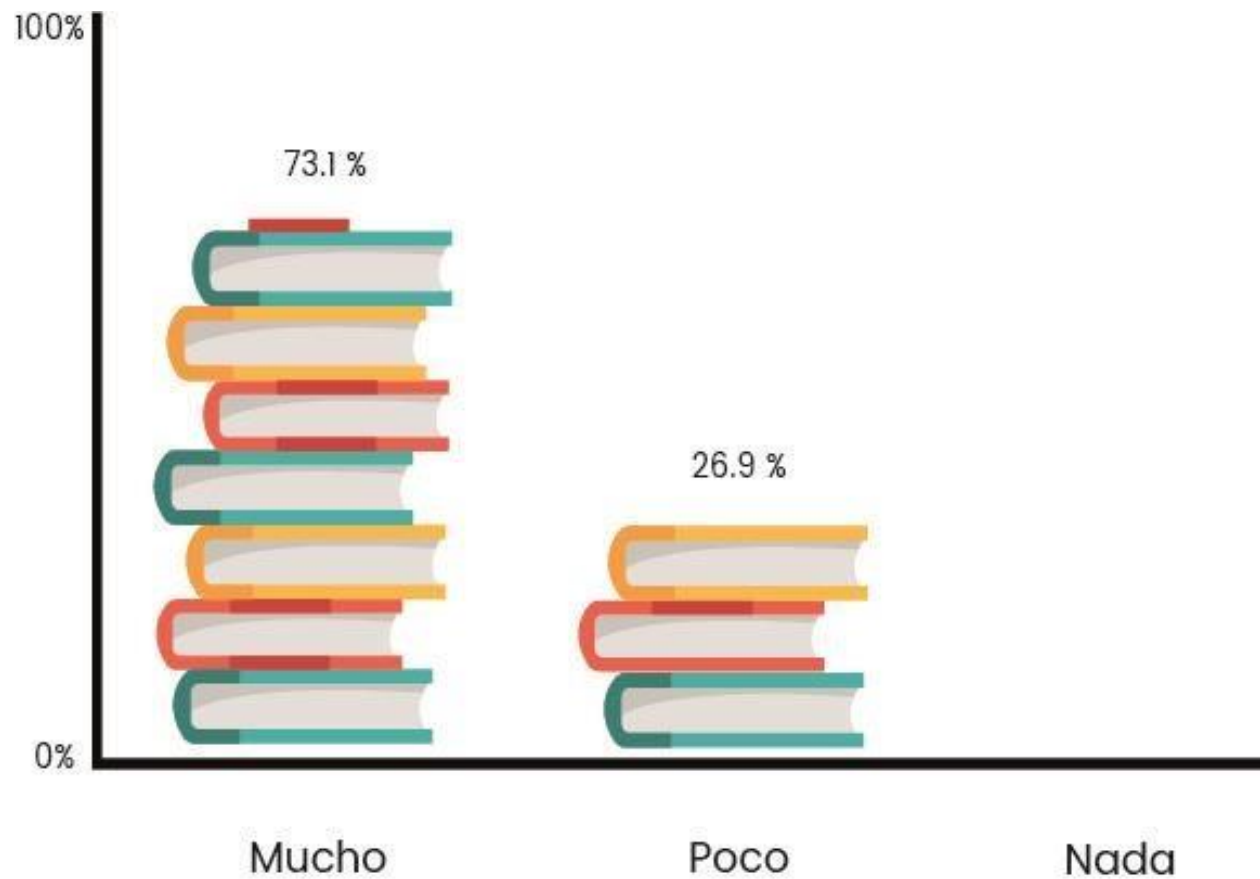
4. ¿Considera que es necesario diagramar el contenido del folleto digital para que el grupo objetivo pueda leer y comprender fácilmente la información?



Interpretación de resultados: El 100 % de los encuestados considera necesario diagramar el contenido del folleto digital para que el grupo objetivo pueda leer y comprender fácilmente la información.

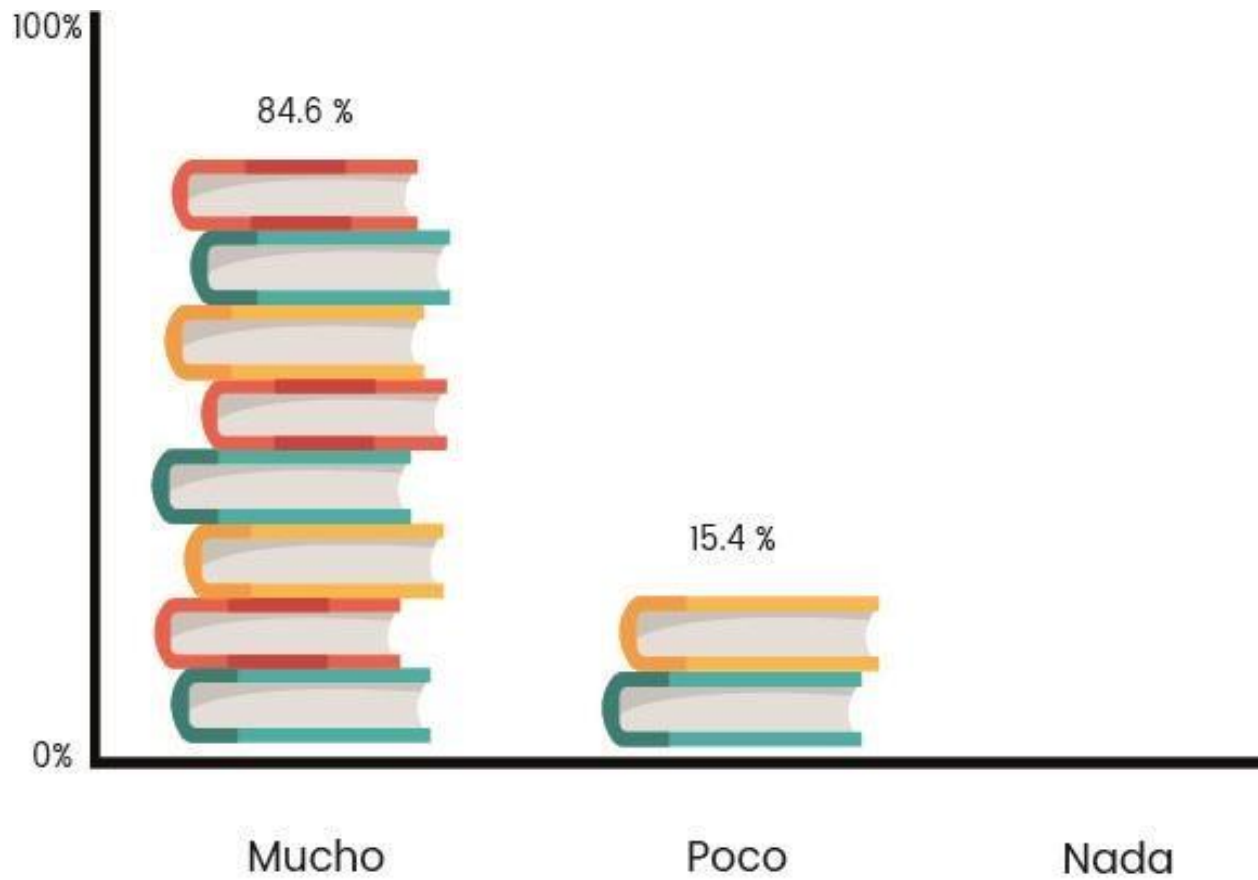
Parte Semiológica

5. ¿Cree que el diseño del folleto digital es visualmente atractivo?



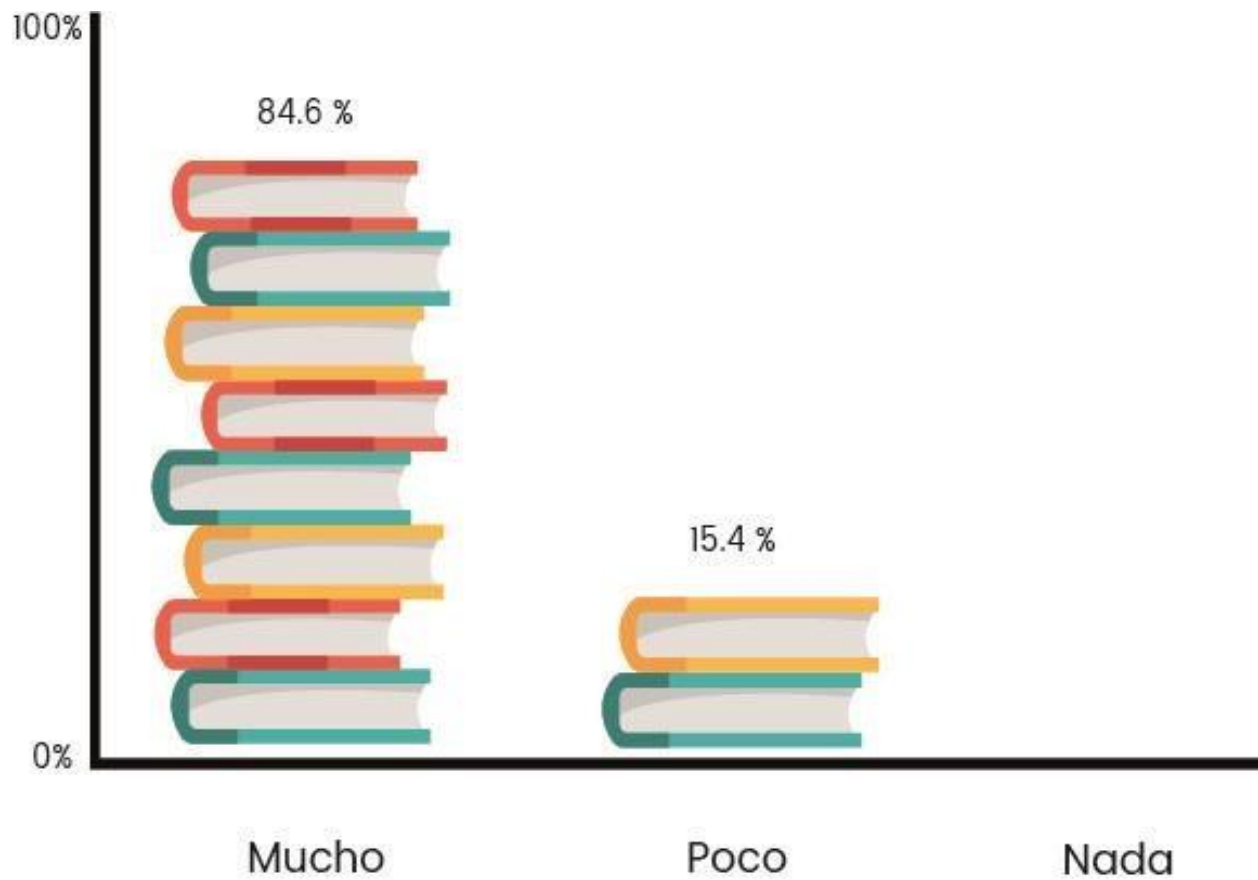
Interpretación de resultados: El 73.1 % de los encuestados cree que el diseño del folleto digital es visualmente atractivo.

6. ¿Considera que la diagramación del folleto digital es ordenada?



Interpretación de resultados: El 84.6 % de los encuestados considera que la diagramación del folleto digital es ordenada.

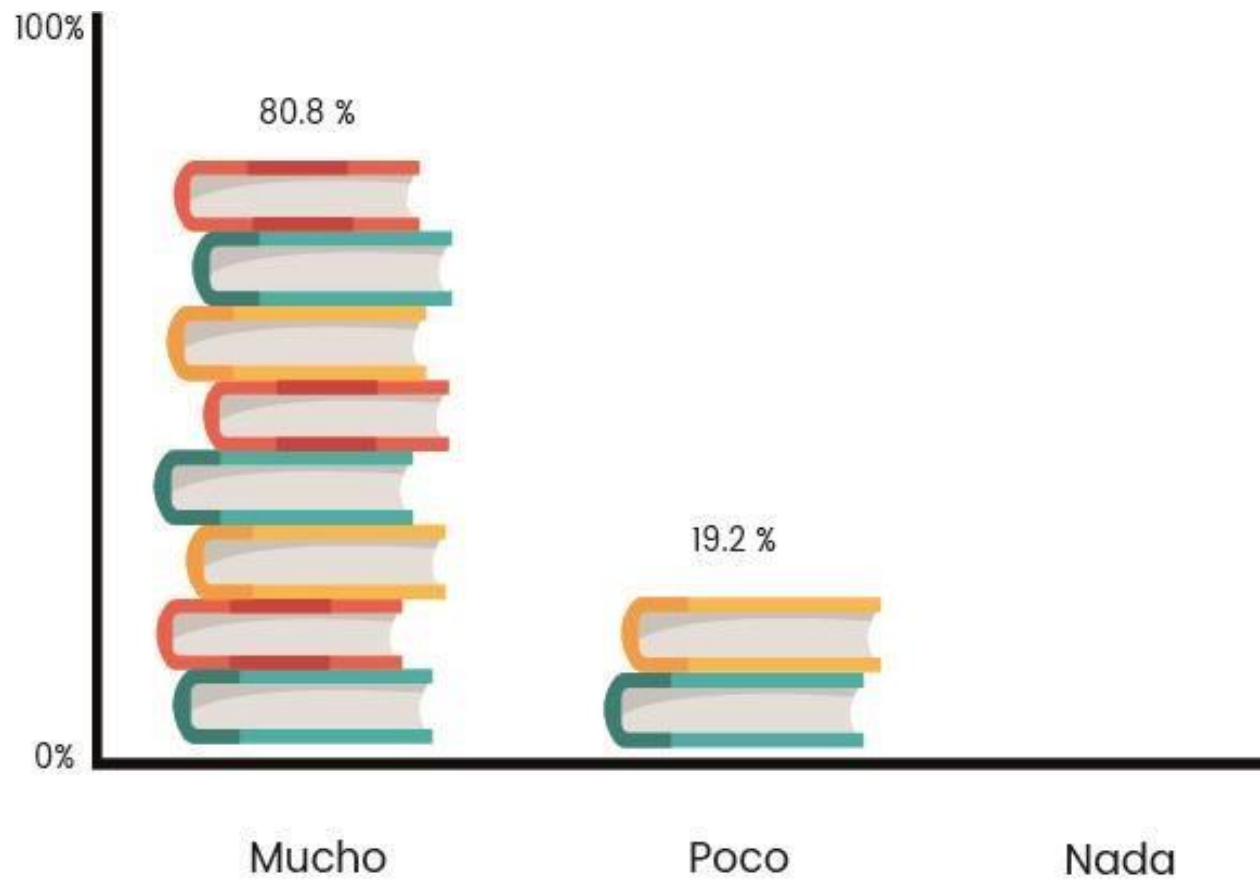
7. ¿Considera que los elementos utilizados complementan correctamente el contenido?



Interpretación de resultados: El 84.6 % de los encuestados considera que los elementos utilizados complementan correctamente el contenido.

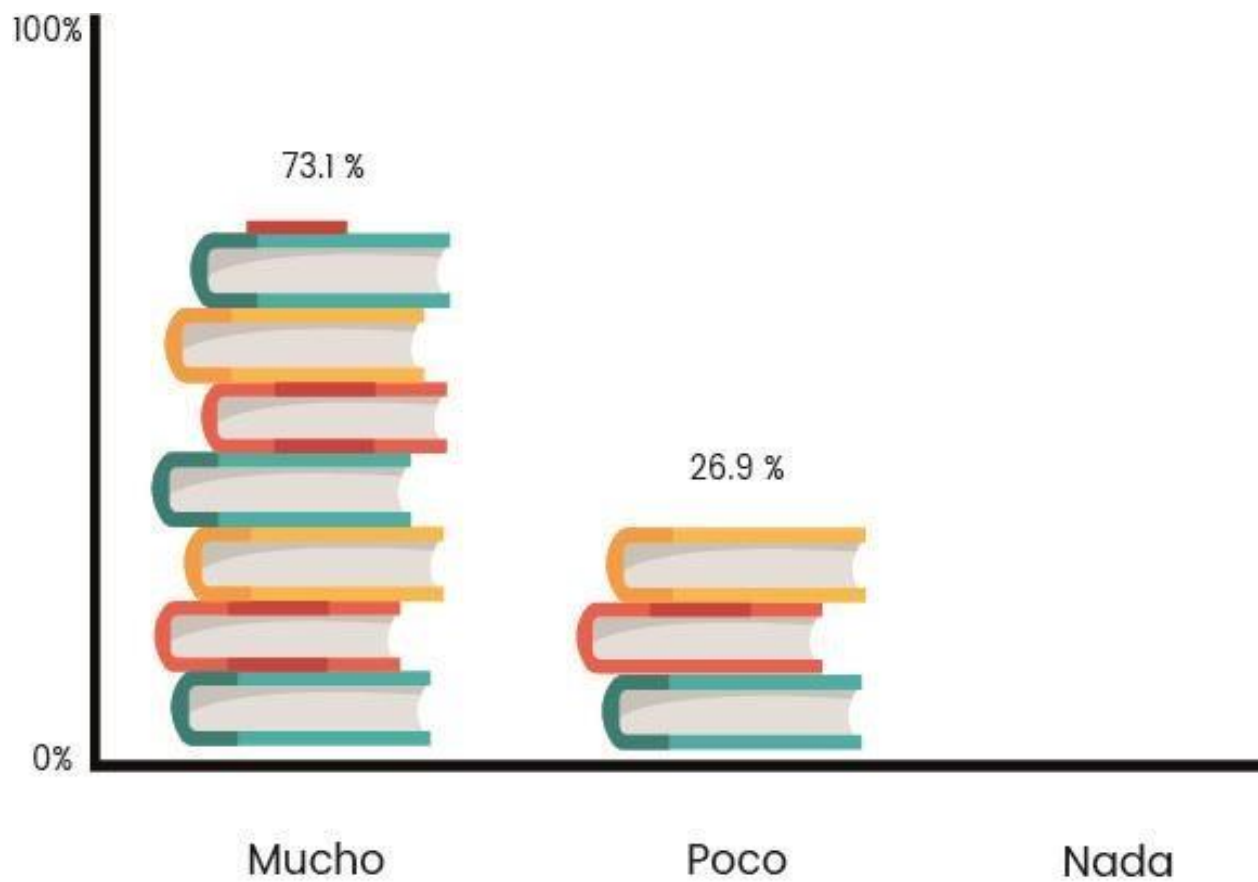
Parte Operativa

8. ¿Cree que la tipografía seleccionada es adecuada para el folleto digital?



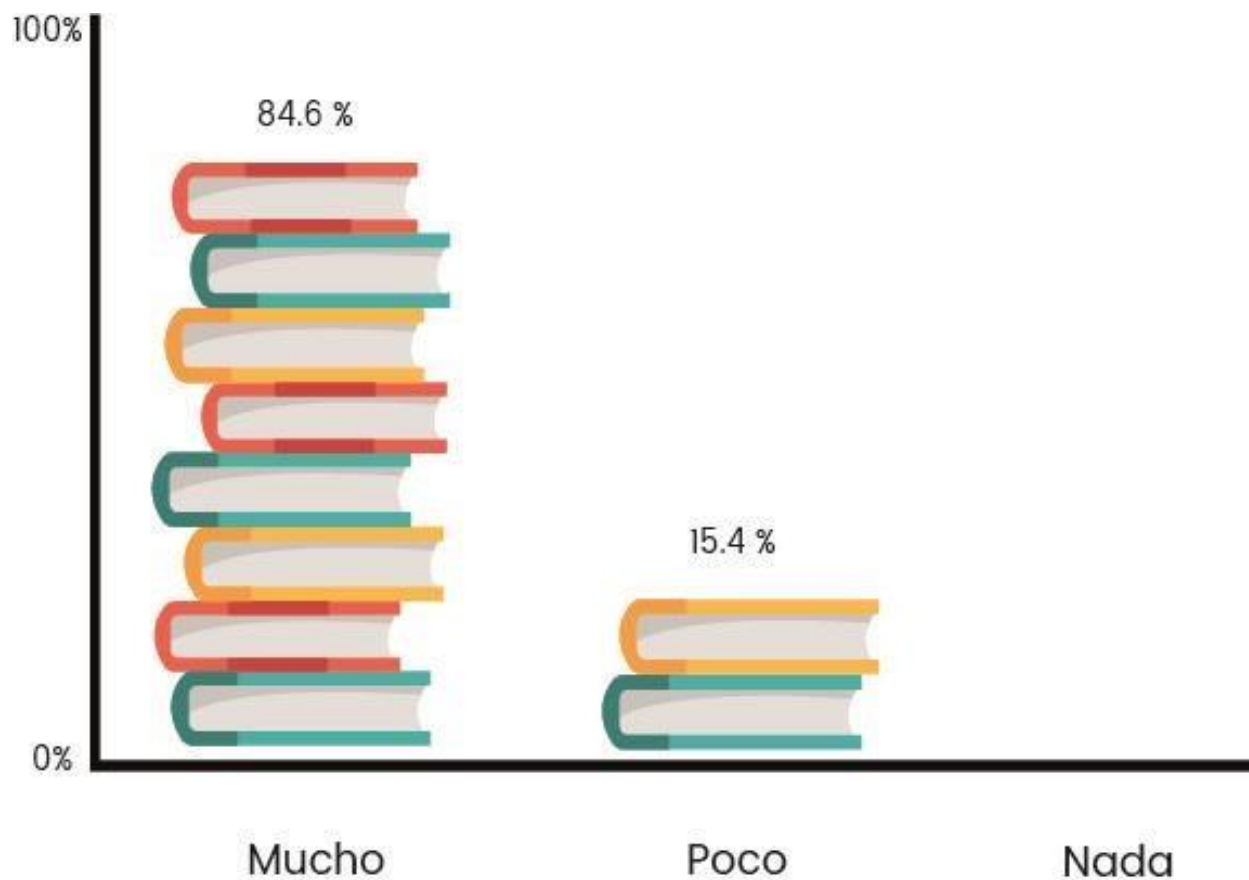
Interpretación de resultados: El 80.8 % de los encuestados considera que la tipografía seleccionada es adecuada para el folleto digital.

9. ¿Considera adecuado el estilo de las ilustraciones?



Interpretación de resultados: El 73.1 % de los encuestados considera adecuado el estilo de las ilustraciones.

10. ¿Considera que la diagramación del folleto digital facilita la comprensión del contenido?



Interpretación de resultados: El 84.6 % de los encuestados considera que la diagramación del folleto digital facilita la comprensión del contenido.

8.4 Cambios en base a resultados

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

1. Se cambió el orden de la información en el documento y se agregaron nuevos títulos.

Antes:

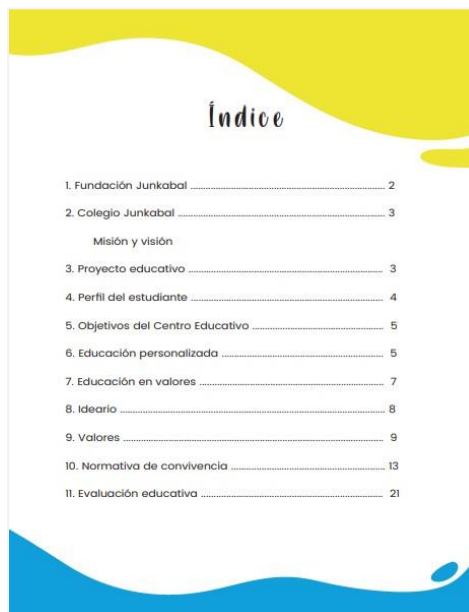
Anteriormente 7 títulos en el índice



Índice

Evaluación Educativa	2
Normativa de convivencia a distancia	8
Fundación Junkabal	16
Ideario educativo de Junkabal	18
Valores de Junkabal	20
Objetivo general del colegio	22

Después:



Índice

1. Fundación Junkabal	2
2. Colegio Junkabal	3
Misión y visión	
3. Proyecto educativo	3
4. Perfil del estudiante	4
5. Objetivos del Centro Educativo	5
6. Educación personalizada	5
7. Educación en valores	7
8. Ideario	8
9. Valores	9
10. Normativa de convivencia	13
11. Evaluación educativa	21

2. Se cambiaron las fotografías en el área de “Valores Junkabal”, por fotografías brindadas por el cliente.

Antes:

Imágenes obtenidas de stock



Después:



Capítulo IX: Propuesta gráfica final

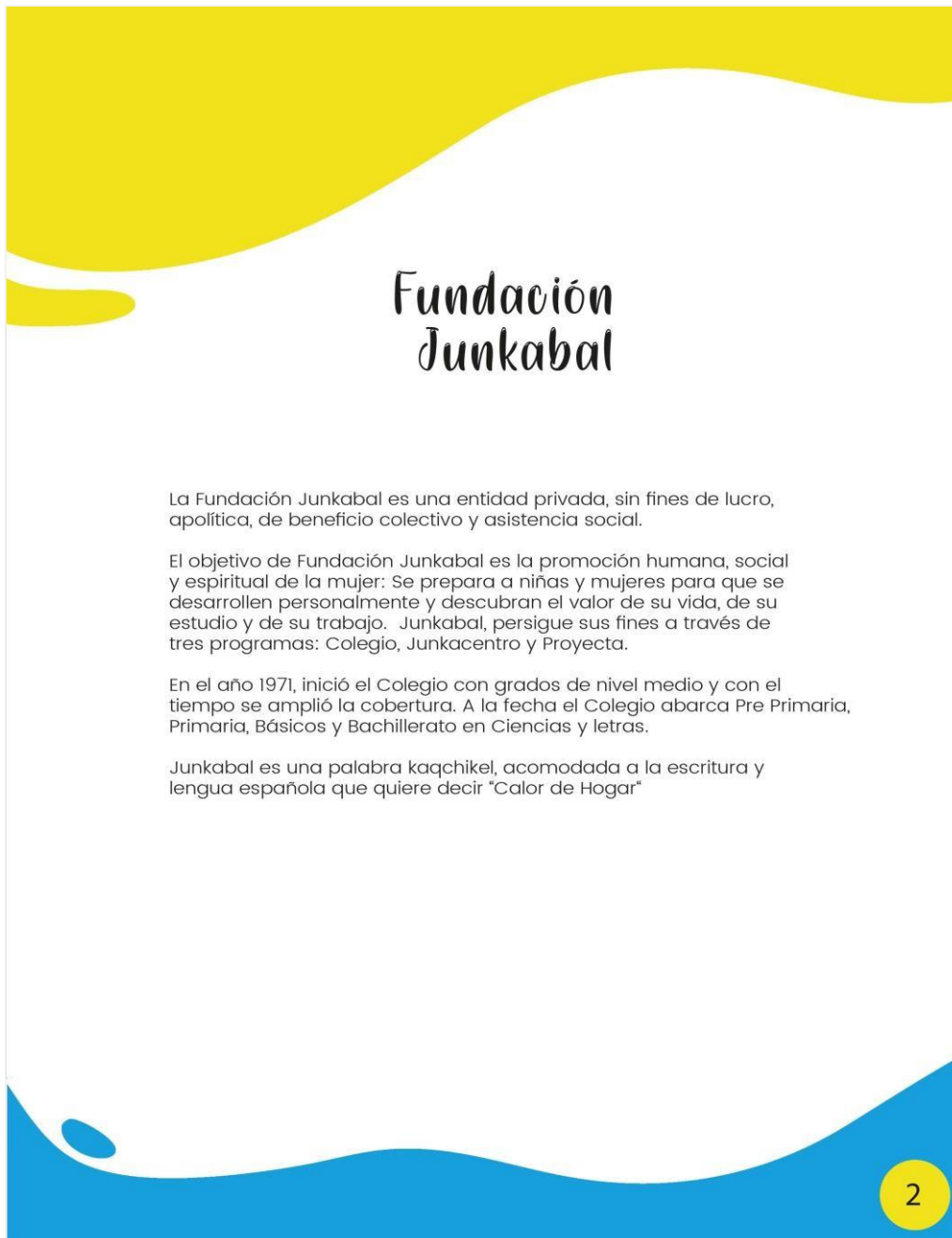
Capítulo IX: Propuesta gráfica final

9.1 Propuesta gráfica final.

Pieza 1: Portada del folleto. 216 x 279 mm.



Ver propuesta completa en: https://issuu.com/miriam_ortiz/docs/colegiojunkabal



Perfil del estudiante

Ha de adquirir conocimientos curriculares, para convertirse en un profesional excelente, desarrollar virtudes humanas, especialmente sociales y cívicas, actuar con libertad personal en las tareas civiles y servir al bien común.

Ejercitarse como persona libre, con capacidad de asumir las exigencias de la fe y la razón, consciente de su responsabilidad de desarrollar al máximo sus posibilidades; adquirir criterio propio, sensibilidad estética, capacidad de compromiso, ser responsable y solidario, con iniciativa en su vida personal y afán de superación.

4

Ideario

- El colegio Junkabal sitúa al estudiante en el centro del proceso educativo.
- Reconoce la dignidad de cada persona
- Promueve la vivencia de sus valores para lograr un perfeccionamiento humano.
- Valora a la familia como el primer lugar de la formación integral de las personas.
- Colabora con los padres en el derecho irrenunciable y la responsabilidad de la educación de sus hijos a través de una formación constante.

8

Valores de Junkabab



Alegría

Es un gozo espiritual.
La alegría nos ayuda a
enfrentar las dificultades con
buen ánimo y perseverancia.



Excelencia

Es la característica de
ser bueno, de hacer las
cosas de manera óptima.



Respeto

Reconocer la dignidad de
la otra persona y por lo
tanto tratarla con deferencia,
decoro, amabilidad
y cortesía.



Fortaleza

Fuerza de ánimo frente
a las adversidades
de la vida, virtud
con la que el hombre se
imponer por su grandeza.

Pieza 6: Contraportada del folleto. 216 x 279 mm.



Capítulo X: Producción, reproducción y distribución

Capítulo X: Producción, reproducción y distribución

Como parte fundamental para el diseño de folleto digital para dar a conocer el ideario institucional, normativa de convivencia y reglamento de evaluación a la comunidad educativa del Colegio Junkabal, es indispensable contar con recursos económicos, técnicos y tecnológicos.

Para respaldar económicamente el proyecto se tomarán en cuenta los siguientes elementos:

- Plan de costos de elaboración
- Plan de costos de producción
- Plan de costos de reproducción
- Plan de costos de distribución

10.1 Plan de costos de elaboración

Tomando en cuenta que el diseñador gráfico promedio tiene un salario mensual de Q6,000.00 el pago del día es de trabajo de Q200.00 y la hora se estima en Q25.00.

Descripción	Semanas	Horas empleadas	Costo
Análisis e identificación de la necesidad de diseño y recopilación de información general del cliente	1	4	Q100.00
Recopilación de información	2	10	Q250.00
Bocetos iniciales	1	6	Q150.00
Bocetos intermedios	2	20	Q500.00
Bocetos finales	2	40	Q1000.00
Total de costos de elaboración			Q2,000.00

10.2 Plan de costos de producción

Tomando en cuenta que el diseñador gráfico promedio tiene un salario mensual de Q6,000.00 el pago del día es de trabajo de Q200.00 y la hora se estima en Q25.00.

Descripción	Semanas	Horas empleadas	Costo
Digitalización de bocetos y propuestas gráficas con su diagramación	4	60	Q1,500.00
Costos variables de operación (luz, internet)			Q500.00
Artes finales de material digital	3	45	Q1,125.00
Total de costos de producción			Q3,125.00

10.3 Plan de costos de reproducción

Debido a que el folleto no será reproducido de manera física, sino que este se mantendrá en un formato digital, la reproducción del mismo no tendrá costo alguno.

10.4 Plan de costos de distribución

Ya que el folleto será digital, este será distribuido a través de la plataforma digital utilizada por el Colegio Junkabal, por lo que la distribución del mismo no tendrá ningún costo.

10.5 Margen de utilidad

Se estima para el presente proyecto un promedio de 20% de utilidad sobre los costos.

Total costos de elaboración	Q2,000.00
Total costos de producción	Q3,125.00
Total costos de reproducción	Q0.00
Total costos de distribución	Q0.00
Total margen de utilidad (20%)	Q1,125.00

10.6 IVA

Total costos de elaboración	Q2,000.00
Total costos de producción	Q3,125.00
Total costos de reproducción	Q0.00
Total costos de distribución	Q0.00
Total margen de utilidad (20%)	Q1,025.00
IVA	12%
Total	Q738.00

10.7 Cuadro con resumen general de costos

En el cuadro se presenta el total general que representa el costo total de la elaboración del folleto para el Colegio Junkabal.

Detalle	Total de costos
Plan de costos de elaboración.	Q2,000.00
Plan de costos de producción.	Q3,125.00
Plan de costos de reproducción.	Q0.00
Plan de costos de distribución.	Q0.00
Subtotal I	Q5,125.00
Margen de utilidad 20%	Q1,025.00
Subtotal II	Q6,150.00
IVA 12%	Q738.00
Total	Q6,888.00

Capítulo XI: Conclusiones y recomendaciones

Capítulo XI: Conclusiones y recomendaciones

11.1 Conclusiones

Tras la elaboración del proyecto de graduación, se concluye que:

- Es factible diseñar un folleto digital para dar a conocer el ideario institucional, normativa de convivencia y reglamento de evaluación a la comunidad educativa del Colegio Junkabal.
- Se recopiló toda la información necesaria del Colegio Junkabal para que el folleto sea coherente a su filosofía de enseñanza, a través de la información que el cliente proporcionó por medio del brief.
- Se investigaron referencias bibliográficas y en sitios web acerca de folletos digitales para que la construcción del mismo fuera la correcta y ayudara de guía a la comunidad educativa de dicho colegio.
- Se diagramó el contenido del folleto digital para que el grupo objetivo pudiera leer y comprender fácilmente la información, y así facilitar el proceso de aprendizaje de los mismos y que este sea utilizado como un elemento de soporte en el método de enseñanza por parte del personal del colegio.

11.2 Recomendaciones

- Que se revise junto con el diseñador gráfico, el folleto digital al cabo de un año para verificar y actualizar la información del mismo y si fuese necesario realizar cambios.
- Que la recopilación de toda la información necesaria del Colegio Junkabal sea actualizada constantemente para que el folleto se coherente a su filosofía de enseñanza.
- Que la investigación de referencias bibliográficas y sitios web a cerca de folletos digitales se mantenga siempre a la vanguardia para que cumpla su función guía educativa para la comunidad de dicho colegio
- Que la diagramación del folleto se actualice conforme las nuevas tendencias que el diseño pueda presentar en el transcurso de los años para que el grupo objetivo pueda leer y comprender fácilmente la información.

Capítulo XII: Conocimiento general

12.3 Demostración de conocimientos



Infografía realizada por Miriam Beatriz Ortíz García.

Capítulo XIII: Referencias

Capítulo XIII: Referencias

13.1 Bibliografía

A

Ambrose, G. (2012). Fundamentos de Design Criativo. Porto Alegre: AVA Publishing S.A.

Ayala, L. (2005). Lengua y comunicación oral y escrita. México: Organización Editorial Nuevo Siglo.

F

Frascara, J. (2000). Diseño gráfico y comunicación. Buenos Aires: Infinito.

H

Heller, S. (2012). 100 Ideas that Changed Graphic Design. London: Laurence King Publishing Ltd.

R

Roberts, L. (2008). Retículas. Soluciones creativas para el diseñador gráfico. Wiley

Rodríguez, R. (2014). Manual profesional de Diseño Editorial. Aguascalientes: Universidad de Concordia Campus Forum Internacional.

W

Wong, W. (1991). Fundamentos del diseño. Barcelona: Editorial Gustavo Gili.

13.2 E-grafía

A

Alejandro, L. (21 de octubre 2021). Que es el arte minimalista (minimalismo): origen y características. Recuperado de: <https://moovemag.com/2019/07/que-es-arte-minimalista-minimalismo-origen-y-caracteristicas/>

Álvarez, C. (20 de octubre 2021). Definición de lingüística. Recuperado de: <https://conceptodefinicion.de/linguistica/>

ANASACI. (20 de mayo 2020). Las Leyes de Gestalt. Recuperado de: https://anasaci.com/blog/disenadores/disenado_grafico/las-leyes-de-la-gestalt.html#ref4

Arratia, C. (mayo 2018). Reglamentos de evaluación años 2019 – 2020. Recuperado de: <http://www.fs.mineduc.cl/Archivos/infoescuelas/documentos/5374/ReglamentoDeEvaluacion5374.pdf>

B

Bembibre, C. (noviembre 2009). Colegio. Recuperado de: <https://www.definicionabc.com/social/colegio.php>

Bembibre, V. (diciembre 2018). Diseño Gráfico. Recuperado de: <https://www.definicionabc.com/comunicacion/disenado-grafico-2.php>

C

Carvalho, R. (4 de noviembre 2016) Psicología del color, qué es y por qué es importante. Recuperado de: <https://blog.ext.hp.com/t5/BusinessBlog-es/Psicolog%C3%ADa-del-color-qu%C3%A9-es-y-por-qu%C3%A9-es-importante/ba-p/7722>

Coelho, F. (19 de septiembre 2019). Significado de morfología. Recuperado de:

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

E

Etecé. (6 de septiembre 2020). Concepto de gramática. Recuperado de:

<https://concepto.de/gramatica/>

I

Imaginario, A. (s.f). Cubismo. Recuperado de: <https://www.culturagenial.com/es/cubismo/>

L

Llasera, J. (agosto 2021). Tipografías: Qué son, los diferentes tipos y sus variables tipográficas.

Recuperado de: <https://imborrable.com/blog/tipografias-que-son/>

M

Martínez, A. (27 de septiembre 2021). Definición de dibujo. Recuperado de:

<https://conceptodefinicion.de/dibujo/>

P

Pérez, A. (6 de marzo 2019). ¿Qué es el diseño editorial y cuáles son sus salidas profesionales?

Recuperado de: <https://www.esdesignbarcelona.com/actualidad/disenio-editorial/que-es-el-disenio-editorial-y-cuales-son-sus-salidas-profesionales>

Pérez, J. (2018). Definición de matiz. Recuperado de: <https://definicion.de/matiz/>

Pérez, J. (2018). Definición de ideario. Recuperado de: <https://definicion.de/ideario/>

R

Raffino, M. (27 de julio 2020). Concepto de diseño. Recuperado de: <https://concepto.de/disenio/>

S

Sánchez, A. (23 de marzo 2021). Definición de educación. Recuperado de:

<https://conceptodefinicion.de/educacion/>

Selva, E. (17 de agosto 2011). Tono, saturación y luminosidad. Recuperado de:

<https://naturapixel.com/2011/08/17/tono-saturacion-y-luminosidad/>

Capítulo XIV: Anexos

14.1 Anexo 1

Brief del cliente



Brief

Es un documento escrito que debe contener toda la información necesaria para el desarrollo del proyecto de graduación. Este instrumento sirve como plataforma para definir los objetivos de mercado y de comunicación que requiere la organización.

Datos del estudiante

Nombre del estudiante	Miriam Beatriz Ortíz García
No de Carné	17001065
Teléfono	41048048
E-mail	miriam.ortiz@galileo.edu
Proyecto	Diseño de folleto digital para dar a conocer el ideario institucional, normativa de convivencia y reglamento de evaluación a la comunidad educativa del Colegio Junkabal.

Datos del cliente

Empresa	Colegio Junkabal
Nombre del cliente	Evelyn Marroquín de Martínez - Directora
Teléfono	24629300
E-mail	www.junkabal.edu.gt
Antecedentes	<p>Junkabal es una entidad privada, sin fines de lucro, apolítica, de beneficio colectivo y asistencia social.</p> <p>El objetivo de Fundación Junkabal es la promoción humana, social y espiritual de la mujer: Se prepara a niñas y mujeres para que se desarrollen personalmente y descubran el valor de su vida, de su estudio y de su trabajo.</p> <p>La labor formativa tiene como referencia una visión cristiana de la vida, de acuerdo con los principios fundamentales de la doctrina católica y un profundo respeto a la libertad de las conciencias. La formación –doctrinal y espiritual- está a cargo de la Prelatura del Opus Dei, institución de la Iglesia Católica.</p>
Oportunidad identificada	En el colegio Junkabal, se ha encontrado que la problemática principal es diseñar un folleto digital para dar a conocer el ideario institucional, normativa de convivencia y reglamento de evaluación a la comunidad educativa del Colegio.

Brief del cliente



Datos de la empresa

Misión	Somos una institución con identidad cristiana con más de 50 años de experiencia en la formación integral y educación personalizada en las distintas etapas del desarrollo de los alumnos, poniendo el máximo empeño en el cultivo de valores, en la creación de hábitos de estudio, trabajo y convivencia para una excelente formación académica y personal, acorde a las demandas de la sociedad actual.
Visión	Ser una entidad líder en la formación integral, en la educación personalizada y en la vivencia de valores que le permita a la persona transformar la sociedad, a través de un proyecto educativo que garantice su desarrollo personal, su participación solidaria y positiva que busca el bien común en un mundo tecnológico y global.
Delimitación geográfica	Zona 3 de la región metropolitana de la Ciudad de Guatemala.
Grupo objetivo	Estudiantes de 4 a 18 años de edad que desean superarse profesionalmente, se sitúan en las zonas que colindan a la zona 3 dentro del perímetro de la Ciudad de Guatemala, en nivel socioeconómico en el que se incluye el grupo objetivo es el C3 y D1.
Principal beneficio al Grupo Objetivo	Obtener una educación optima
Competencia	Colegio Mixto Juana de Arco
Posicionamiento	Se desea posicionar al colegio en la zona 3 de la Región Metropolitana.
Factores de diferenciación	Sistema de educación personalizado, el colegio busca involucrar a los padres en la educación de sus hijos por medio de charlas o escuela de padres. Mantiene a sus docentes en constantes capacitaciones y actualizaciones en la educación.
Objetivo de mercado	Que los estudiantes sean beneficiados con los materiales y métodos de enseñanza impartidos por el colegio.
Objetivo de comunicación	Brindar una herramienta que sea de guía para la comunidad educativa del colegio.
Mensaje clave a comunicar	Se desea enseñar a la comunidad educativa del colegio una mejor formación académica a través de las normativas y reglamento de evaluación e ideario.
Estrategia de comunicación	Elaborar un folleto digital como herramienta principal para la comunidad educativa.
Reto del diseñador	El folleto debe contener varias páginas con bastante texto, por lo tanto este no debe tomarse tedioso para el grupo objetivo

Brief del cliente



Materiales a realizar	folleto digital para dar a conocer el ideario institucional, normativa de convivencia y reglamento de evaluación a la comunidad educativa del Colegio Junkabal.
Presupuesto	

Datos de la imagen gráfica

Logotipo	
Colores	Blanco, amarillo, celeste y gris
Tipografía	
Forma	

Fecha: _____

14.2 Anexo 2

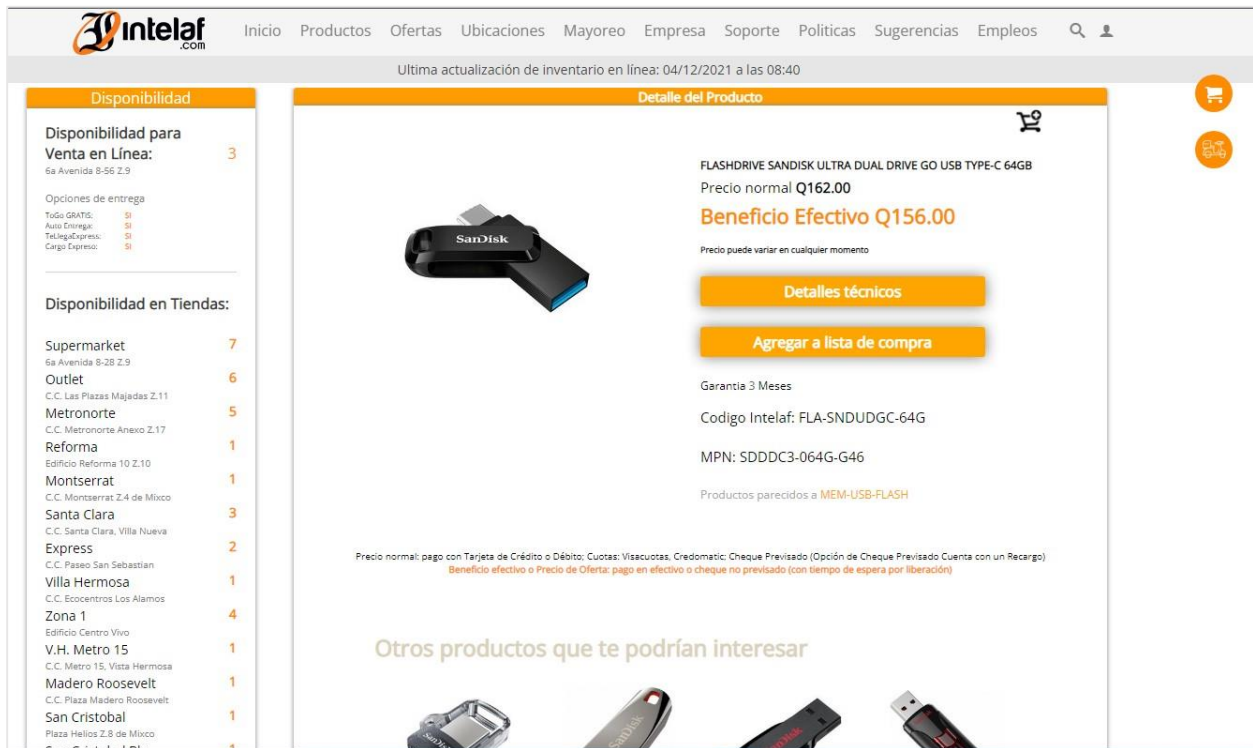
Tabla de niveles socioeconómicos

Tabla Niveles Socio Económicos								
Actualización 2018								
	0.70%	1.80%	5.9	35.40%	17.90%	50.70%	62.80%	Indeterminado
CARACTERÍSTICAS	NIVEL A	NIVEL B	NIVEL C1	NIVEL C2	NIVEL C3	NIVEL D1	NIVEL D2	NIVEL E
Ingresos	+ de Q100,000.00	Q61,200.00	Q25,800.00	Q17,500.00	Q11,900.00	Q7,200.00	Q3,400.00	- de Q1,00.00
Educación padres	Superior, Licenciatura, Maestría, Doctorado	Superior, Licenciatura, Maestría, Doctorado	Superior, Licenciatura,	Superior, Licenciatura,	Licenciatura	Media completa	Primaria completa	Sin estudios
Educación hijos	Hijos menores colegios privados caros, mayores en U del extranjero	Hijos menores colegios privados caros, mayores en U local, post grado extranjero	Hijos menores colegios privados, mayores en U privadas y post grado extranjero con beca	Hijos menores colegios privados, mayores en U privadas o estatal	Hijos menores escuelas, mayores en U estatal	Hijos en escuela	Hijos en escuela	Sin estudios
Desempeño	Propietario, Director Profesional exitoso	Empresario, Ejecutivos de alto nivel, Profesional, Comerciantes	Ejecutivo medio, comerciante, vendedor	Ejecutivo, comerciante, vendedor, dependiente	Comerciante, vendedor, dependiente	Obrero, dependiente	Obrero, dependiente	Dependiente o sujeto de caridad
Vivienda	Casa/departamento de lujo, en propiedad, 5-6 recámaras, 4 a 6 baños, 3-4 salas, pantry, alacena, estudios, área 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, área de servicio separada, garage para 2-4 vehículos	Casa/departamento, rentada o financiado, 2-3 recámaras, 2-3 baños, 1 sala, estudio, área de servicio, garage para 2 vehículos	Casa/departamento, rentada o financiado, 1-2 recámaras, 1-2 baños, sala, garage para 2 vehículos	Casa/departamento, rentada o financiado, 1-2 recámaras, 1-2 baños, sala,	Casa/departamento, rentada o financiado, 1-2 recámaras, 1 baños, sala	Casa/cuarto rentado, 1-2 recámaras, 1 baños, sala-comedor	Casa improvisada o sin hogar
Otras propiedades	Finca, casas de descanso en lagos, mar, Antigua, con comodidades	Sitios/terrenos condominio cerca de costas	Sitios/terrenos interior por herencias					
Personal de servicio	Personal de planta, en el hogar, limpieza, cocina, lavado, seguridad y chofer	1-2 personas de tiempo completo, chofer	Por día	Por día, eventual	Eventual			
Servicios 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 salud	1 cta Q monetarios y ahorro, 1 TC local	1 cta Q ahorro, TC local	cta Q ahorro		
Posesiones	Autos del año, asegurados contra todo riesgo, 4x4, Van, Lancha, moto acuática, moto, helicóptero, avion-avioneta	Autos de 2-3 años, asegurados contra todo riesgo, 4x4, Van, moto	Autos compactos de 3-5 años, asegurados por Financiera	Auto compacto de 4-5 años, sin seguro	Auto compacto de 8-10 años, sin seguro	moto, por trabajo		
Bienes de comodidad	3 tel mínimo, cel cada miembro de la familia, Tv satelital, Internet de alta velocidad, 2 o + equipos de audio, 3-5 TV, máquinas de lavar y secar platos, ropa, computadoras/miembro, seguridad domiciliar, todos los electrodomésticos. Todos los servicios de Internet.	2 tel mínimo, cel cada miembro de la familia, TV satelital, internet de alta velocidad, 2 equipos de audio, 3 TV, máquinas de lavar y secar platos, ropa, computadora, internet por ton eléctrico y todos los electrodomésticos. Todos los servicios de Internet.	1 teléfono, 1-2 celulares, cable, internet, equipo de audio, más de 2 TV, máquina de lavar ropa, computadora/miembro electrodomésticos básicos.	1 teléfono fijo, mínimo, 1-2 cel, cable, radio, 2 TV, electrodomésticos básicos	1 teléfono fijo, celular cada miembro mayor, cable, equipo de audio, TV, electrodomésticos básicos	1 cel, cable, radio, TV, electrodomésticos básicos	1 cel, radio, TV, estufa	Radio, cocina de leña.
Diversión	Clubes privados, vacaciones en el exterior.	Clubes privados, vacaciones en el interior o exterior	Cine, CC, parques temáticos locales,	Cine, CC, parques temáticos locales,	Cine eventual, CC, parques, estadio	CC, parques, estadio	Parques	

Fuente: Tabla de niveles socioeconómicos Multivex 2018.

14.3 Anexo 3

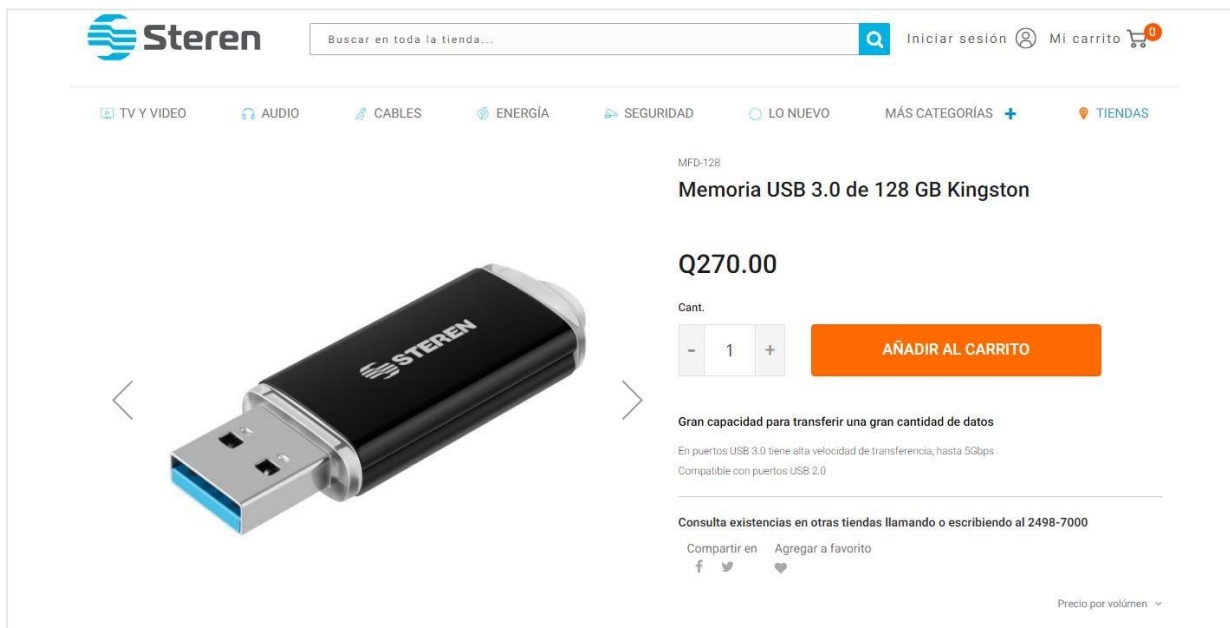
14.3.1 Cotización Intelaf



The screenshot shows the Intelaf website interface. At the top, there is a navigation bar with links: Inicio, Productos, Ofertas, Ubicaciones, Mayoreo, Empresa, Soporte, Politicas, Sugerencias, Empleos, and a search icon. Below the navigation bar, a status message reads: "Ultima actualización de inventario en línea: 04/12/2021 a las 08:40".

The main content area is divided into two columns. The left column, titled "Disponibilidad", shows the product's availability for online sale (3 units) and lists various store locations with their respective stock counts: Supermarket (7), Outlet (6), Metronorte (5), Reforma (1), Montserrat (1), Santa Clara (3), Express (2), Villa Hermosa (1), Zona 1 (4), V.H. Metro 15 (1), Madero Roosevelt (1), and San Cristobal (1). The right column, titled "Detalle del Producto", displays the product image, name "FLASHDRIVE SANDISK ULTRA DUAL DRIVE GO USB TYPE-C 64GB", and pricing: "Precio normal Q162.00" and "Beneficio Efectivo Q156.00". It also includes buttons for "Detalles técnicos" and "Agregar a lista de compra", along with technical specifications like "Garantía 3 Meses" and "Codigo Intelaf: FLA-SNDUDGC-64G".

14.3.2 Cotización Steren



The screenshot shows the Steren website interface. At the top, there is a navigation bar with the Steren logo, a search bar, and links for "Iniciar sesión" and "Mi carrito". Below the navigation bar, there is a category menu with links: TV Y VIDEO, AUDIO, CABLES, ENERGÍA, SEGURIDAD, LO NUEVO, MÁS CATEGORÍAS, and TIENDAS.

The main content area displays the product "Memoria USB 3.0 de 128 GB Kingston" (MFD-128) with a price of "Q270.00". The product image is shown on the left. To the right of the image, there is a quantity selector set to "1" and an "AÑADIR AL CARRITO" button. Below the product image, there is a description: "Gran capacidad para transferir una gran cantidad de datos" and "En puertos USB 3.0 tiene alta velocidad de transferencia, hasta 5Gbps. Compatible con puertos USB 2.0". At the bottom, there is a contact information section: "Consulta existencias en otras tiendas llamando o escribiendo al 2498-7000" and social media sharing options for Facebook, Twitter, and Email. A "Precio por volumen" dropdown menu is visible at the bottom right.

14.3.3 Cotización Guatemala Digital

GuatemalaDigital 14 Años

Opciones de nuestros clientes. Léelas aquí

Internet RETAILER Top 100 Retailer Latin America

Recibe tu producto en 1 hora con Super Express

Lider en Comercio Guatemala

Cuenta

CATEGORÍAS

Liquidación Atención al cliente Mis compras Cuentas bancarias Garantías Contáctenos

En este momento hay **30,146** diferentes productos, disponibles para entrega inmediata.

usb 128

Categoría: [Computadoras - Accesorios](#)

Código de este producto: **8601360**

KOOTION USB Flash Drive 128 GB USB 3.1 Superspeed up to 370M/s Memory Stick Capless Retractable Thumb Drive Zip Drive Jump Drive Pendrive 128 GB, Gray (Color: D. 128GB-370Mb/s, Tamaño: 128GB)



Transmisión de alta velocidad: la unidad flash USB 3.1 proporcionará velocidades de lectura y escritura de hasta 370 MB / s y 160 MB / s, que es mucho más rápida que la memoria USB 3.0 estándar, y es ideal para personas que frecuentemente mueven archivos grandes entre ordenadores.

Puede leer una película HD de 2GB desde el pen drive en segundos.

Gran capacidad: la unidad flash USB de 128 GB tiene una gran capacidad que puede almacenar una gran cantidad de datos importantes, como documentos, fotos, videos, música, películas, libros, etc.

Puede almacenar casi 115,800 imágenes de 3MP, 320 películas de 400M, 16000 música de 8M.

Puedes usarlo en diferentes ocasiones, en la oficina, en casa, en la escuela ...

Diseño retráctil y de alta calidad: la memoria USB utiliza un chip flash de grado A, hace que la transferencia de archivos sea más estable y proporciona almacenamiento seguro para los archivos.

La carcasa de metal, presenta una rápida disipación de calor, y el conector USB puede deslizarse hacia adentro y hacia afuera libremente para protegerse de daños, sin que se pierda la tapa.

Compatibilidad sólida: la unidad flash portátil de alta velocidad USB 3.1 es compatible con USB 3.0 y USB 2.0, y puede funcionar en sistemas operativos convencionales, como Windows, Linux y Mac OS, etc. Es muy fácil de usar, plug and play, no necesita instalar ningún software y es fácil de colgar en el llavero.

Lo que obtienes: 1 * 128GB USB 3.1 Jump Drive, 24 meses de garantía, 30 días de garantía de devolución de dinero y un servicio al cliente amigable.

No dude en contactarnos si tiene alguna pregunta sobre la unidad flash de alta velocidad.

[Ver en inglés](#)

Precio anterior: ~~Q349~~

Ahora: **Q259**

Talla: 128GB



14.4 Anexo 4

14.4.1 Encuesta para grupo objetivo, cliente y expertos

Hoja 1 encuesta para grupo objetivo, cliente y expertos

	FACULTAD DE CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN		
	(FACOM)		
	LICENCIATURA EN COMUNICACION Y DISEÑO		
	PROYECTO DE GRADUACIÓN		
Género: F <input type="checkbox"/>	Experto: <input type="checkbox"/>	Nombre: <input type="text"/>	
M <input type="checkbox"/>	Cliente: <input type="checkbox"/>	Profesión: <input type="text"/>	
	Grupo objetivo: <input type="checkbox"/>	Puesto: <input type="text"/>	
		Años de experiencia en el mercado: <input type="text"/>	
Encuesta de Validación de Proyecto			
Diseño de folleto digital para dar a conocer el ideario institucional, normativa de convivencia y reglamento de evaluación a la comunidad educativa del Colegio Junkabal. Guatemala, Guatemala 2022.			
<hr/>			
Antecedentes			
En el colegio Junkabal, se ha encontrado que la problemática principal es diseñar un folleto digital para dar a conocer el ideario institucional, normativa de convivencia y reglamento de evaluación a la comunidad educativa del Colegio.			
Por esta razón, se determina que hay que diseñar un folleto digital que presente el ideario institucional, normativa de convivencia y reglamento de evaluación para la comunidad educativa del colegio.			

Hoja 2 encuesta para grupo objetivo, cliente y expertos

Instrucciones

En base a la información anterior, observe la propuesta adjunta y según su criterio profesional contesta las siguientes preguntas de validación.

Parte objetiva

1. ¿Cree necesario diseñar un folleto digital para dar a conocer el ideario educativo, normativas de convivencia y reglamento de evaluación a la comunidad educativa del Colegio Junkabal?
 Si
 No
2. ¿Considera útil recopilar toda la información necesaria del Colegio Junkabal para que el folleto sea coherente a su filosofía de enseñanza, a través de la información que el cliente proporcione?
 Si
 No
3. ¿Considera necesario investigar referencias bibliográficas y en sitios web acerca de folletos digitales para que la construcción del mismo sea correcta y sirva de guía a la comunidad educativa de dicho colegio?
 Si
 No
4. ¿Considera que es necesario diagramar el contenido del folleto digital para que el grupo objetivo pueda leer y comprender fácilmente la información?
 Si
 No

Gracias por contribuir al "Diseño de folleto digital para dar a conocer el ideario institucional, normativa de convivencia y reglamento de evaluación a la comunidad educativa del Colegio Junkabal, Guatemala, Guatemala 2022". Su opinión será tomada en cuenta para la realización de cambios en dicho proyecto.

Parte semiológica

5. ¿Cree que el diseño del folleto digital es visualmente atractivo?

Mucho

Poco

Nada

6. ¿Considera que la diagramación del folleto digital es ordenada?

Mucho

Poco

Nada

7. ¿Considera que los elementos utilizados complementan correctamente el contenido?

Mucho

Poco

Nada

Parte operativa

8. ¿Cree que la tipografía seleccionada es adecuada para el folleto digital?

Mucho

Poco

Nada

9. ¿Considera adecuado el estilo de las ilustraciones?

Mucho

Poco

Nada

10. ¿Considera de la diagramación del folleto digital facilita la comprensión del contenido?

Mucho

Poco

Nada

Observaciones:

Gracias por contribuir al "Diseño de folleto digital para dar a conocer el ideario institucional, normativa de convivencia y reglamento de evaluación a la comunidad educativa del Colegio Junkabál, Guatemala, Guatemala 2022". Su opinión será tomada en cuenta para la realización de cambios en dicho proyecto.

14.4.1 Encuesta digital para grupo objetivo, cliente y expertos

Sección 1 encuesta digital para grupo objetivo, cliente y expertos

Sección 1 de 4

Encuesta Validación de Proyecto

Facultad de Ciencias de la Comunicación FACOM
Licenciatura en Comunicación y Diseño
Proyecto de Graduación

Antecedentes

En el colegio Junkabal, se ha encontrado que la problemática principal es diseñar un folleto digital para dar a conocer el ideario institucional, normativa de convivencia y reglamento de evaluación a la comunidad educativa del Colegio.

Por esta razón, se determina que hay que diseñar un folleto digital que presente el ideario institucional, normativa de convivencia y reglamento de evaluación para la comunidad educativa del colegio.

Tema

Diseño de folleto digital para dar a conocer el ideario institucional, normativa de convivencia y reglamento de evaluación a la comunidad educativa del Colegio Junkabal. Guatemala, Guatemala 2022.

Pregunta *

Experto

Cliente

Grupo objetivo

Género *

Femenino

Masculino

Sección 2 encuesta digital para grupo objetivo, cliente y expertos

Sección 2 de 4

Instrucciones



En base a la información anterior, observe la propuesta adjunta y según su criterio profesional contesta las siguientes preguntas de validación.

¿Cree necesario diseñar un folleto digital para dar a conocer el ideario educativo, normativas de convivencia y reglamento de evaluación a la comunidad educativa del Colegio Junkabal? *

- Sí
- No

¿Considera útil recopilar toda la información necesaria del Colegio Junkabal para que el folleto sea coherente a su filosofía de enseñanza, a través de la información que el cliente proporcione? *

- Sí
- No

¿Considera necesario investigar referencias bibliográficas y en sitios web acerca de folletos digitales para que la construcción del mismo sea correcta y sirva de guía a la comunidad educativa de dicho colegio? *

- Sí
- No

¿Considera que es necesario diagramar el contenido del folleto digital para que el grupo objetivo pueda leer y comprender fácilmente la información? *

- Sí
- No

Sección 3 encuesta digital para grupo objetivo, cliente y expertos

Sección 3 de 4

Parte semiológica



Descripción (opcional)

¿Cree que el diseño del folleto digital es visualmente atractivo? *

Mucho

Poco

Nada

¿Considera que la diagramación del folleto digital es ordenada? *

Mucho

Poco

Nada

¿Considera que los elementos utilizados complementan correctamente el contenido? *

Mucho

Poco

Nada

Sección 4 encuesta digital para grupo objetivo, cliente y expertos

Sección 4 de 4

Parte Operativa



Descripción (opcional)

¿Cree que la tipografía seleccionada es adecuada para el folleto digital? *

- Mucho
- Poco
- Nada

¿Considera adecuado el estilo de las ilustraciones? *

- Mucho
- Poco
- Nada



¿Considera de la diagramación del folleto digital facilita la comprensión del contenido? *

- Mucho
- Poco
- Nada

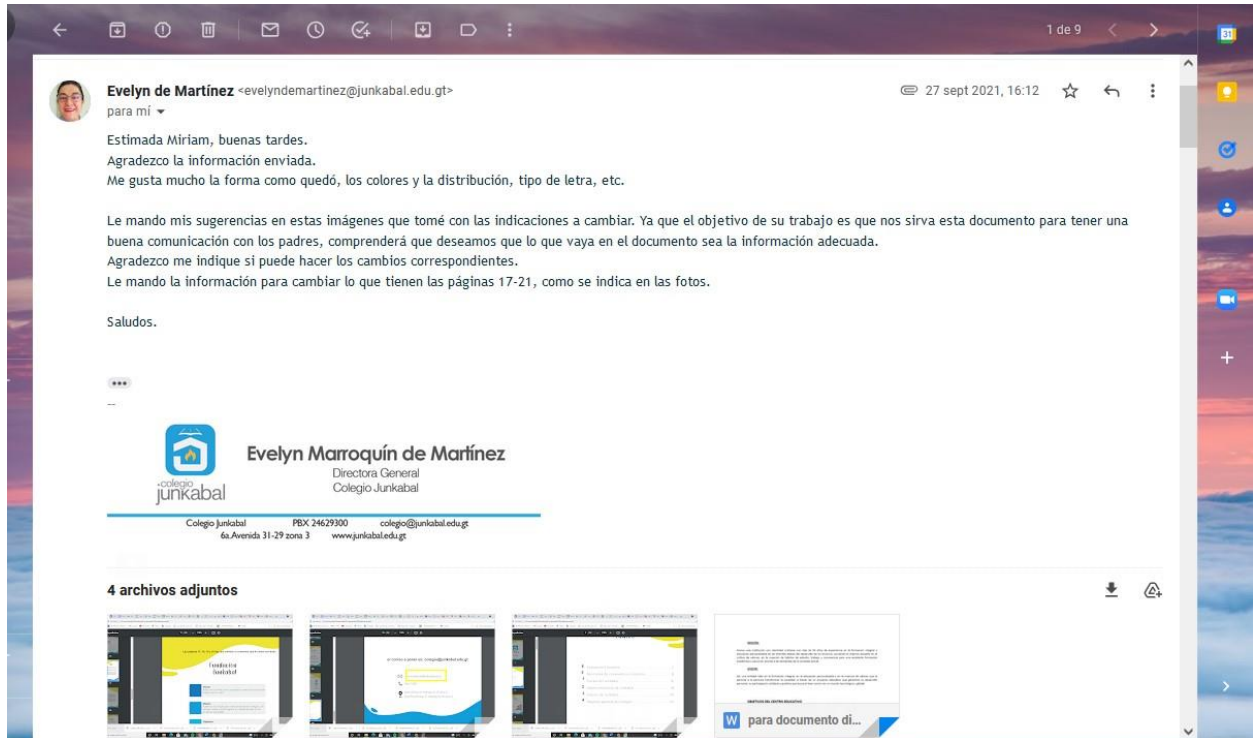
Observaciones

Texto de respuesta larga

14.5 Anexo 5

14.5.1 Validación

14.5.1.1 Validación con cliente



14.5.1.1 Validación con expertos

Rolando Barahona Cifuentes <rbarahona@galileo.edu>
para mí ▾
Hola Mimi, acá va la validación, con algunos ajustes que hay que hacer. Saludos cordiales

2 archivos adjuntos

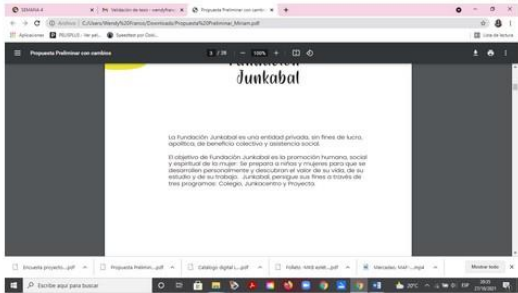
- WhatsApp Image 2021-10-13 at 1.19.18 PM (5).jpeg 191 KB
- Encuesta proyecto ...




Correo de confirmación de validación Licenciado Rolando Barahona.

Wendy Franco <>wendyfranco@galileo.edu>
para mí ▾
Espero que todavía le sirvan mis comentarios:

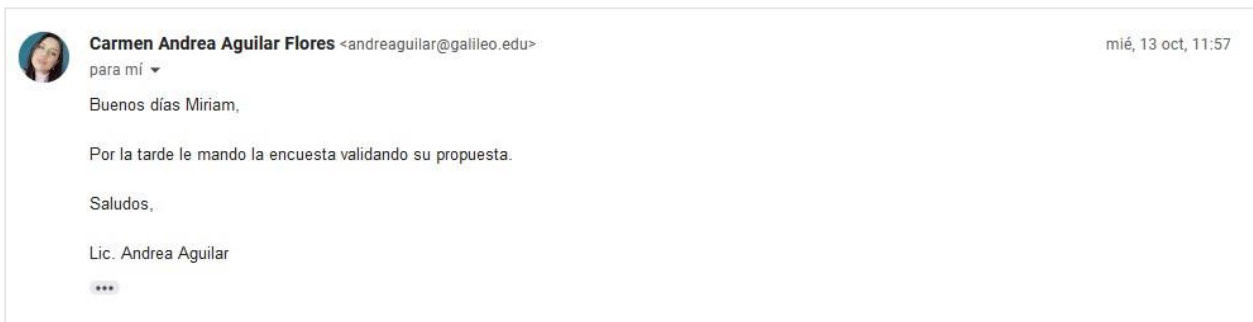
1. No se ve ordenado el segundo párrafo, dele justificado o espaciado entre las letras (kerning)



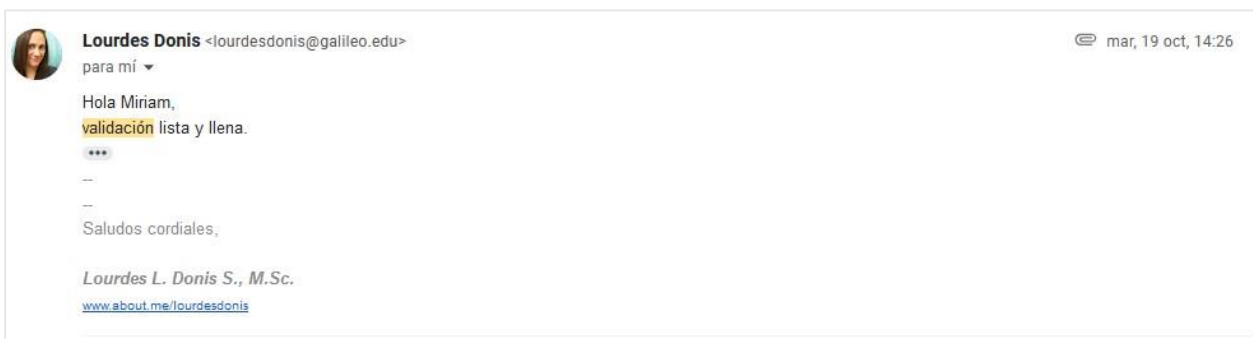
2. Aplique el comentario 1 en el texto en general



Correo de confirmación de validación Licenciada Wendy Franco.



Correo de confirmación de validación Licenciada Andrea Aguilar.



Correo de confirmación de validación Licenciada Lourdes Donis.