



Facultad de Ciencias de la Comunicación

Diseño de materiales digitales para promover los talleres de arte que expone la Academia Profesional de Arte y Deporte Raxela, a los estudiantes del Centro de Estudios Winbridge. Guatemala, Guatemala.
2023

PROYECTO DE GRADUACIÓN

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

ELABORADO POR:

Marta Izabel Vaidés Guillermo

14001789

Para optar al título de:

LICENCIATURA EN COMUNICACIÓN Y DISEÑO
Guatemala de la Asunción, agosto 2023

Proyecto de graduación

Diseño de materiales digitales para promover los talleres de arte que expone la Academia Profesional de Arte y Deporte Raxela, a los estudiantes del Centro de Estudios Winbridge. Guatemala, Guatemala.

2023

Marta Izabel Vaides Guillermo

Universidad Galileo Facultad de Ciencias de la comunicación,
Guatemala, C.A.

Nueva Guatemala de la Asunción, septiembre 2022

Autoridades:

Rector: Dr. Eduardo Suger Cofiño

Vicerrectora General: Dra. Mayra de Ramírez

Vicerrector Administrativo: Lic. Jean Paul Suger Castillo

Secretario General: Dr. Jorge Retolaza

Decano de la Facultad de Ciencias de la Comunicación:

Lic. Leizer Kachler

Vicedecano de la Facultad de Ciencias de la Comunicación:

Lic. Rualdo Anzueto, Ms.C.

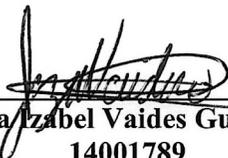
Guatemala 10 de abril de 2017

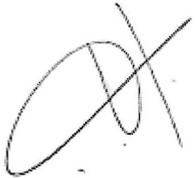
Licenciado
Leizer Kachler
Decano-Facultad de Ciencias de la Comunicación
Universidad Galileo

Estimado Licenciado Kachler:

Solicito la aprobación del tema de proyecto de Graduación titulado: **DISEÑO DE MATERIALES DIGITALES PARA PROMOVER LOS TALLERES DE ARTE QUE EXPONE LA ACADEMIA PROFESIONAL DE ARTE Y DEPORTE RAXELA, A LOS ESTUDIANTES DEL CENTRO DE ESTUDIOS WINBRIDGE.** Así mismo solicito que el Ms.C. Rualdo Anzueto sea quién me asesore en la elaboración del mismo.

Atentamente,


Marta Izabel Vaidés Guillermo
14001789


Ms.C. Rualdo Anzueto
Asesor



Galileo
UNIVERSIDAD
La Revolución en la Educación

FACOM Facultad de Ciencias
de la Comunicación

Guatemala 15 de mayo de 2017

Señorita:
Marta Izabel Vaides Guillermo
Presente

Estimada Señorita Vaides:

De acuerdo al proceso de titulación profesional de esta Facultad, se aprueba el proyecto titulado: **DISEÑO DE MATERIALES DIGITALES PARA PROMOVER LOS TALLERES DE ARTE QUE EXPONE LA ACADEMIA PROFESIONAL DE ARTE Y DEPORTE RAXELA, A LOS ESTUDIANTES DEL CENTRO DE ESTUDIOS WINBRIDGE.** Así mismo, se aprueba al Ms.C. Rualdo Anzueto, como asesor de su proyecto.

Sin otro particular, me suscribo de usted.

Atentamente,

Lic. Leizer Kachler
Decano

Facultad de Ciencias de la Comunicación



Galileo
UNIVERSIDAD
La Revolución en la Educación

FACOM Facultad de Ciencias
de la Comunicación

Guatemala, 04 de noviembre 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 MATERIALES DIGITALES PARA PROMOVER LOS TALLERES DE ARTE QUE EXPONE LA ACADEMIA PROFESIONAL DE ARTE Y DEPORTE RAXELA, A LOS ESTUDIANTES DEL CENTRO DE ESTUDIOS WINBRIDGE.** Presentado por la estudiante: Marta Izabel Vaides Guillermo, con número de carné: 14001789, está concluido a mi entera satisfacción, por lo que se extiende la presente aprobación para continuar así el proceso de titulación profesional.

Sin otro particular, me suscribo de usted.

Atentamente,

Ms.C. Rualdo Anzueto
Asesor



Galileo
UNIVERSIDAD
La Revolución en la Educación

FACOM Facultad de Ciencias
de la Comunicación

Guatemala, 26 de julio de 2023

Señorita
Marta Izabel Vaides Guillermo
Presente

Estimada Señorita Vaides:

Después de haber realizado su examen privado para optar al título de Licenciatura en Comunicación y Diseño de la **FACULTAD DE CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN** de la Universidad Galileo, me complace informarle que ha **APROBADO** dicho examen, motivo por el cual me permito felicitarle.

Sin otro particular, me suscribo de usted.

Atentamente,

Lic. Leizer Kachler
Decano
Facultad de Ciencias de la Comunicación

Ciudad de Guatemala, 29 de agosto de 2023.

Licenciado

Leizer Kachler

Decano FACOM

Universidad Galileo

Presente.

Señor Decano:

Le informo que la tesis: **DISEÑO DE MATERIALES DIGITALES PARA PROMOVER LOS TALLERES DE ARTE QUE EXPONE LA ACADEMIA PROFESIONAL DE ARTE Y DEPORTE RAXELA, A LOS ESTUDIANTES DEL CENTRO DE ESTUDIOS WINBRIDGE**, de la estudiante Marta Izabel Vaidés Guillermo, ha sido objeto de revisión gramatical y estilística, por lo que puede continuar con el trámite de graduación.

Atentamente.



Lic. Edgar Lizardo Pofres Velásquez

Asesor Lingüístico

Universidad Galileo



Galileo
UNIVERSIDAD
La Revolución en la Educación

FACOM Facultad de Ciencias
de la Comunicación

Guatemala, 24 de octubre de 2023

Señorita:
Marta Izabel Vaides Guillermo
Presente

Estimada Señorita Vaides:

De acuerdo al dictamen rendido por la terna examinadora del proyecto de graduación titulado: **DISEÑO DE MATERIALES DIGITALES PARA PROMOVER LOS TALLERES DE ARTE QUE EXPONE LA ACADEMIA PROFESIONAL DE ARTE Y DEPORTE RAXELA, A LOS ESTUDIANTES DEL CENTRO DE ESTUDIOS WINBRIDGE. GUATEMALA, GUATEMALA 2023**. Presentado por la estudiante: Marta Izabel Vaides Guillermo, 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

Dedicatoria.

A Dios por las bendiciones obtenidas y guiarme en el camino que me lleva a la meta que me he fijado.

A mis padres Jorge Vinicio Vaides Arrué y especialmente a mi madre Izabel Cristina Guillermo Fratz, por su apoyo constante e incondicional.

A mis hermanos Jorge Wilfredo, Henry Donald y Juan Paulo, con especial cariño y aprecio

A mis sobrinos Nicole, Madison, Giancarlo, Kristel, María Belén y Ana Paula esperando ser un ejemplo para ellos.

A mis padrinos Cesar Augusto Vaides Arrué y Patricia Sett López, por su cariño amistad y consejos.

A mis catedráticos que transmitieron su conocimiento y constituirse como una guía en el ejercicio de mi profesión.

A la Universidad Galileo, por darme la oportunidad de superación académica.

Resumen.

A través del acercamiento con la empresa Academia Profesional de Arte y Deporte Raxela se identificó que Centro de Estudios Winbridge carece de un diseño de material gráficos publicitarios digitales para informar a la comunidad educativa acerca de los talleres de arte y de la exposición de las obras finales de Academia de Arte y Deporte Raxela.

Por lo que se planteó el siguiente objetivo: Diseñar materiales gráficos publicitarios digitales para informar a la comunidad educativa acerca de los talleres de arte y de la exposición de las obras finales de la Academia Profesional de Arte y Deporte Raxela. Centro de Estudios Winbridge.

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

La herramienta de investigación se aplicó a un promedio de 25 personas entre grupo objetivo, cliente, y expertos en comunicación y diseño. El principal hallazgo, entre otros, es que se diseñaron materiales digitales para informar a través de redes sociales las diferentes actividades académicas que realiza la academia de Arte Raxela.

Es recomendable recopilar la información requerida para colocarla en los materiales a realizar, de esta manera el mensaje será transmitido a cabalidad y será fácil de comprender para el grupo objetivo a quien se dirige, logrando así una comunicación efectiva y concreta.

Para efectos legales, únicamente la autora Marta Izabel Vaidés Guillermo es responsable del contenido de este proyecto, ya que es una investigación científica y puede ser motivo de consulta por estudiantes y profesionales.

ÍNDICE

1.1 Introducción.....	1
Capítulo II: Problemática.....	3
2.1 Contexto.....	3
2.2 Requerimiento de Comunicación y Diseño.	3
2.3 Justificación.	4
Capítulo III: Objetivos del diseño.....	8
3.1 Objetivo general	8
3.2 Objetivos específicos.....	8
Capítulo IV: Marco de referencia	10
4.1 Datos del estudiante.....	10
4.2 Información general del cliente	10
4.2.3 Organigrama	14
4.3 Datos del logotipo.....	15
4.3.1 Logotipo.....	15
4.3.2 Paleta de colores	15
4.3.3 Tipografía.....	16
4.3.4 Forma	16
Capítulo V: Definición del grupo objetivo	18
5.1 Perfil geográfico	18
5.2 Perfil demográfico.	18
5.3 Perfil psicográfico.....	19
5.4 Perfil conductual.....	19
Capítulo VI: Marco teórico.....	21
6.1 Conceptos fundamentales relacionados con el colegio o academia	21
6.2 Conceptos fundamentales relacionados con la comunicación y el diseño	23
6.3 Ciencias auxiliares, artes, teorías y tendencias.....	32
Capítulo VII- Proceso de diseño y propuesta preliminar.....	39
7.1 Aplicación de la información obtenida en el marco teórico.	39
7.2 Conceptualización.	40
7.3 Bocetaje	41
7.5 Propuesta Preliminar.....	63

Capítulo VIII- Validación técnica	70
8.1 Población y Muestreo	70
8.2 Método e instrumento	70
8.3 Interpretación de resultados.....	74
8.4 Cambios en base a resultados	84
Capítulo IX- Propuesta gráfica final.....	86
Capítulo X Producción, reproducción y distribución	100
10.1 Plan de costos de elaboración.....	100
10.3 Plan de costos de reproducción	101
10.4 Plan de costos de distribución	101
Capítulo XI Conclusiones y recomendaciones	104
11.1 Conclusiones.....	104
11.2 Recomendaciones	104
Capítulo XII Conocimiento General.....	106
Capítulo XIII Referencias.....	108
Capítulo XIV Anexos.	112
14.1 Herramienta de validación de proyecto de graduación	112
14.2 Fotografías de personas que contribuyeron a la validación de proyecto de graduación.	114
14.3 Brief de la Empresa.....	121



Capítulo I

Capítulo I: Introducción.

1.1 Introducción.

El método de comunicación que utiliza la Academia Profesional de Arte y Deporte Raxela, para informar a los padres de familia acerca de las actividades que se realizan durante el año, es el correo electrónico. Aunque esta herramienta es útil, ha sido la causante de los problemas que se presentan hoy en día entre la academia y los padres de familia.

Por lo tanto, se ha podido observar que para disminuir los problemas y mantener mejor informados a los padres de familia, es necesario utilizar canales de comunicación más directos y comprimir la información en artes gráficas para que haya mayor comprensión y no tome mucho tiempo estar al tanto de las actividades.

Por consiguiente, se desarrollan materiales digitales para informar a la comunidad educativa a través de redes sociales acerca de las actividades que realiza la Academia Profesional de Arte y Deporte Raxela al utilizar un procedimiento que permite conceptualizarlos, visualizarlos y diseñarlos.

Durante el proceso se validaron los materiales a través de una metodología cualitativa y cuantitativa, que dio resultados favorables para la implementación del proyecto.

Como resumen de las conclusiones más importantes se pueden mencionar: actualmente es importante que la comunicación sea interactiva utilizando artes gráficas para atraer la atención del lector y transmitir la información con fluidez.

La investigación es necesaria para cualquier proyecto que se desea solucionar. Recopilar información acerca del contenido a tratar es útil para crear mensajes sencillos que sean comprendidos fácilmente por el lector.



Capítulo II

Capítulo II: Problemática

2.1 Contexto.

Históricamente el arte es una de las actividades que el hombre recrea, con una finalidad estética, un aspecto de la realidad o un sentimiento en formas bellas valiéndose de la materia, la imagen o el sonido.

El Centro de Estudios Winbridge es una institución profesional que desarrolla su programa de arte en forma paralela al programa académico del Centro de Estudios Winbridge. Fue creada en 1984 con el propósito de brindar la oportunidad a los estudiantes de Winbridge, de recibir un taller profesional de arte en las instalaciones del colegio. Situado en 8 calle 2-40 zona 1, Ciudad de Guatemala, Guatemala.

En una reunión sostenida con el director de la Academia de Arte y Deporte Raxela, se detectó que carece de diseño de materiales digitales, para promover los talleres artísticos que expone la Academia Profesional de Arte y deporte Raxela, a los estudiantes del Centro de Estudios Winbridge.

Por este motivo es indispensable el Diseño de materiales digitales que contribuya a promover los talleres de arte a sus estudiantes y así informar de futuras actividades y cursos en dicha institución.

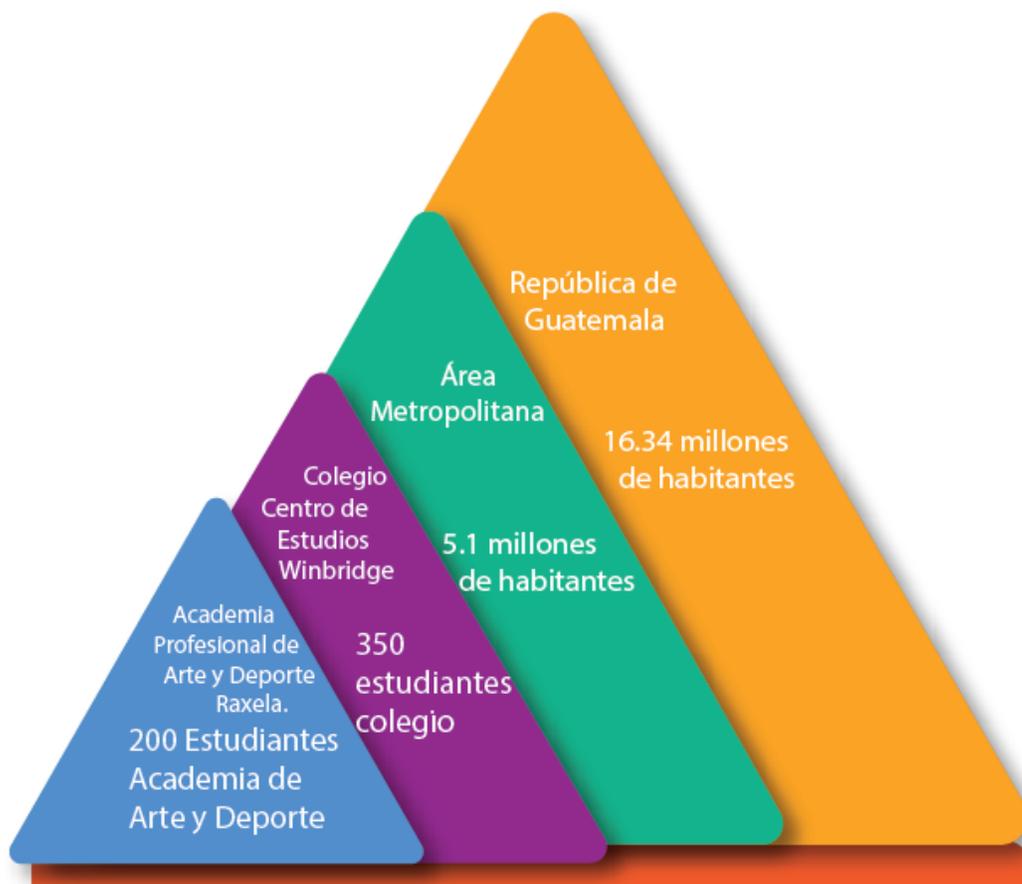
2.2 Requerimiento de Comunicación y Diseño.

El Centro de Estudios Winbridge carece de un diseño de materiales digitales para promover entre los estudiantes los talleres de arte que expone la Academia de Arte y Deporte Raxela.

2.3 Justificación.

Para sustentar de manera consistente las razones por las cuales 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) factibilidad (se despejan todas y cada una de las variables).

2.3.1 Magnitud.



La magnitud de este proyecto de graduación es de 927,272 según el Registro Nacional de las Personas -RENAP- la población supera los 17.1 millones de personas por lo que se registró que en el área metropolitana hay 5.1 millones de habitantes.

El colegio Centro de Estudios Winbridge ubicado en la Ciudad Capital cuenta con una Academia Profesional de Arte y Deporte Raxela, esta cuenta con una comunidad educativa quienes son el grupo objetivo para la información que se acerca de los talleres de arte y de la exposición de las obras finales.

2.3.2 Vulnerabilidad.

Al no contar con materiales digitales para promover los talleres de arte que expone la Academia Profesional de Arte y Deporte Raxela, se pierde audiencia y participación de estudiantes interesadas en la cultura guatemalteca por lo que estos causan efectos negativos debido a que no se están logrando los objetivos del alcance en las presentaciones que realizan.

2.3.3 Trascendencia.

Al momento de diseñar los materiales digitales se beneficiará a la Academia Profesional de Arte y Deporte Raxela en la disminución de la falta de información de las actividades de esta.

Al contar con banners, post para redes sociales, así como infografías, e-mails y otros materiales digitales, se tiene la expectativa de anunciar a la comunidad educativa y así alcanzar mayor audiencia, iniciar con el proceso de educar al grupo objetivo y que se transforme en viral los talleres y presentaciones de las obras finales, que estos gusten de estas y así crear en las personas una necesidad por la búsqueda de actividades relacionadas con arte.

2.3.4 Factibilidad.

Este proyecto de graduación si es factible y se cuenta con los recursos necesarios (humanos, organizacionales, económicos y tecnológicos) que hacen posible y realizable el proyecto de diseñar materiales digitales para informar a la comunidad educativa acerca de

los talleres de arte y de la exposición de las obras finales de Academia Profesional de Arte y Deporte Raxela.

2.3.4.1 Recursos Humanos.

Recurso humano adecuado que tiene la capacidad, el conocimiento, la experiencia y las habilidades para el manejo de las funciones que se desempeñan dentro de la entidad.

2.3.4.2 Recursos Organizacionales.

El director de la academia Luis Peña autoriza al personal para que esté en disposición de brindar toda la información necesaria de la entidad para llevar a cabo este proyecto.

2.3.4.3 Recursos Económicos.

Tiene los recursos necesarios, que posibilita la realización de este proyecto, el colegio Centro de Estudios Winbridge debido a que cuenta con un sitio web y Facebook propio por su parte el profesional de la comunicación y diseño Marta Izabel Vaides Guillermo donará la elaboración de los materiales publicitarios digitales, monto que accede a Q3,300.00.

2.3.4.4 Recursos tecnológicos.

La Academia Profesional de Arte y Deporte Raxela tiene el equipo y las herramientas necesarias para elaborar, producir y distribuir el resultado del proyecto de graduación:

Computadora HP

Cámara EOS Canon Rebel T5i

Microsoft Office 2010

Adobe CS6.



Capítulo III

Capítulo III: Objetivos del diseño

3.1 Objetivo general

- Diseñar materiales digitales para promover en Facebook los talleres de arte que expone la Academia Profesional de Arte y Deporte Raxela a través de post de las actividades.

3.2 Objetivos específicos.

- Investigar términos o conceptos, así como teorías y tendencias de diseño relacionados con el desarrollo de fuentes bibliográficas como libros, tesis y portales web para que respalden científicamente la propuesta del diseño de materiales digitales.
- Recopilar información acerca de las Academias de Arte y Deporte existentes, incluyendo Raxela, para sustentar asertivamente los materiales digitales.
- Fotografiar ambientes y actividades que realiza la Academia Profesional de Arte y Deporte Raxela para generar interés y mayor atractivo visual, en los materiales digitales.



Capítulo IV

Capítulo IV: Marco de referencia

4.1 Datos del estudiante

Nombre del estudiante: Marta Izabel Vaidés Guillermo

No. de Carné: 14001789

Celular: 5690-3109

Email: izza.vaidés14@gmail.com

Proyecto: Diseño de materiales digitales para promover los talleres de arte que expone la Academia Profesional de Arte y Deporte Raxela, a los estudiantes del Centro de Estudios Winbridge. Guatemala, Guatemala.

2022.

4.2 Información general del cliente

Nombre de la empresa: Academia Profesional de Arte y Deporte Raxela. Centro de Estudios

Winbridge.

Dirección: 8a calle 2-40 zona 1.

Email: charango97@yahoo.com

Teléfono: 2232-4201

Contacto: Luis Peña

Celular: 4175-5902

4.2.1 Antecedentes

La Academia Profesional de Arte y Deporte Raxela inició relaciones en 1980 con la visión de un nuevo concepto de arte y cultura con el objetivo de desarrollar un programa de arte en forma paralela al programa educativo del Centro de Estudios Winbridge.

La academia fue creada con el propósito de brindar la oportunidad a los alumnos de recibir un curso profesional de arte en las instalaciones del colegio y en un horario que beneficia la organización familiar.

Es un grupo neo-folklórico en el que se mezclan vestuarios e instrumentos autóctonos y modernos, creando temas que permiten a la audiencia viajar a otra época. Se han realizado presentaciones a nivel gubernamental, social y sector privado, así como giras a nivel internacional promocionando la cultura guatemalteca.

Oportunidad identificada:

- Responde al contexto cultural guatemalteco.
- Las personas tienen poco conocimiento de este tipo de música.
- Reconocimiento de la música maya según investigaciones realizadas.

Misión

Ser una academia que genere nuevos temas que permitan la concientización por el cuidado de los elementos naturales y amor por la cultura guatemalteca desde sus raíces evocando música y danza precolombina.

Visión

Cruzar fronteras con el arte maya contemporáneo promocionando la cultura guatemalteca y generando el interés en quienes deseen conocer más de Guatemala.

ACTIVIDADES DE LA ACADEMIA RAXELA

La Academia de Arte y Deporte Raxela, a través de sus talleres de arte y de la exposición del trabajo artístico en la Noche Cultural, demuestra que es de gran beneficio para el estudiante el adquirir y desarrollar sus conocimientos y habilidades en el ámbito cultural.

Los ensayos de taller son durante el ciclo escolar, para la presentación final ante padres de familia y público en general en la Gran Sala del Teatro Nacional Miguel Ángel Asturias.

Pertenecer a un taller da la oportunidad de compartir con estudiantes de todos los grados y carreras del colegio, formando así compañerismo, disciplina y responsabilidad, siguiendo un horario establecido después de clases para cada práctica y cuidando cada detalle de la presentación con la asesoría de maestros y maestras altamente capacitados en arte.

Se imparten talleres como samba, baile moderno, tap, salsa, baile africano, antaño, hip-hop y el elegante flamenco, entre otros. Todos los talleres son importantes y cada uno forma parte de la presentación final, la “Noche Cultural Winbridge”.

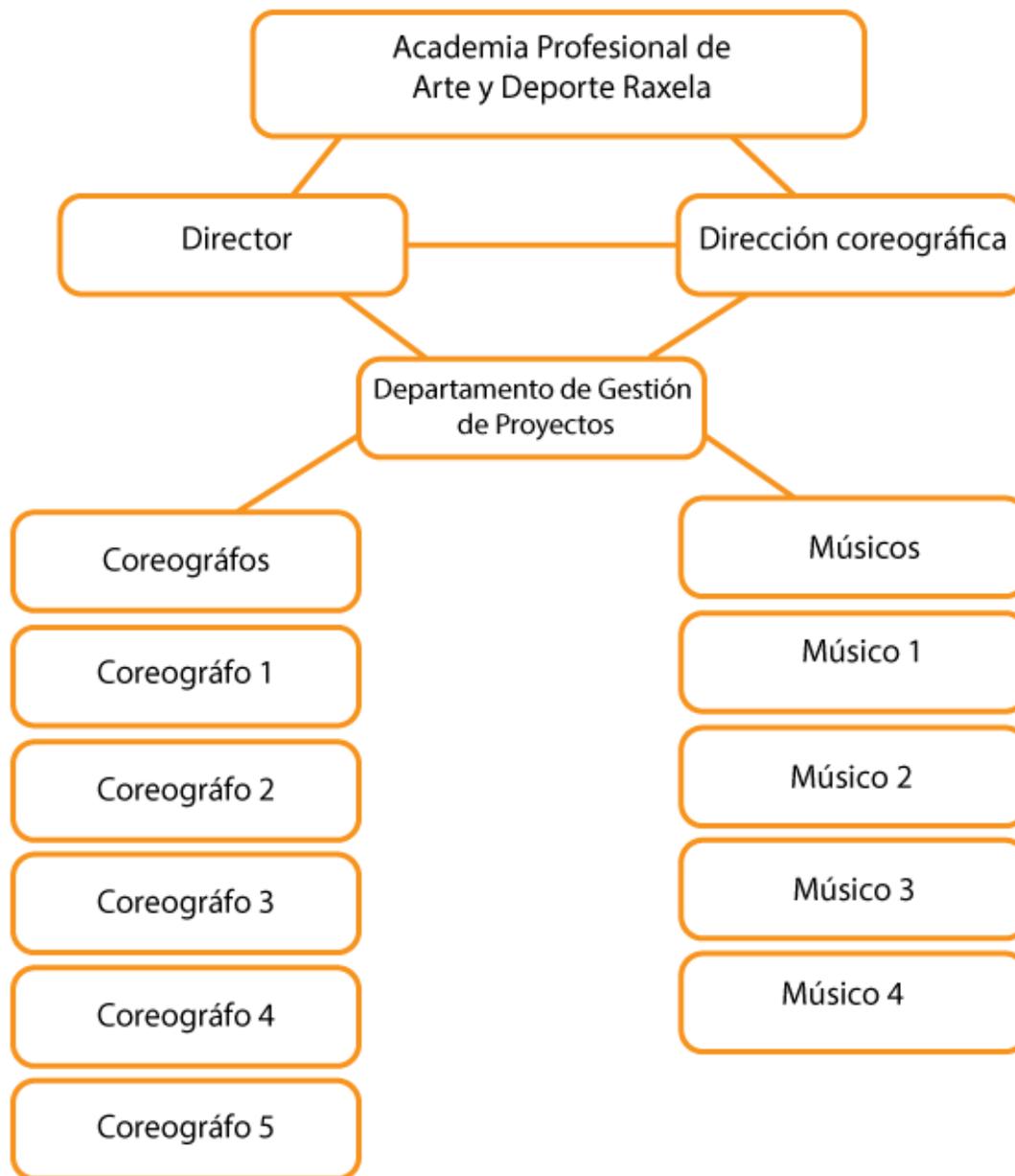
En el año 2018 se cumplen 31 años de la Academia de Arte Raxela, equipo administrativo, educativo y artístico del colegio Winbridge.

4.2.2 FODA

Análisis de FODA.

<p>F</p> <ul style="list-style-type: none">1- Crea danzas y música inspirada en la cultura guatemalteca que utiliza instrumentos propios del país que incorpora como nuevos sonidos.2- Utiliza tecnología innovadora en las creaciones artísticas.3- Integra expresiones de danza, teatro y cinematografía como parte integral de la educación.	<p>O</p> <ul style="list-style-type: none">1- Festivales artísticos y culturales a nivel nacional e internacional, talleres, proyectos culturales dirigidos a niños y jóvenes.2- Aportes económicos de las diferentes empresas.3- Posibilidad de posicionarse.
<p>D</p> <ul style="list-style-type: none">1- No se logra que el personal involucrado dedique tiempo en la creación, grabación y ejecución artística.2- Los artistas dedican tiempo fuera de horario de la academia.3- Actualmente hay poco conocimiento de las actividades culturales y sociales que se realizan en la Academia Profesional de Arte y Deporte Raxela.	<p>A</p> <ul style="list-style-type: none">1- Las pocas posibilidades de presentación de espectáculos.2- La falta de información sobre las actividades que se tienen cada mes.3- Poca audiencia cuando se presentan las actividades para la recaudación de los fondos necesarios.

4.2.3 Organigrama



4.3 Datos del logotipo.

4.3.1 Logotipo



4.3.2 Paleta de colores

Cálidos y fríos



HEX: AB1F24

R:171

G:31

B:36

C:22%

M:100%

Y:99%

K:15%



HEX:D8B274

R:216

G:178

B:116

C:15%

M:29%

Y:62%

K:0%



HEX: F4811F

R:244

G:129

B:31

C:0%

M:60%

Y:100%

K:0%



HEX:000000

R:0

G:0

B:0

C:75%

M: 68%

Y:67%

K:90%



HEX:256532

R:37

G:101

B:50

C:85%

M:35%

Y:100%

K:29%

4.3.3 Tipografía

Goudy Old Style

A, B, C, D, E, F, G, H, I, J, K, L, M, N, Ñ, O, P, Q, R, S, T, U,

V, W, X, Y, Z

a, b, c, d, e, f, g, h, i, j, k, l, m, n, ñ, o, p, q, r, s, t, u, v, w,
x, y, z

0, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9

° ! " # \$ % & / () = ? i ¨ * [] ; : _

4.3.4 Forma

Figura humana.



Capítulo V

Capítulo V: Definición del grupo objetivo

El grupo objetivo a quién va dirigido los materiales gráficos de Facebook de la Academia de Arte y Deporte Raxela son estudiantes de 13 - 19 años de edad, con un nivel socioeconómico de C2, que viven en la capital de la ciudad de Guatemala.

5.1 Perfil geográfico

La población de la república de Guatemala es de 16.34 millones de habitantes. Cuenta con un territorio de 108.898 km². Se encuentra ubicado en latitud de 14° 37' Norte, longitud 90° 31' Oeste.

Dividida en 22 departamentos y 337 municipios. El idioma oficial es el español, además se hablan 22 lenguas maya.

Ubicado en Centroamérica, entre dos mares: Mar Caribe al norte y el Océano Pacífico al sur. Al norte y al oeste está limitado con la república de México a 959.6 Km, al sur con la república El Salvador a 203.4 Km, Honduras a 255.7 Km y al noreste con Belice a 266 Km. El clima es cálido tropical que se modifica con la altura sobre el nivel del mar.

Las estaciones del año apenas se diferencian una con la otra, conociendo comúnmente dos: verano de noviembre hasta abril e invierno de mayo a octubre. La temperatura anual media de 20°C.

5.2 Perfil demográfico.

Masculino y femenino, el grupo objetivo se define según la tabla de niveles socioeconómicos C y C-. Promedio de edad 13 a 19 años. Ingresos de Q12,000.00 a Q8,000.00. Supera los estudios secundarios, diversificados y universitarios. Viven en sectores residenciales o en colonias. Poseen casa o departamento rentada o financiada, con 3 a 4 recámaras, 1 a 3 baños, 1 a 2 salas, alacena,

estudio, área de servicio separada, garaje para 1 a 4 vehículos. Disponen de la mayoría de los bienes de confort como: Estufas, refrigeradoras, radio, TV, aparatos eléctricos.

5.3 Perfil psicográfico

Con un estilo de vida cómodo y reservado, entusiastas de carácter positivo que ejercen gran variedad de actividades. Gustan del arte y cultura, hacen deporte, ven televisión y el uso frecuente de redes sociales e internet. Actividades que realizan con frecuencia es salir a eventos culturales o sociales.

Son personas que disfrutan viajar a menudo y les gusta ir de compras en el extranjero. En su mayoría, sus distracciones son juntarse con amigos a tomar un café y conversar.

5.4 Perfil conductual

Se identifica con la Academia Profesional de Arte y Deporte Raxela por las actividades culturales que realizan.

Se mantienen activos en la asistencia de actividades realizadas por la academia y se ven comprometidos a colaborar y aportar mejoras para el establecimiento.



Capítulo VI

Capítulo VI: Marco teórico

6.1 Conceptos fundamentales relacionados con el colegio o academia

6.1.1 Academia

Una academia es un establecimiento docente público o privado de carácter profesional, artístico, técnico o práctico que tiene el objetivo de fomentar el desarrollo y aprendizaje de alguna actividad cultural o científica.

Desarrollo y el aprendizaje de alguna actividad cultural o científica como ser la literatura, la danza, la lengua o la promoción de una ciencia específica o de alguna especialidad relacionada a estas y que mayormente han sido establecidas gracias a la voluntad económica de un estado, gobierno, empresa u organización. (PALABRAS Y VIDA, 2011)

6.1.2 Cultura.

El término cultura proviene del vocablo latino cultura y éste a su vez de color, cuyo sentido es habitar, cultivar, proteger u honrar, sentidos todos aplicables al ámbito del hogar, las tradiciones y las herencias.

Sin embargo, el sentido de la palabra cultura ha variado a lo largo de los tiempos. Cultura es todo complejo que incluye el conocimiento, el arte, las creencias, la ley, la moral, las costumbres y todos los hábitos y habilidades adquiridos por el hombre no sólo en la familia, sino también al ser parte de una sociedad como miembro que es.

Es un sistema integrado de patrones de conducta aprendidos y transmisibles de una generación a otra, característicos de un grupo humano o sociedad. (Barrio Espina, 1996).

6.1.3 Estudiante

En la página www.elcastellano.org, explica que la palabra alumno es alguien que se está alimentando de conocimientos, en latín *alumnus* que era un antiguo participio pasivo del verbo *alere* que significa alimentar. Los alumnos son aquellos protagonistas de la educación que aprenden de otras personas con más experiencias y expertas en ciertos temas.

La idea de alumno también puede aplicarse al discípulo o seguidor de un experto o un artista. En este caso, el proceso de aprendizaje/enseñanza puede desarrollarse con mayor o menor formalidad.

6.1.4 Música

Es un elemento presente en todas las culturas, la producción musical se manifiesta como una de las actividades fundamentales del ser humano.

Es la combinación de ritmo, melodía y armonía, de manera agradable a los oídos. La música con sus sonidos posee tres componentes que la vuelven única: el sonoro, el temporal y el intelectual.

El sonoro se encuentra representado por los sonidos unidos de una forma específica, el temporal tiene que ver con el momento puntual en el que deben ser presentados y ejecutados los sonidos y el intelectual tiene que ver con la influencia que puede causar un determinado movimiento sonoro en un individuo, influyendo en su estado de ánimo y modificando a través de él otros aspectos de su vida (Storr, 1992).

6.1.5 Clases impartidas

Una clase impartida es la transmisión de información, conocimientos, ideas o juicios acerca de un tema en específico dentro de un salón o un aula. Se transmite conocimientos con el fin de educar. (ABC, 2007-2015).

6.2 Conceptos fundamentales relacionados con la comunicación y el diseño

6.2.1 Conceptos fundamentales relacionados con la comunicación

6.2.1.1 *Comunicación*

Es el intercambio de pensamientos, ideas, opiniones y otro tipo de información mediante el habla, escritura o señales.

Siempre se requiere de un emisor, un canal, un mensaje y un receptor. Precisamente, no todos deben estar presentes ni conscientes del proceso comunicativo.

Para que se complete esto, el interlocutor a través de una canal y un código transmite dicho mensaje (Álvarez, 2015).

6.2.1.2 *Comunicación Persuasiva.*

La persuasión a diferencia de la manipulación no trata de engañar ni de hacer creer algo diferente a la realidad. Utiliza como herramienta argumentos diferentes, puntos de vista y perspectivas nuevas que la otra persona puede haber pasado por alto o ignorar por falta de experiencia.

Se hace ver y entender nuevas posibilidades que pueden beneficiarse más que las actuales opciones (Figueras, 2013).

6.2.1.3 *Comunicación escrita*

La comunicación escrita es una forma de relacionarse con las demás personas a través de la transmisión de ideas, conceptos e información, entre otros. Por medio de las letras y su semántica al utilizar para ello los símbolos escritos sobre una superficie visible y clara.

Dicha comunicación escrita la elabora el hombre permitiéndole expresarse a través de un pedazo de papel o por medio de una computadora (Santaella, 2014).

6.2.1.4 Publicidad

Es el acto de promover o promocionar algún producto o servicio. En sentido amplio, la publicidad se basa en informar a través de medios masivos a algún público en específico y se toma en cuenta el tipo de mercado al que se quiere llegar.

En un sentido más específico no es sola depende de varias ramas auxiliares para que pueda ser completa, por ejemplo, costo, público y objetivos. Es una poderosa herramienta utilizada por grandes empresas o personas que desean dirigirse a un público en general y comunicar algo, los mercadólogos y publicistas se encargan de encontrar y hacer cumplir los objetivos de la misma. Un aspecto importante a tomar en cuenta es el brief, que contiene las ideas previas para desarrollar el producto publicitario (Año, 2008).

6.2.1.5 Comunicación Educativa

Este término se comprende mejor por separado, por ejemplo, la comunicación es el acto de comunicar o transmitir información por diferentes tipos de canales de un emisor hacia un receptor, y educativo es todo aquello que tiene fines de enseñanza en el ámbito estudiantil.

La educación es toda la evolución por la que pasa el alumno al recibir la información, ejemplos, experiencias y conceptos que se le proveen y la forma en que este lo recibe y depende de sus propias vivencias o medio en el que se desarrolla (Sánchez, 1991).

6.2.1.6 Comunicación Social

La comunicación social es interdisciplinaria: abarca nociones de la antropología, la sociología, la filosofía, la psicología y el periodismo, entre otros campos del saber. También se denomina ciencias de la comunicación a la disciplina que estudia los diversos fenómenos sociales que intervienen en la comunicación.

Es la forma de interactuar de los individuos entre sí. Por lo tanto, la comunicación social se refiere a todo el proceso evolutivo de la información y la expresión como parte integral de un grupo.

6.2.1.7 Mensaje

Conjunto de símbolos transmitidos en el proceso de comunicación, el contenido de la información enviada, ideas, sentimientos, acontecimientos expresados por el emisor que se quiere trasladar al receptor. Para poder enviarlo, existen dos formas:

El proyectado: Es el grupo de significados que el individuo pretende transferir, que no siempre coincide con lo que se transmite.

El percibido: Es lo que se interpreta y comprende de lo que se trasladó y que puede coincidir o no con el proyectado (Peñañiel, 2105).

6.2.1.8 Emisor

Es el punto (persona u organización) que elige y selecciona los signos adecuados para transmitir su mensaje.

Es donde se inicia el proceso de comunicación, ya que lo codifica para trasladarlos de manera entendible al receptor.

De aquí surge la necesidad de poner en común una idea, elegir el código, el canal y en ocasiones, el contexto que rodea al proceso comunicativo (Peñañiel, 2105; Santos, 2015).

6.2.1.9 Canal

Es el medio de transmisión por el que viajan las señales portadoras de información entre emisor y receptor. Normalmente el canal es el aire en la transmisión oral y el papel en la escrita a través del que se transmite la información, comunicación, al establecer una conexión entre el emisor y el receptor.

Puede ser auditivo, impreso y luminoso, una de las características importantes es impactar cualquiera de los cinco sentidos del ser humano (Peñañiel, 2105).

6.2.1.10 Código

Conjunto de reglas propias de cada sistema de signos y símbolos que el emisor utilizará para transmitir su mensaje. Para que sea descifrado, el receptor deberá de conocer el lenguaje de comunicación (idioma, gesto, sonido, color) que utiliza el emisor.

Se debe tener en cuenta los códigos sociales, las actitudes y percepciones sobre distintos actos en una sociedad, ya sea a través de expresiones corporales o verbales. (Peñañiel, 2105; Santos, 2015)

6.2.1.11 Receptor.

El Receptor es aquella persona a quien va dirigida la comunicación realiza un proceso inverso al del emisor, ya que descifra e interpreta los signos utilizados por el emisor; es decir, decodifica el mensaje que recibe del Emisor receptor es el que recibe el mensaje, el emisor el que emite el mensaje.

Es la persona u organización a la que se destina el mensaje, esta parte lo recibe y lo decodifica, en un momento dado cambia roles con el emisor, aunque puede variar el código y/o canal (Peñañiel, 2105; Santos, 2015).

6.2.1.12 Información

Es un conjunto de datos de algún suceso, hecho o fenómeno, que organizado en un contexto determinado tiene significado, al reducir la incertidumbre o aumentar el conocimiento de algo.

Se comprende la información y conocimientos que se usan de la toma de decisiones, que consisten en antecedentes o referencias seleccionados y ordenados con un propósito específico (Thompson, 2015)

6.2.1.13 Redacción

Es una actividad comunicativa de primer orden, transmite el pensamiento a la distancia y lo hace perdurar, el propósito principal es poner por escrito cosas sucedidas, acordadas o pensadas con anterioridad.

Para poder redactar se debe de tener en cuenta algunos aspectos — cada texto tiene una superestructura, se debe de cuidar la concordancia, considerar el estilo según el género y al destinatario. La redacción requiere de coherencia y cohesión textual.

Dado que el orden de las palabras dentro de una oración puede modificar la intención del autor, es necesario que el redactor organice en su mente las ideas que desea trasladar al papel o a la computadora. (Rena, 2015).

6.2.1.14 Percepción visual

La percepción es el proceso mediante el que el individuo transforma las cualidades sensoriales recibidas dentro del mundo tal como lo conoce. La selección de información está medida por los receptores y los circuitos neurales conectados a estos, determina la relación entre las variaciones físicas del ambiente y las propiedades fisiológicas de la vista, oído, tacto, olfato y gusto.

Está ubicada dentro de un sistema perceptual, esto quiere decir que realiza el proceso de búsqueda y obtención de la información por medio de los ojos (Merchán, 2015; Rena, 2015).

6.2.1.15 Internet

Es una red de ordenadores, donde cada uno de ellos es independiente y autónomo, e incluye miles de redes académicas, gubernamentales, comerciales, privadas y otros.

Dichos ordenadores permiten comunicarse entre sí, al compartir información y datos de todas partes del mundo.

Internet es una red de redes que permite la interconexión descentralizada de computadoras a través de un conjunto de protocolos denominado TCP/IP. Tuvo sus orígenes en 1969, cuando una agencia del Departamento de Defensa de los Estados Unidos comenzó a buscar alternativas ante una eventual guerra atómica que pudiera incomunicar a las personas. (Leal, 2016).

6.2.1.16 Sitio Web

Es un conjunto organizado de páginas web que tienen como función ofrecer, informar, publicitar o vender contenido, producto y servicios.

Para que el sitio web sea visitado, es necesario que se encuentre alojado en un servidor que esté conectado a la red mundial de información es un lugar que sirve para algo o un espacio ocupado (o que puede llegar a serlo). La noción de Web, por su parte, hace referencia a Internet, una red de redes que permite la interconexión de computadoras mediante un conjunto de protocolos denominado TCP/IP. (internet) (Ecured, 2016).

6.2.1.17 Colegio

Según sitio web www.definición.de, define qué colegio es un término que proviene del latín collegium. Su origen viene del verbo colligere que significa “reunir”. Un colegio es un establecimiento dirigido a la enseñanza. En los colegios es posible clasificar según el tipo de enseñanza o nivel.

El colegio privado es una institución educativa con fines de lucro, pero que está sometida a controles y normativas estatales. El colegio es un centro educativo, este puede ser privado y público, pero ambas deben cumplir con las normas que rige el país. Cada establecimiento educativo se puede catalogar según el nivel socioeconómico.

6.2.1.18 Arte

Es toda forma de expresión de carácter creativo que puede tener un ser humano. Se trata de expresar lo que una persona siente a través de una infinidad de formas y técnicas. A lo largo de la historia, la palabra arte se ha ido expandiendo por todo el mundo en todas sus formas.

Antiguamente, cuando alguien hablaba de arte, solo daba a entender algunos aspectos de éste, como la pintura y el dibujo. Hoy en día esta palabra abarca mucho más que eso. En muchos países el arte es uno de los componentes más importantes de la cultura, por ejemplo, en Argentina, un tipo de danza como lo es el tango es una de sus obras más tradicionales.

6.2.1.19 Deporte

Es una actividad física que realiza una o un conjunto de personas siguiendo una serie de reglas y dentro de un espacio físico determinado es generalmente asociado a las competencias de carácter formal y sirve para mejorar la salud física y mental.

6.2.2 Conceptos fundamentales relacionados con el diseño

6.2.2.1 Diseño

El diseño es una revolución en los estilos de vida, su labor es proyectar, coordinar y organizar un conjunto de elementos para producir y crear objetos destinados a comunicar mensajes específicos a grupos determinados. En el momento de diseñar se toman en cuenta los aspectos estéticos y los asuntos funcionales.

El diseño es también el espacio productivo en el que se formula nuevo estilo de vida, es una cultura por lo tanto impregnada de ideología, acompañado por manifiestos que aspiran a resolver la nueva articulación entre usos, técnicas productivas, contenidos simbólicos y estéticas. (Mare, 2014).

6.2.2.2 Diseño gráfico

El diseño gráfico es el arte de concebir proyectos de expresión visual, pueden consistir en signos, letras del alfabeto, dibujos, ilustraciones, parte de un sistema de comunicación con armonía y estilo.

La mezcla de pictogramas y signos alfabéticos depende de la aceptación del sentido y la convicción. (Hollis, 2000).

6.2.2.3 Imagotipo

Combinación de imagen y texto, se encuentran claramente identificados y pueden funcionar por separado. Cuya función es mejorar las condiciones de identificación de una marca. (Sweeney, 2016).

6.2.2.4 Composición visual

Producción de mensajes en lenguaje gráfico se considera que cada elemento que se escoja para la composición está cargado de un alto potencial significativo desde el punto de vista visual.

El objetivo principal es la función de la forma, ubicación, protagonismo, que se asigne a cada elemento, experimenta un significado, la información aportada es balanceada de acuerdo a los objetivos de comunicación. (Boscardin, 2015).

6.2.2.5 Estructura y composición de un diseño

Está compuesta por elementos conceptuales, visuales de relación y prácticos, que en su conjunto llegan a formar un diseño a utilizar. La forma es más bien el tamaño y la posición, entre otros, con el que se desea trabajar o crear.

La composición a su vez es la estructura con la que se realiza, es más como la organización de lo que se desea hacer. Esta debe gobernar la posición de las formas. Pues impone un orden y predetermina las relaciones internas.

6.2.2.6 Círculo cromático

Se encuentra entre la teoría del color es una representación visual de los colores primarios, rojo, amarillo y azul, y su combinación para crear todos los demás, es útil para que una persona pueda comprender las relaciones entre ellos y así planificar sus diseños. Con este círculo se puede orientar al cliente al momento de hacer la elección. Consta de cuatro partes, primarios, secundarios, complementarios y terciarios. Los primeros son el rojo amarillo y azul.

También se puede llegar a los secundarios al mezclar estos en cantidades iguales. Terciarios son aquellos que se obtienen a partir de mezclar los secundarios y primarios, es decir toda una nueva paleta.

Los complementarios son los colores opuestos a un color secundario, ejemplo: Anaranjado, Morado.

6.2.2.7 Imagen

Significa figura o representación visual de una cosa o ente, es una demostración, de dicha figura o representación de su aspecto determinado. Estas pueden dar un marco completo en

conjunto a los sonidos y olores, entre otros. Se puede representar visualmente por medio de varias técnicas como lo son la pintura, el dibujo y el arte.

El término es muy libre de interpretaciones ya que puede referirse a lo que observan los ojos hasta las representaciones mentales que se tiene de alguien o de algo (Marchante, s.f.).

6.2.2.8 Materiales gráficos publicitarios

Es una parte fundamental de la comunicación y del marketing que en muchas ocasiones influirá fuertemente en la decisión del consumidor de adquirir o no un producto o servicio. Si se utiliza como herramienta, permite enviar información clara a los clientes, para que, a través de la creatividad, la estética y la tecnología lleguen ideas impactantes directamente al consumidor.

Debe tener en cuenta una serie de factores que influyen en el mismo: Mensaje o idea que transmitir, el público hacia el que irá dirigido, el medio en el que se emitirá: Sobre papel impreso, en web o en dispositivos móviles (Rafael & Campaña, 2013).

6.3 Ciencias auxiliares, artes, teorías y tendencias

6.3.1 Ciencias

6.3.1.1 Semiología

Se ocupa de todos los sistemas de signos y de todos los aspectos de la realidad que puedan transmitir mensajes. Saussure llama a la semiología a la ciencia que estudia los signos en el seno de la vida social. Los signos se definen como una realidad que sustituye o representa algo distinto de sí mismo.

Pierce propuso componentes del signo en tres elementos: significante, significado y referente llamados Tricotomía de Peirce. (Velásquez, 2006). (Velásquez, Carlos Augusto, “Teoría de la Mentira”2006, pág. 22 y 51).

6.3.1.2 Semiología de la Imagen

Según Tanius Karam, el estudio de la imagen y las comunicaciones visuales en realidad desborda lo estrictamente pictórico o visual, tal como pueden ser los análisis de colores, formas, iconos y composición, para dar paso a los elementos históricos y socio-antropológicos que forman parte de la semiótica de la imagen.

Al ser la imagen un componente fundamental de la cultura, de la vida social y política, estudiar la misma deviene en reflexionar cómo se construye socialmente el sentido en ciertos procesos de comunicación visual. La imagen se puede ver no sólo como sistema de expresión, sino una estrategia política y social, como un elemento fundamental en la explicación de grupos sociales. (http://portalcomunicacion.com/uploads/pdf/23_esp.pdf)

6.3.1.3 Antropología

Es la ciencia que estudia al hombre y su comportamiento en sociedad, tomando en cuenta cada una de las características de su evolución.

La antropología describe cuán importante es la civilización, como se ha desarrollado el hombre en la historia, desde la prehistoria cuando eran nómadas y recorrían la Pangea en búsqueda de seguridad y conocimiento hasta la era de la colonización, cuando comprendió que el asentamiento y la utilización de recursos propios de la tierra eran más factibles para el desarrollo de la vida humana (Beth, 1987).

6.3.1.4 Estadística

Es una rama de la matemática que se refiere a la recolección, análisis e interpretación de los datos obtenidos en un estudio.

Es aplicable a una amplia variedad de disciplinas, desde la física hasta las ciencias sociales, ciencias de la salud como la Psicología y la Medicina, y usada en la toma de decisiones en áreas de negocios e instituciones gubernamentales.

Se designa con el nombre de estadística a aquella ciencia que ostenta en sus bases una fuerte presencia y acción de las matemáticas y que principalmente se ocupa de la recolección, análisis e interpretación de datos que buscan explicar las condiciones en aquellos fenómenos de tipo aleatorio (Muñiz, 2010).

6.3.1.5 Sociología

Es el estudio sistemático de la sociedad humana, sobre todo al tener conciencia, una manera de pensar y entender de una forma crítica, acerca de los fenómenos sociales. Simplemente sentido común, una vez que se arraigue en el pensamiento, permanece para cuestionar lo que se da por hecho (Macionis, 2011).

6.3.1.6 Psicología

Es el estudio científico de la conducta y procesos mentales en todas las facetas, vista desde una perspectiva distinta, abarca cada aspecto de los pensamientos, sentimientos y acciones humanas las que varían según sea la necesidad (Morris, 2014).

6.3.1.7 Psicología del color

El color puede llegar a ser la traducción visual de los sentidos, o despertar estos mediante tonos y pigmentos utilizados. Podrá dar sensación de frío, apetecible, de amistad, de dinamismo, así como de pasión (Ricuper, 2007).

6.3.1.8 Psicología del consumidor

Es la disciplina que estudia la conducta de las personas en el momento de realizar la compra, los aspectos que influyen en la decisión y los aspectos que influyen en la decisión del grupo objetivo, ya que este se rige por medio de procesos mentales preestablecidos (Psicodelia, 2014).

6.3.1.9 Tecnología

Es la ciencia aplicada a la resolución de problemas concretos. Constituye un conjunto de conocimientos científicamente ordenados, que permiten diseñar y crear bienes o servicios que facilitan la adaptación al medio ambiente y la satisfacción de las necesidades esenciales y los deseos de la humanidad.

6.3.1.10 Pedagogía

Estudio intencionado, sistemático y científico de la educación; disciplina que tiene por objeto el planteo, estudio y solución del problema educativo en niños. La pedagogía es el conjunto de los saberes que están orientados hacia la educación, entendida como un fenómeno que pertenece intrínsecamente a la especie humana y que se desarrolla de manera social.

La pedagogía, por lo tanto, es una ciencia aplicada con características psicosociales que tiene la educación como principal interés de estudio (Lemus, 1994).

6.3.1.11 Marketing

Es un concepto inglés, traducido al castellano como mercadeo o mercadotecnia. Se trata de la disciplina dedicada al análisis del comportamiento de los mercados y de los consumidores. El marketing analiza la gestión comercial de las empresas con el objetivo de captar, retener y fidelizar a los clientes a través de la satisfacción de sus necesidades (Medrano, 2007).

6.3.2 Artes

6.3.2.1 Fotografía

Es un arte que implicaba la reproducción de imágenes al utilizar reacciones químicas. En la actualidad se presenta rodeada de una serie de elementos tecnológicos que permiten a los

fotógrafos contemporáneos lograr imágenes de gran calidad y detalle; la imagen digital, gracias al uso de nuevas tecnologías, es prueba de ello.

La fotografía es el procedimiento y arte que permite fijar y reproducir, a través de reacciones químicas y en superficies preparadas para ello, las imágenes que se recogen en el fondo de una cámara oscura (Medrano, 2007).

6.3.2.2 Artes digitales

Es una disciplina que agrupa todas las obras artísticas creadas con medios digitales (especialmente el uso de la computadora). Se denomina arte a la expresión humana que permite reflejar una representación de la realidad o de algo imaginario.

Digital, por su parte, es un adjetivo que puede aplicarse al sistema que trabaja con información codificada en señales discretas y binarias (las cuales pueden adoptar dos valores, generalmente representados con los números 0 y 1. (Psicodelia, 2014).

6.3.2.3 Tipografía

Son los diferentes tipos de letras que aparecen en algún texto, con la intención de resaltar algún concepto importante ya sea títulos, subtítulos de algún texto escrito, y otros. Los que diferencian a las tipografías son el grosor, tamaño y forma que posea las familias: Serif o Sans Serif (Inc., 2014).

6.3.3 Teorías

6.3.3.1 Teoría del color

Sensación que se percibe de algún objeto por la energía luminosa, si hay poca luz son muy suaves los colores que podemos percibir y si no hay luz no se percibe ninguno. Donde está la luz se visualiza. Se produce en respuesta a la estimulación del ojo y de mecanismos nerviosos, por la energía luminosa de ciertas longitudes de onda. Los tonos pueden transmitir emociones, sensaciones, comunicar ideas (Aponte, 2015; Netdisseny, 2015).

6.3.3.2 Banner

Un banner (en español: banderola) es un formato publicitario en Internet es el tipo más habitual de anuncio que se emplea en la publicidad display, la forma de publicidad por internet que consiste en incluir una pieza publicitaria dentro de una página web. Están diseñados con la intención de llamar la atención, resaltar notorios y comunicar el mensaje deseado (Vega, 1993).

6.3.3.3 Fan Page

Término traducido en español que significa página de fans, no es más que una página web diseñada por personas que desean desarrollar o emprender un negocio por medio de la red. Un ejemplo son las empresas que promocionan sus servicios (fanpage) por medio de páginas web.

Y de esta manera captan la atención de futuros clientes y promocionan su artículo, producto o servicios ya dependerá del negocio que este quiera emprender. Y lograrán ganar fans lo que traduce incrementos de pedidos e ingresos para esta persona.

6.3.3.4 Post

Post, por otra parte, es un término inglés que puede traducirse como mensaje o anotación. En el ámbito de Internet, post se utiliza como sinónimo de artículo o nota en las publicaciones digitales como los blogs o los foros online.

6.3.4 Tendencias

6.3.4.1 Arte Conceptual

Expone que la idea o concepto es más importante que su realización y plasmación. Se limita a brindarnos una oportunidad, una situación, una información escrita o fotográfica de la que pudiera surgir una obra, pero no ejecuta esta por considerarla inútil (Preckler, 1913).



Capítulo VII- Proceso de diseño y propuesta preliminar

7.1 Aplicación de la información obtenida en el marco teórico.

7.1.1 Semiología

La semiología es el estudio de los signos, su significado y su significante. A través de estos símbolos se transmiten mensajes; por lo tanto, el uso de esta ciencia sustentará los mensajes visuales que se desean transmitir a través de los materiales digitales para informar.

7.1.2 Semiología de la imagen

La semiología de la imagen se utilizará en el proyecto, ya que es la percepción de signos y símbolos que puede convertir la información en algo más estilizado y dinámico. Debido a la necesidad de reducir textos, la semiología de la imagen será vital para la transmisión de mensajes de una manera más atractiva y sencilla para los receptores.

7.1.3 Psicología del color

La psicología del color será un aspecto esencial en la realización de los materiales digitales para informar debido a que esta estudia la percepción del ser humano ante el color.

La correcta utilización del color puede convertir algo tedioso o sencillo en un elemento atractivo que será más sencillo de aceptar y en consecuencia comprender.

7.1.4 Tecnología

En la realización de este proyecto, la tecnología es el medio que se utilizará para la transmisión de los mensajes a través de los materiales digitales; por lo tanto, sin esta el proyecto no se puede echar a andar. También es importante porque es la herramienta para la realización de dichos materiales.

7.2 Conceptualización.

7.2.1 Método

Para realizar la conceptualización de este proyecto se utilizará el mapa conceptual.

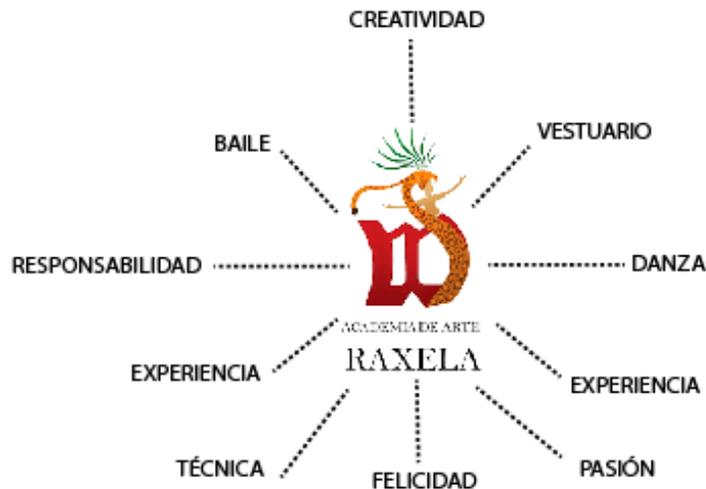
Esta técnica la popularizó Tony Buzan, presidente de la Brain Foundation.

El mapa mental se define como un método de análisis que permite organizar con facilidad los pensamientos y utilizar al máximo las capacidades mentales. La aplicación principal, que se le da en el proceso creativo es la exploración del problema y la generación de ideas.

Para elaborar un mapa mental es necesario:

- Tomar una hoja de papel.
- En el centro de la hoja colocar el asunto de mayor importancia o el problema.
- Los principales temas relacionados con el problema irradian de la imagen central de forma ramificada.
- De estos temas parten palabras o imágenes claves que son trazadas sobre líneas abiertas, de forma automática, pero clara.
- Las ramificaciones forman una estructura nodal.

7.2.2 Definición del concepto.



A través de la técnica del mapa conceptual, en el que se ha hecho relación de palabras asociadas a lo que se busca alcanzar con este proyecto, se han extraído las siguientes propuestas de concepto:

- **Pasión por la creatividad y la danza**
- Danza pasión y creatividad
- Experiencia de felicidad

Luego de realizar el proceso creativo el concepto elegido es : Pasión por la creatividad y la danza.

7.3 Bocetaje

Los bocetos se realizan a mano en hojas de papel bond, blancas, tamaño carta para ilustrar los materiales digitales informativos.

Para la realización de los bocetos se ha tomado en cuenta la tipografía, el color, la diagramación, jerarquías, técnicas y fotografía.

Luego se digitalizaron las propuestas finales de los materiales digitales de información.

7.3.1 Bocetaje a Lápiz

Propuesta 1

Portada de Facebook

Tamaño: 312pxX820 px.

1. Fondo: El fondo es un color crema.
2. Textos: El texto principal es “Academia de Arte Raxela” se usará tipografía Monotype Cursiva.
3. Imágenes: Se ha colocado una ilustración abstracta y el logo de la institución.

Boceto de portada de Facebook



Boceto de portada de Facebook con tipografía cursiva y elementos de diseño artístico que hacen alusión a teatro, danza y música.

Propuesta 2

Post de Facebook anunciando el Cierre del Diplomado en Danza.

Tamaño: 640pxX640 px

1. Fondo: El fondo es un color crema.
2. Textos: El texto principal es “Cierre de Diplomado en Danza” se usará una tipografía Monotype Corsiva.
Monotype Corsiva.
3. Texto: Texto de información fecha, lugar y hora se usará una tipografía Sitka.
4. Imágenes: se ha colocado una ilustración abstracta y el logo de la institución.

Post de Facebook anunciando el Cierre del Diplomado en Danza.



1. Diseño de post
2. Título de post de Facebook
3. Información de post de Facebook
4. Logo

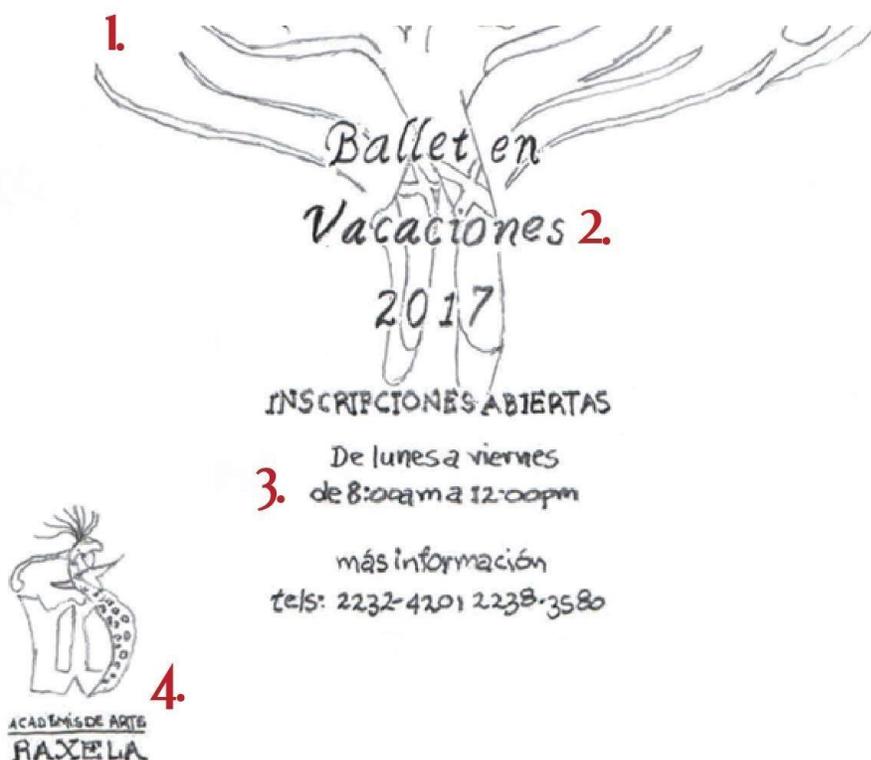
Propuesta 3

Post de Facebook invitación a inscripciones para curso de vacaciones.

Tamaño: 640pxX640 px

1. Fondo: El fondo es un color crema, Se ha colocado una ilustración abstracta con unas zapatillas de ballet.
2. Textos: El texto principal es “Ballet en Vacaciones 2017” se usará una tipografía Monotype Corsiva.
3. Texto: Texto de información fecha, lugar y hora se usará una tipografía Sitka.
4. Imágenes: logo de la institución.

Post de Facebook invitación a inscripciones para curso de vacaciones.



Boceto post de Facebook con tipografía cursiva y elementos de diseño artísticos que hacen alusión a teatro, danza y música e información de evento.

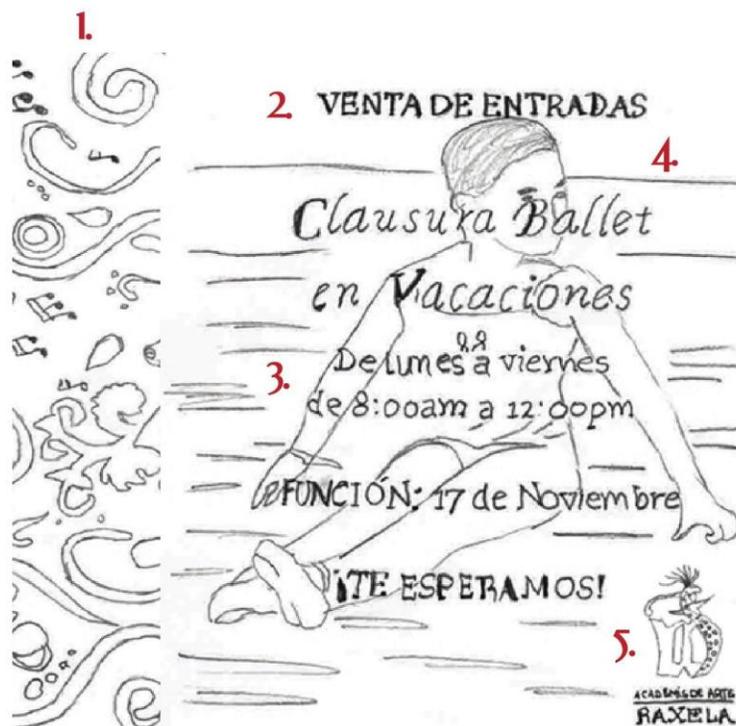
Propuesta 4

Post de Facebook anunciando la venta de entradas para Clausura.

Tamaño: 640pxX640 px

1. Fondo: El fondo es un color crema se ha colocado una fotografía de una alumna diseño abstracto
2. Textos: El texto principal es “Venta de entradas Clausura Ballet en Vacaciones” se usará una tipografía Monotype Cursiva.
3. Texto: Texto de información se usará una tipografía Sitka.
4. Imágenes: Fotografía de una niña.
5. Imágenes: logo de la institución.

Post de Facebook anunciando la venta de entradas para Clausura.



Boceto post de Facebook con tipografía cursiva y elementos de diseño artísticos que hacen alusión a teatro, danza y música y una fotografía de alumna de la academia e información de evento.

Propuesta 5

Post de Facebook anunciando video de noche cultural.

Tamaño: 640pxX640 px

1. Fondo: El fondo es un color crema.
2. Textos: El texto principal es “Adquiere tu video de la noche cultural Sol de los Andes 2017” se usará una tipografía Monotype Cursiva.
3. Texto: Texto de información se usará una tipografía Sitka.
4. Imágenes: diseño abstracto con zapatillas de ballet y el logo de la institución.

Post de Facebook anunciando video de noche cultural.



Boceto post de Facebook con tipografía cursiva y elementos de diseño artísticos que hacen alusión a teatro, danza y música e información de evento.

Propuesta 6

Post de Facebook venta de entradas para cierre de Diplomado en danza.

Tamaño: 640pxX640 px

1. Fondo: El fondo es un color crema y diseño abstracto con zapatillas de ballet.
2. Textos: El texto principal es “Cierre de Diplomado en Danza” se usará una tipografía Monotype Corsiva.
Monotype Corsiva.
3. Texto: Texto de información se usará una tipografía Sitka.
4. Imágenes: fotografías de alumnas y el logo de la institución.

Post de Facebook venta de entradas para cierre de Diplomado en danza.



Boceto post de Facebook con tipografía cursiva y elementos de diseño artístico que hacen alusión a teatro, danza y música agregando dos fotografías de alumnas de la academia e información de evento.

Propuesta 7

Post de Facebook anunciando finalización de actividades.

Tamaño: 640pxX640 px

1. Fondo: El fondo es un color crema.
2. Textos: El texto principal es “Con alegría y entusiasmo regresamos a clases el sábado 6 de Enero 2018”.
3. Imágenes: diseño abstracto con zapatillas de ballet, fotografía de alumnas y el logo de la institución.

Post de Facebook anunciando finalización de actividades.



Boceto post de Facebook y elementos de diseño artísticos que hacen alusión a teatro, danza y música con fotografía de alumna de la academia e información de evento.

7.3.2 Proceso de Bocetaje Formal

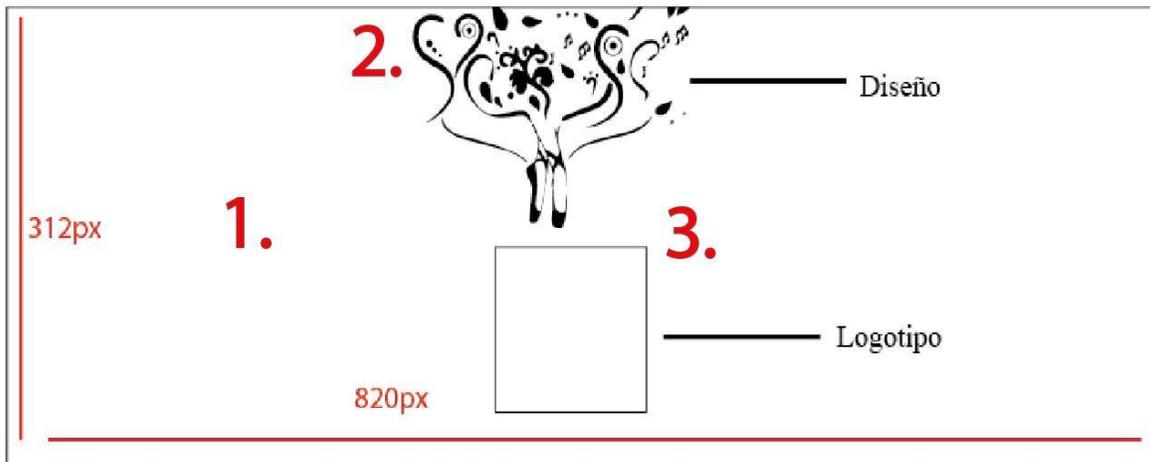
Propuesta 1

Portada de Facebook

Tamaño: 312pxX820 px.

1. Fondo: El fondo es un color crema.
2. Textos: El texto principal es “Academia de Arte Raxela”.
3. Imágenes: Se ha colocado una ilustración abstracta y el logo de la institución.

Portada de Facebook

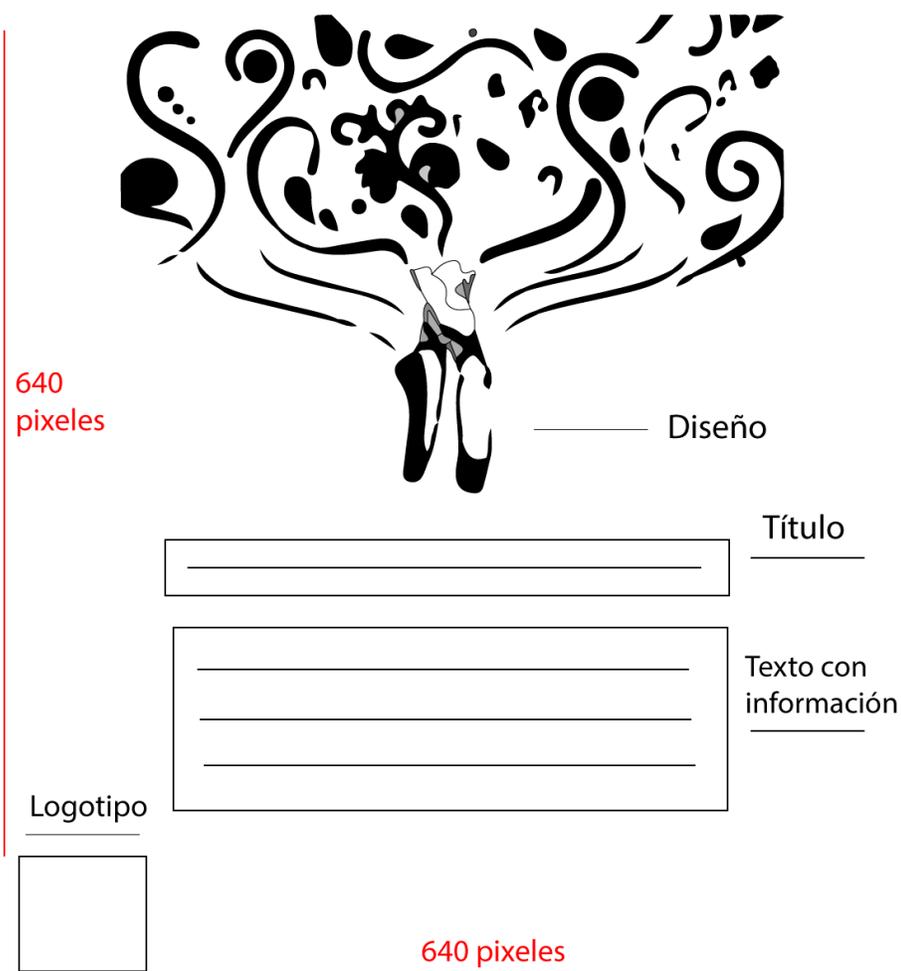


Propuesta 2

Post de Facebook anunciando el Cierre del Diplomado en Danza.

Tamaño: 640pxX640 px

1. Fondo: El fondo es un color crema.
2. Textos: El texto principal es “Cierre de Diplomado en Danza”.
3. Texto: Texto de información.
4. Imágenes: Se ha colocado una ilustración abstracta y el logo de la institución.



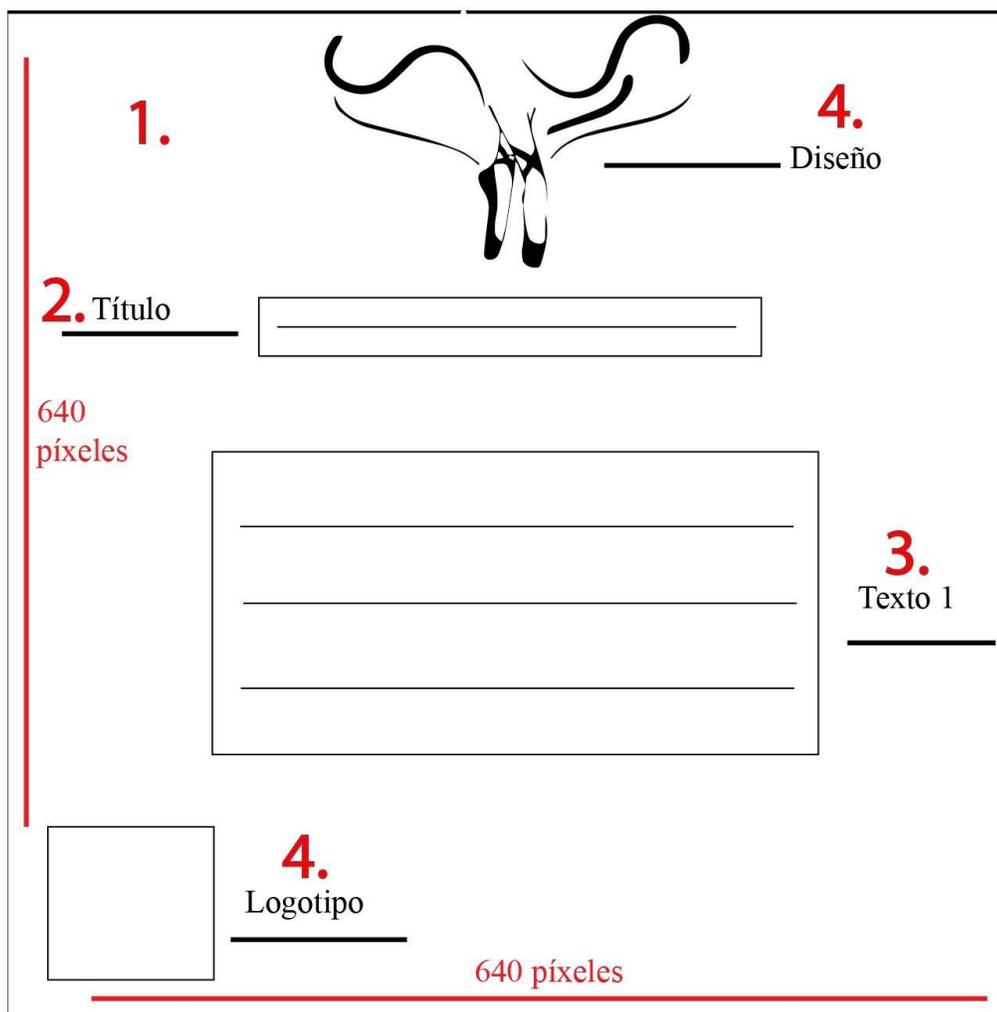
Propuesta 3

Post de Facebook invitación a inscripciones para curso de vacaciones.

Tamaño: 640pxX640 px

1. Fondo: El fondo es un color crema.
2. Textos: El texto principal es “Ballet en Vacaciones 2017”.
3. Texto: Texto de información.
4. Imágenes: Se ha colocado una ilustración abstracta con unas zapatillas de ballet y el logo de la institución.

Post de Facebook invitación a inscripciones para curso de vacaciones.



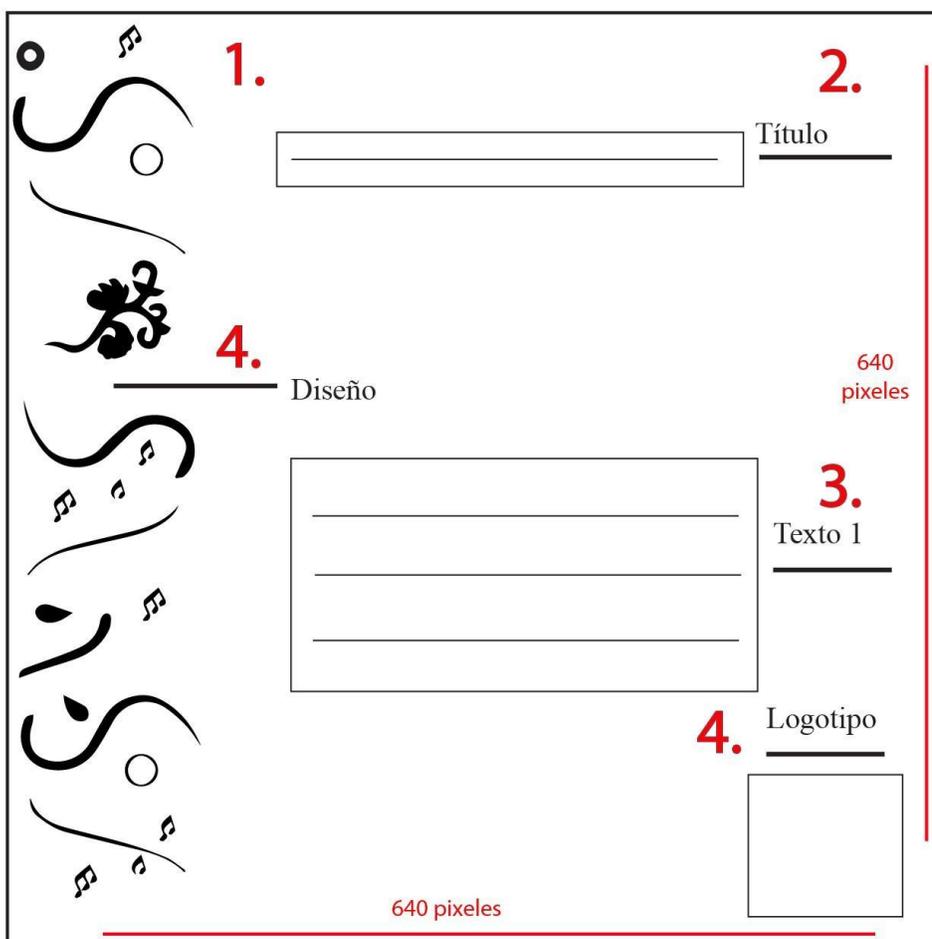
Propuesta 4

Post de Facebook anunciando la venta de entradas para Clausura.

Tamaño: 640pxX640 px

1. Fondo: El fondo es un color crema.
2. Textos: El texto principal es “Venta de entradas Clausura Ballet en Vacaciones”.
3. Texto: Texto de información.
4. Imágenes: Se ha colocado una fotografía de una alumna de diseño abstracto y el logo de la institución.

Post de Facebook anunciando la venta de entradas para Clausura.



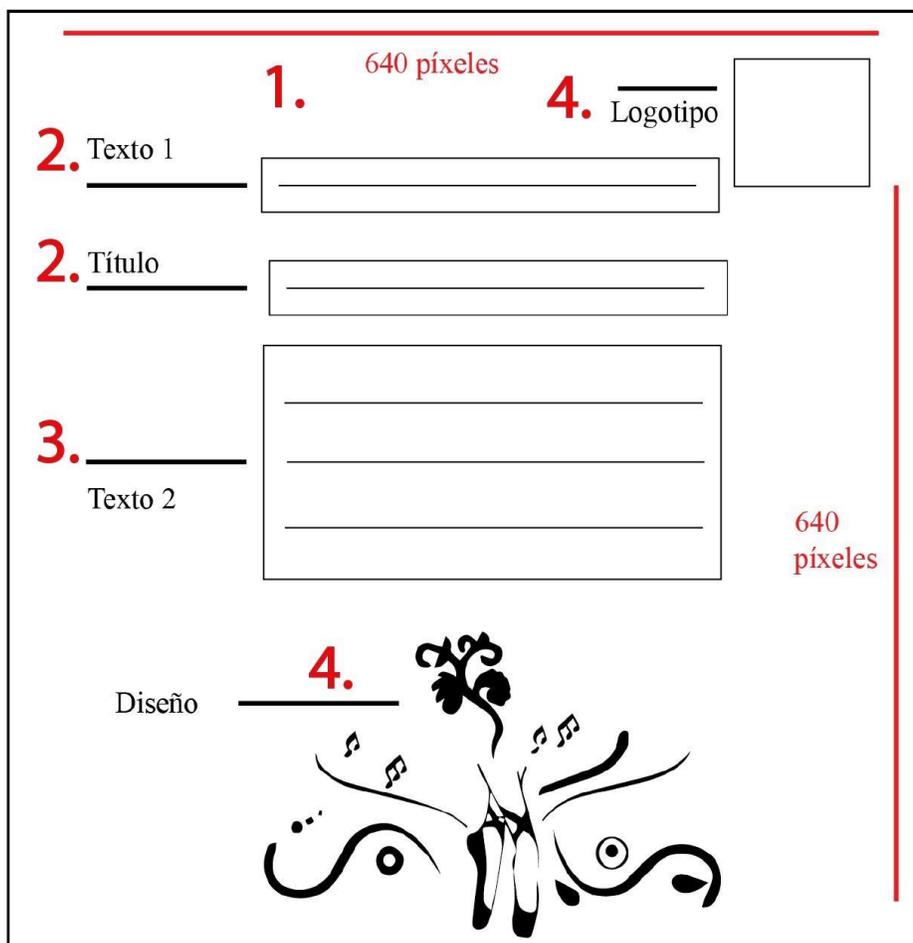
Propuesta 5

Post de Facebook anunciando video de noche cultural.

Tamaño: 640pxX640 px

1. Fondo: El fondo es un color crema.
2. Textos: El texto principal es “Adquiere tu video de la noche cultural Sol de los Andes 2017”.
3. Texto: Texto de información.
4. Imágenes: diseño abstracto con zapatillas de ballet y el logo de la institución.

Post de Facebook anunciando video de noche cultural.



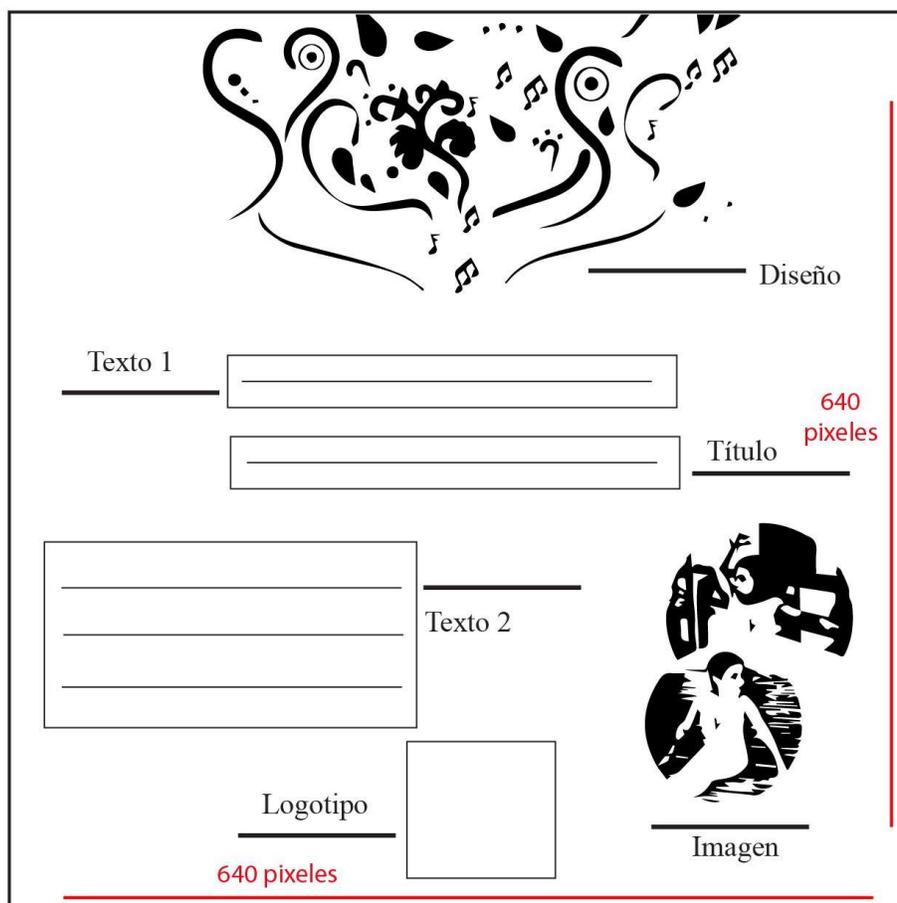
Propuesta 6.

Post de Facebook venta de entradas para cierre de Diplomado en danza.

Tamaño: 640pxX640 px

1. Fondo: El fondo es un color crema.
2. Textos: El texto principal es “Cierre de Diplomado en Danza”.
3. Texto: Texto de información.
4. Imágenes: diseño abstracto con zapatillas de ballet, fotografías de alumnas y el logo de la institución.

Post de Facebook venta de entradas para cierre de Diplomado en danza.



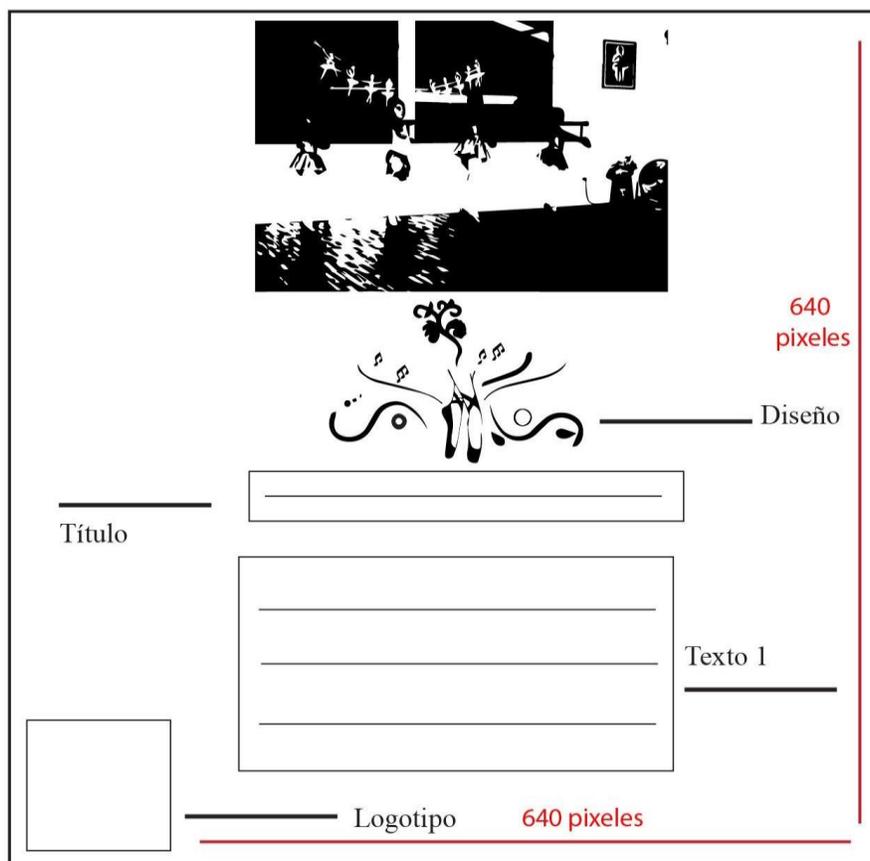
Propuesta 7

Post de Facebook anunciando finalización de actividades.

Tamaño: 640pxX640 px

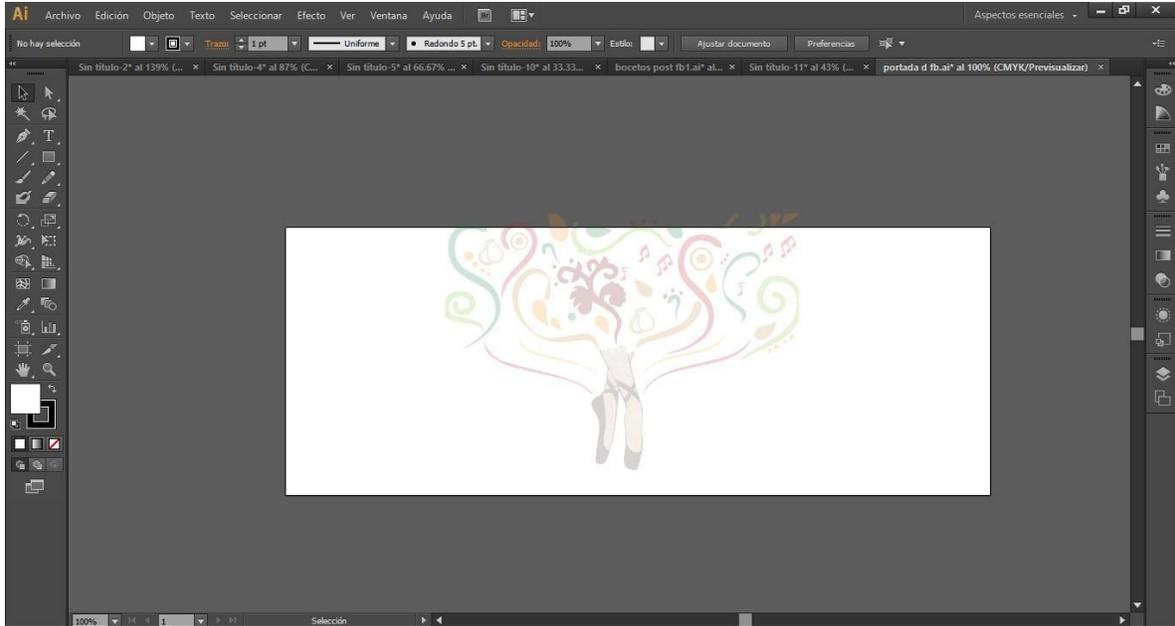
1. Fondo: El fondo es un color crema.
2. Textos: El texto principal es “Con alegría y entusiasmo regresamos a clases el sábado 6 de Enero 2018”.
3. Texto: Texto informativo.
4. Imágenes: diseño abstracto con zapatillas de ballet, fotografía de alumnas y el logo de la institución.

Post de Facebook anunciando finalización de actividades.



7.4 Proceso de construcción digital de los materiales para informar Diseño de material digital 1

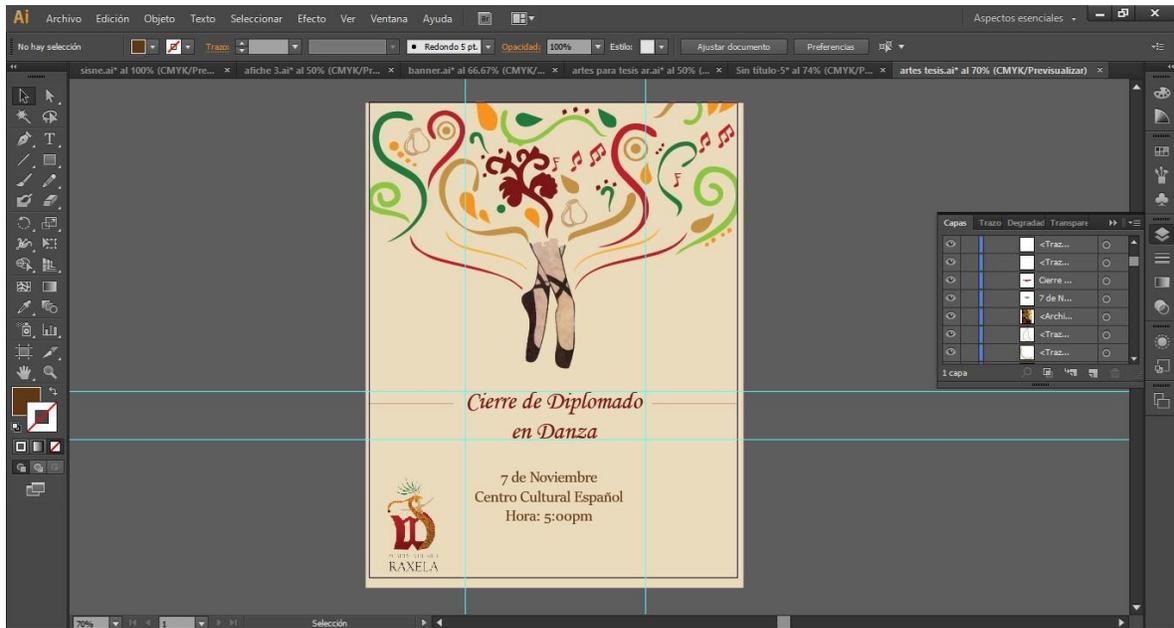
Diseño de portada para Facebook con diseño de danza.



Diseño final de portada para Facebook con diseño de danza.

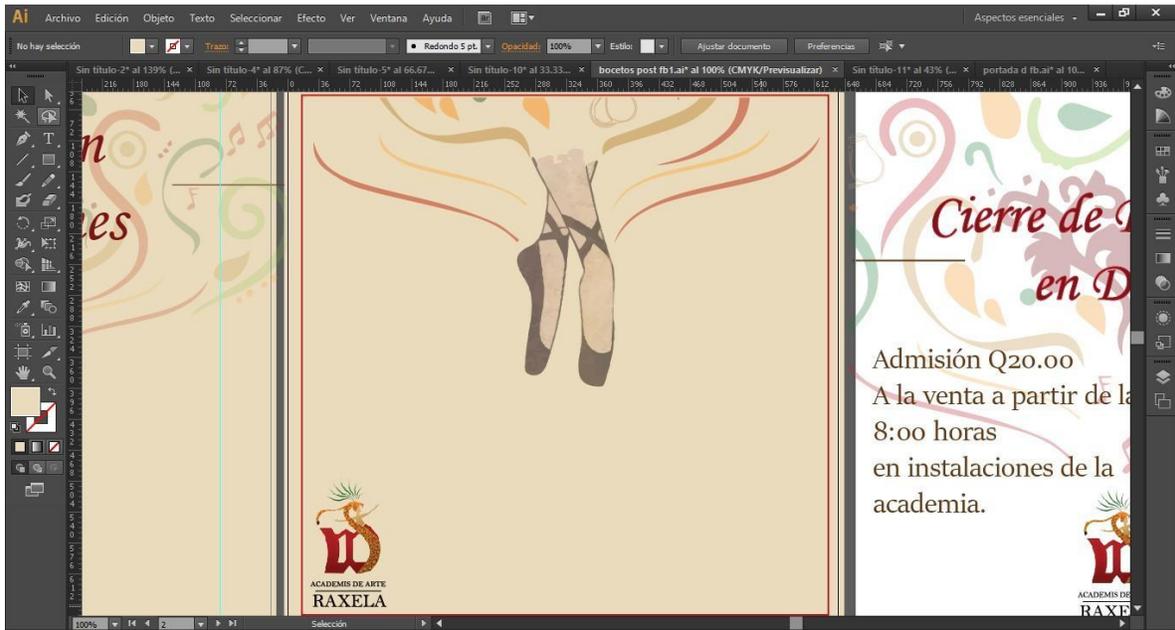


Boceto de material digital 2: Post de Facebook venta de entradas para cierre de Diplomado en danza.



Digitalización donde se colocó uno de los muchos íconos que destacan a la Academia de Arte y Deporte Raxela se adaptó al boceto natural.

Boceto de material digital 3: Proceso de diseño de post para Facebook.



A través del programa Illustrator se realizó el boceto final del post para Facebook y se aplicaron textos de información.



Digitalización donde se colocó uno de íconos que destacan a la Academia de Arte y Deporte Raxela se adaptó al boceto natural.

Boceto de material digital 4

Se incluye fotografía de alumna de la Academia.



Diseño final, se agrega texto informativo.



Digitalización donde se colocó una fotografía de las alumnas de la Academia de Arte y Deporte Raxela se adaptó al boceto natural.

Boceto de material digital 5

Proceso de diseño de post informativo para Facebook.



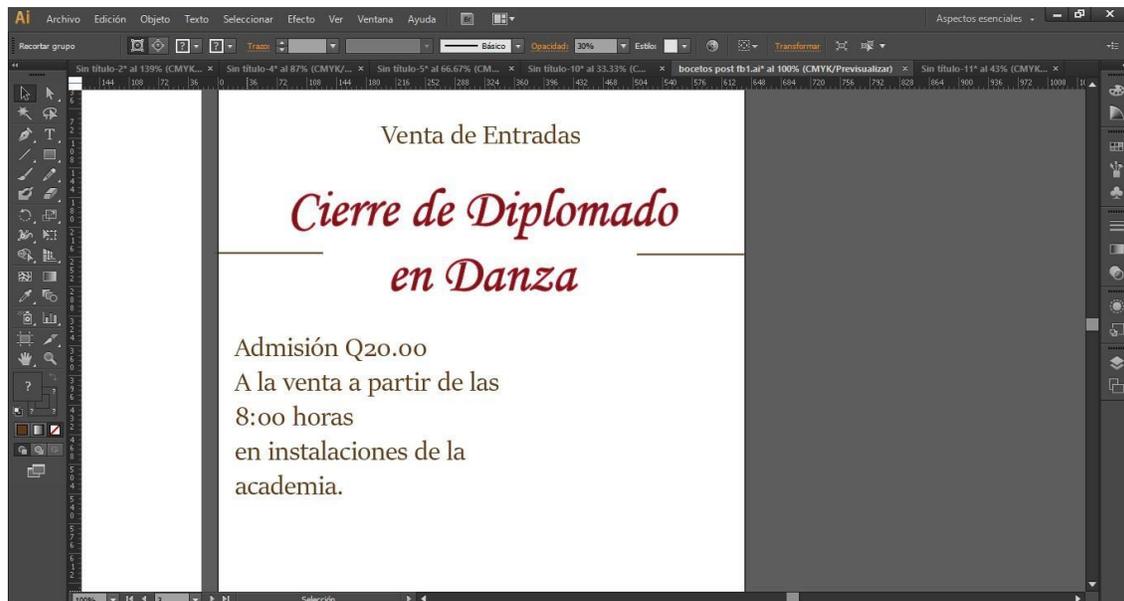
Diseño final de post informativo.



Digitalización donde se colocó uno de íconos que destacan a la Academia de Arte y Deporte Raxela se adaptó al boceto natural.

Boceto de material digital 6

Proceso de post informativo para Facebook.



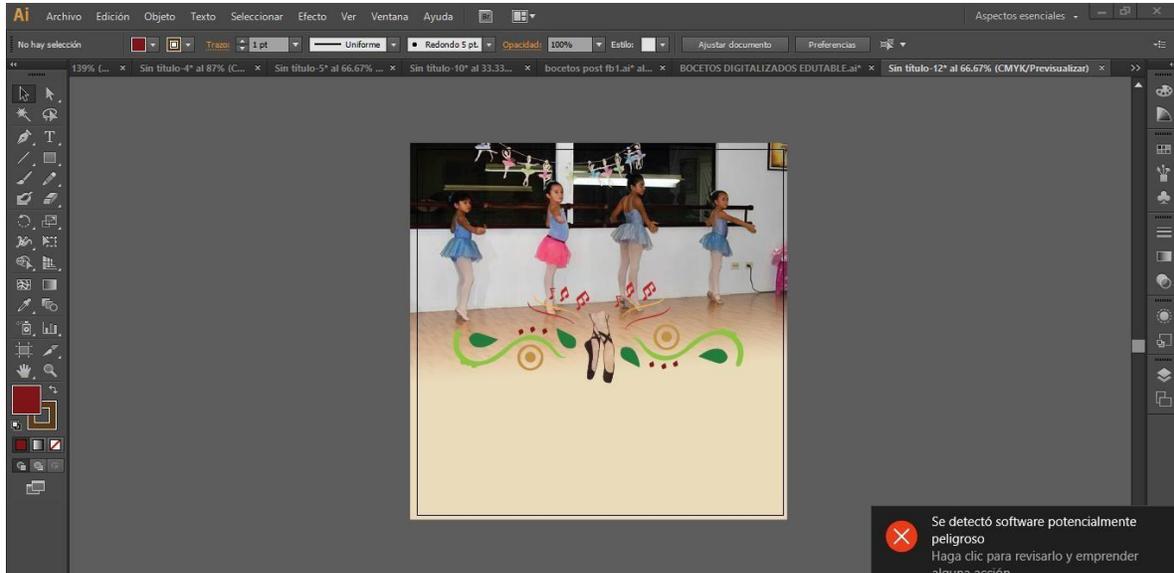
Diseño final de post, se agregó fotografías de alumnas e información.



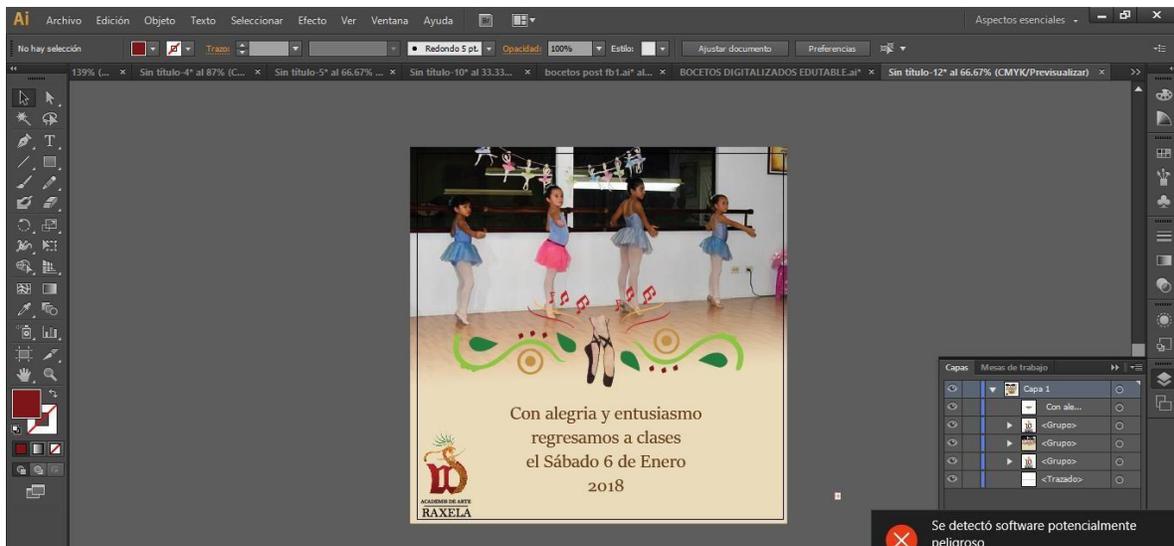
Digitalización donde se colocó fotografías de estudiantes de la Academia de Arte y Deporte Raxela se adaptó al boceto natural.

Boceto de material digital 7.

Proceso de diseño de un post de Facebook se le incluye una fotografía de alumnas de la academia.



Proceso final de post, con fotografía de alumnas de la academia.



Digitalización donde se colocó una fotografía de estudiantes de la Academia de Arte y Deporte Raxela se adaptó al boceto natural.

7.5 Propuesta Preliminar

Propuesta preliminar de material digital portada de la página Facebook Academia de Arte Raxela.

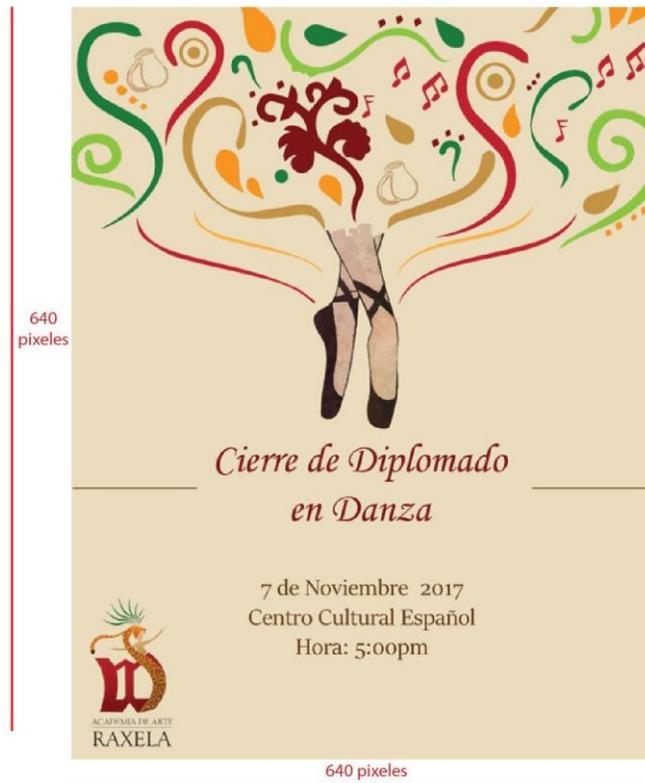
Porta de Facebook.



Este arte se utiliza para dar a conocer la imagen de la institución. Se ha colocado el logo de la academia de Arte Raxela esta imagen será la portada de la página de Facebook. Anunciar el regreso a clases de la academia de danza Ríos Dance. Se han colocado imágenes de hojas de inscripción y zapatillas para simular lo que significa volver.

Las estudiantes vuelven a sacar sus zapatillas y, para ingresar de nuevo a la academia, deben llenar su hoja de inscripción.

Post de Facebook.



Anualmente se realiza un cierre de Diplomado en donde los alumnos puedan mostrar los solos, duetos o coreografías grupales, ya que para la academia es muy importante que los padres de familia vean el avance de sus hijos durante el curso, también se hace entrega de los respectivos diplomas a los alumnos que hayan concluido con dichos talleres. Colocamos la fecha y hora, tendrá lugar el día 7 de noviembre del año 2018 para que padres de familia estén informados de cuándo se realizará el evento.

Post de Facebook.

640
píxeles

*Ballet en
Vacaciones
2017*

INSCRIPCIONES ABIERTAS

De lunes a viernes
de 8:00am a 12:00pm

más información
tels: 2232-4201 2238-3580


ACADEMIA DE ARTE
RAXELA

640 píxeles

Este arte se realizó para que tengan conocimiento de los cursos de vacaciones, se colocaron los días abiertos para inscripción, también colocamos números telefónicos para poder realizar inscripciones vía telefónica, esto lo hicimos porque hay padres que trabajan tiempo completo y no pueden llegar al lugar de inscripción.

Post de Facebook.

640
píxeles

VENTA DE ENTRADAS

*Clausura Ballet
en Vacaciones*

De lunes a viernes
de 8:00am a 12:00pm

FUNCIÓN: 17 de Noviembre

¡TE ESPERAMOS!

ACADEMIS DE ARTE
RAXELA

640 píxeles

Para la academia Raxela es muy importante poder mostrarles a los padres de familia como sus hijos han avanzado en técnica y fluidez a lo largo del curso de vacaciones, se realiza una clausura en donde los bailarines muestran sus solos, duetos y coreografías creadas durante el curso, se colocaron los días y la hora en donde las entradas estarán a la venta.

Post de Facebook.

640
píxeles



**Ballet en
Vacaciones
2017**

INSCRIPCIONES ABIERTAS

De lunes a viernes
de 8:00am a 12:00pm

más información
tels: 2232-4201 2238-3580

ACADEMIA DE ARTE
RAXELA

640 píxeles

Para la academia Raxela son muy importantes los recuerdos en familia, en este arte damos a conocer que pueden adquirir el video en donde pueden tener toda la función más un resumen de lo más lindo de la noche, el video se entrega editado y personalizado ya que durante la función se toman fotografías con los familiares y se entrega un DVD con copia.

Post de Facebook.



Regresar después de las vacaciones con más ánimos para empezar el año. Este arte se empieza a colocar en la academia el mes de noviembre para que los padres de familia tengan presente el regreso a clases el sábado 6 de enero.



Capítulo VIII

Capítulo VIII- Validación técnica

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

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

8.1 Población y Muestreo

Las encuestas se realizaron a 17 personas, divididas en 3 grupos.

Cliente: Luis Peña

Expertos: 6 Profesionales con experiencia en comunicación y diseño gráfico y en redes sociales. Dentro de este grupo se ha tomado la opinión de los licenciados de la facultad de Ciencias de la Comunicación, de la Universidad Galileo.

Grupo objetivo: 25 personas y 25 estudiantes reales y potenciales de la Academia de Arte Raxela.

8.2 Método e instrumento

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

8.2.1 Parte objetiva

Evalúa aspectos relacionados a los objetivos del proyecto, consiste en 3 preguntas y da a conocer la percepción de las personas.

8.2.2 Parte semiológica

Evalúa la percepción de elementos del diseño gráfico.

8.2.3 Parte operativa

Evalúa la funcionalidad de la propuesta que brindamos a nuestro cliente.

Herramienta de validación.



FACTULDA DE CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN

(FACOM)

LICENCIATURA EN COMUNICACIÓN

Y DISEÑO GRÁFICO

PROYECTO TESIS

Género: F M

Experto: Cliente: Grupo Objetivo:

Nombre:

Profesión:

Puesto:

Años de experiencias en el mercado:

Encuesta de validación de proyecto

DISEÑO DE MATERIALES GRÁFICOS DIGITALES PARA INFORMAR A LA COMUNIDAD EDUCATIVA ACERCA DE LOS TALLERES DE ARTE Y DE LA EXPOSICIÓN DE LAS OBRAS FINALES DE ACADEMIA PROFESIONAL DE ARTE Y DEPORTE RAXELA. CENTRO DE ESTUDIOS WINBRIDGE. GUATEMALA, GUATEMALA. 2018

El Centro de Estudios Winbridge Guatemala administra la Academia de Arte y Deporte Raxela es una institución profesional que desarrolla un programa de arte en forma paralela al Programa Educativo del Centro de Estudios Winbridge, que fue creado con el propósito de brindar la oportunidad a los alumnos de recibir un taller profesional de arte en las instalaciones del colegio y en un horario que beneficia la organización familiar. Actualmente a la Academia de Arte y Deporte Raxela no cuenta con materiales gráficos digitales, por lo que se determinó conjuntamente con el cliente, producir material gráfico para su comunidad digital, ya que servirá para la publicación en internet de las actividades relacionadas con el taller de arte.

Herramienta de validación en donde se incluye el objetivo del proyecto.

Parte de la validación técnica

Parte objetiva

1. ¿Considera usted necesario diseñar materiales digitales para informar acerca de las actividades que realiza Academia de Arte Ravela?

Si
No

2. ¿Considera importante investigar acerca de la elaboración de materiales digitales para establecer la construcción en las redes sociales que serán desarrollados como propuesta para Academia de Arte Ravela?

Si
No

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

Si
No

Parte semiológica

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

Muy atractivo
Poco atractivo
Nada atractivo

5. Según su criterio, los colores utilizados en la propuesta de proyecto de graduación son:

Muy apropiados
Poco apropiados
Nada apropiados

6. Según su criterio, la tipografía es:

Muy Legible
Poco Legible
Nada Legible

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

Mucho interés
Poco interés
Nada de interés

Herramienta de validación técnica en donde se incluyen preguntas de la validación del proyecto.

8.3 Interpretación de resultados

8.3.1 Parte objetiva

1. ¿Considera usted necesario diseñar materiales digitales publicitarios para informar acerca de las actividades que realiza Academia de Arte Raxela?



El 100% de los entrevistados respondió que sí es necesario diseñar materiales digitales para informar acerca de las actividades que realiza la Academia de Arte Raxela.

2. ¿Considera importante investigar acerca de la elaboración de materiales digitales, conceptos, teorías y tendencias de diseño relacionados con el desarrollo por medio de fuentes bibliográficas como libros, tesis y portales web para que respaldan científicamente la propuesta del diseño de materiales gráficos publicitarios digitales como esta para establecer la construcción en las redes sociales que serán desarrollados como propuesta para Academia de Arte Raxela?



El 100% de las personas encuestadas estuvieron de acuerdo que es importante investigar acerca de la elaboración de material digital para redes sociales.

3. ¿Considera que es necesario recopilar información acerca de las actividades que realiza academia de Arte Raxela para incluirla en los materiales publicitarios digitales?



El 98% de las personas están de acuerdo que es necesario recopilar información en las actividades en la academia sin embargo el 2% considera que no es necesario.

8.3.2 Parte semiológica

4. ¿Considera necesario fotografiar ambientes y actividades de la Academia de Arte Raxela para generar interés y mayor atractivo visual en los materiales publicitarios?



El 98% de las personas encuestadas encontraron el nuevo material publicitario atractivo sin embargo el 2% de las personas encuestadas lo encontró poco atractivo.

5. Según su criterio, los colores utilizados en la propuesta de proyecto de graduación son:



El 98% de las personas encuestadas encontraron los colores utilizados en la propuesta apropiados sin embargo el 2% de las personas encuestadas no lo encontraron apropiados.

6. Según su criterio, la tipografía es:



El 100% de las personas encuestadas encontraron la tipografía legible.

7. Según su criterio, la diagramación del diseño de los materiales digitales publicitarios genera:



El 98% de las personas encuestadas consideraron que según su criterio es de mucho interés sin embargo el 2% no lo encontró muy atractivo.

8.3.3 Parte operativa.

8. Considera que el acceso al contenido de materiales digitales colocado en Facebook es:



El 100% de las personas encuestadas consideran que el acceso del contenido de material digital en Facebook es fácil.

9. Considera que la estructura de la red social Facebook es:



El 100% considera que la estructura de la red social en Facebook es dinámica.

10. Considera que el contenido e información colocados en los materiales digitales publicitarios

es:



El 99% de las personas encuestadas consideran que el contenido es adecuado para la comprensión del lector y el 1% no lo considera así.

8.4 Cambios en base a resultados

Debido a los resultados obtenidos a través de las encuestas se ha determinado que no es necesario realizar ningún cambio a los materiales digitales, para informar acerca de las actividades que realiza la academia de Arte Raxela.



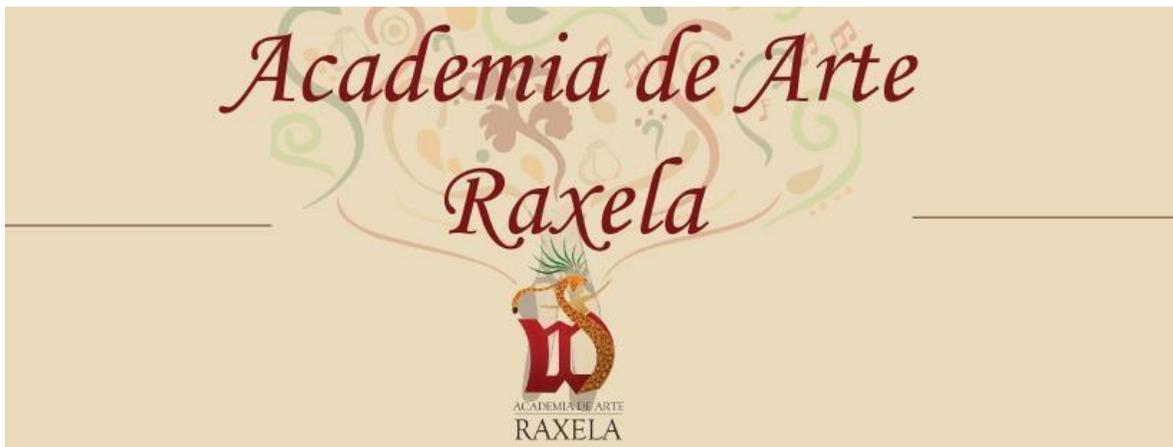
Capítulo IX

Capítulo IX- Propuesta gráfica final

Propuesta final de material digital para informar el regreso a clases e inicio de actividades regulares.

Dimensiones: 820px X 312 px

Porta de Facebook.



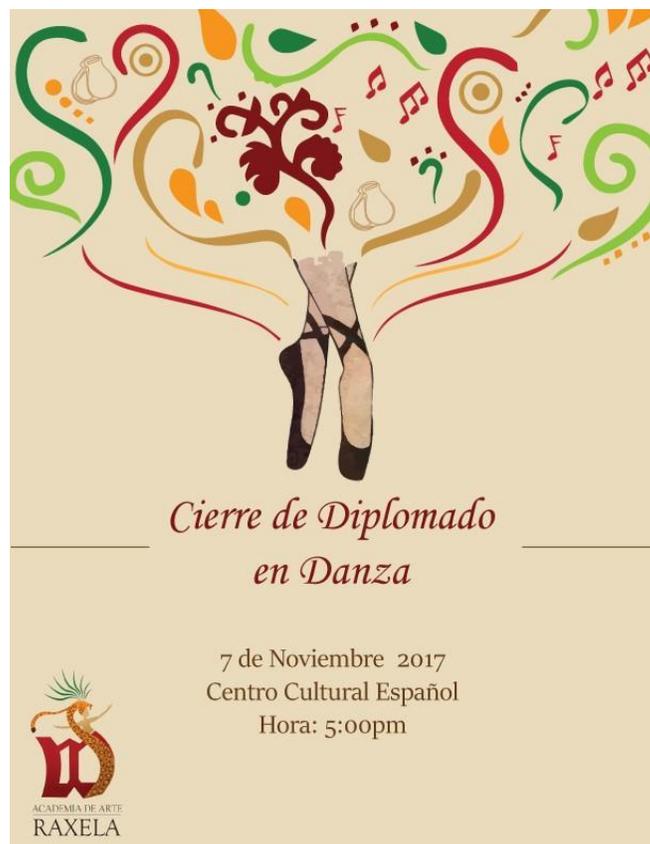
Propuesta de aplicación final de material digital portada para fan page de Facebook.



Propuesta de aplicación final de imagen de portada de página de Facebook para que los padres de familia y alumnos identifiquen la fan page de la Academia de Arte Raxela.

Dimensiones: 640 X 640 px.

Post final para Facebook.



Propuesta final de material digital para informar a los padres de familia y alumnos acerca del cierre de diplomado en danza 2017.

Post de Facebook.

Facebook post from Academia de Arte Raxela. The post content is:

¡Vive la magia! los esperamos este 7 de Noviembre. #raxela #danza #magia #cultura #arte

The graphic in the post features a stylized figure in a black leotard and high heels, surrounded by musical notes and colorful swirls. The text on the graphic reads:

Cierre de Diplomado en Danza

7 de Noviembre 2017
Centro Cultural Español
Hora: 5:00pm

The Facebook interface shows the page name 'Academia de Arte Raxela', the post text, and a list of friends on the right side.

Propuesta de aplicación final de material digital para informar a los padres de familia y alumnos acerca de él curso de vacaciones en la Academia de Arte Raxela.

Dimensiones: 640 X 640 px.

Post de Facebook.



*Ballet en
Vacaciones
2017*

INSCRIPCIONES ABIERTAS

De lunes a viernes
de 8:00am a 12:00pm

más información
tels: 2232-4201 2238-3580



ACADEMIA DE ARTE
RAXELA

Propuesta final de material digital para informar a los padres de familia y alumnos acerca del Ballet en vacaciones 2017.

Post de Facebook.

Propuesta de aplicación final de material digital para informar a los padres de familia y alumnos acerca del ballet en vacaciones en la Academia de Arte Raxela.

The image shows a screenshot of a Facebook post from the page 'Academia de Arte Raxela'. The post is titled 'Inscripciones Abiertas para el curso de vacaciones ¡ para más información 22324201 - 22383580.' and includes a large graphic with the text 'Ballet en Vacaciones 2017' and 'INSCRIPCIONES ABIERTAS'. The graphic also lists the schedule 'De lunes a viernes de 8:00am a 12:00pm' and contact details 'más información tels: 2232-4201 2238-3580'. The Facebook interface includes navigation tabs at the top (Página, Bandeja de entrada, Notificaciones, Estadísticas, Herramientas de publicación, Configuración, Ayuda) and a sidebar on the left with navigation options (Inicio, Eventos, Opiniones, Promocionar). The right sidebar shows user information for 'Edgar Monzon' and language options.

Propuesta de aplicación final a los padres de familia y alumnos acerca de adquirir el video de noche cultural “Sol de los Andes”.

Dimensiones: 640 X 640 px.

Post de Facebook.

Adquiere tu video de la
noche cultural

Sol de los Andes

2017

29 de Noviembre
en las instalaciones de la academia
8:00am a 01:00pm

ACADEMIA DE ARTE
RAXELA

The graphic features a central illustration of a pair of black high-heeled shoes with a decorative floral and musical motif above them. The design includes green leaves, red musical notes, and gold circular accents on a light beige background.

Propuesta de aplicación final de material digital a los padres de familia y alumnos adquirir el video de noche cultural “Sol de los Andes”.

Post de Facebook Sol de los Andes 2017.

Página Bandeja de entrada Notificaciones Estadísticas Herramientas de publicación Configuración Ayuda

Me gusta Seguir Compartir

Publicaciones

Acamia de Arte Raxela
Hace un momento

Adquiere tu video de la noche cultural Sol de los Andes 2017, este miércoles 29 de noviembre de 08:00 a 13:00 o el sábado 2 de diciembre de 08:00am a 1:00pm en las instalaciones de la academia. Si tienes dudas por favor comunícate al 22324201. #arte #ViveLaMagia

Adquiere tu video de la noche cultural
Sol de los Andes
2017
29 de Noviembre
en las instalaciones de la academia
8:00am a 01:00pm

Sergio E. Matta Guillermo Invitar
Didier Guesdon Invitar
Edgar Monzon Invitar

Ver todos los amigos

Educación

Español · English (US) · Português (Brasil) · Français (France) · Deutsch

Privacidad · Condiciones · Publicidad · Opciones de anuncios · Cookies · Más · Facebook © 2017

Propuesta de aplicación final a los padres de familia y alumnos acerca de la venta de entradas del Cierre de Diplomado en Danza”.

Dimensiones: 640 X 640 px.

Post de Facebook.



Cierre de Diplomado en Danza

Admisión Q20.00
A la venta a partir de las
8:00 horas
en instalaciones de la
academia.



Propuesta de aplicación final de material digital a los padres de familia y alumnos acerca de la venta de entradas del Cierre de Diplomado en Danza”.

Post de Facebook.

The image shows a screenshot of a Facebook page for 'Academia de Arte Raxela'. The page header includes navigation links: 'Página', 'Bandeja de entrada', 'Notificaciones', 'Estadísticas', 'Herramientas de publicación', 'Configuración', and 'Ayuda'. Below the header, there are interaction buttons: 'Me gusta', 'Seguir', 'Compartir', and a menu icon. The main content is a post from 'Academia de Arte Raxela' with the text: 'Venta de Entras, Cierre de Diplomado en Danza para más información comunícate al 22324201'. The post features a colorful graphic with the text 'Cierre de Diplomado en Danza' and 'Admisión Q20.00 A la venta a partir de las 8:00 horas en instalaciones de la academia.' The graphic also includes the Raxela logo and two circular photos of dancers. To the right of the post, there is a 'Más información' section with user avatars and 'Invitar' buttons for 'Didier Guesdon' and 'Edgar Monzon', and a link to 'Ver todos los amigos'. Below that is an 'Educación' section with language options: 'Español', 'English (US)', 'Português (Brasil)', 'Français (France)', and 'Deutsch'. At the bottom right, there are links for 'Privacidad', 'Condiciones', 'Publicidad', 'Opciones de anuncios', 'Cookies', and 'Más', along with the text 'Facebook © 2017'. On the left side of the page, there is a sidebar with the page name 'Academia de Arte Raxela', a description 'Crear nombre de usuario de la página', and navigation links: 'Inicio', 'Eventos', 'Opiniones', 'Ver más', 'Promocionar', and 'Administrar promociones'.

Propuesta de aplicación final a los padres de familia y alumnos acerca de la Clausura del curso de Vacaciones.

Dimensiones: 640 X 640 px.

Post de Facebook.



Propuesta de aplicación final de material digital a los padres de familia y alumnos sobre la Clausura del curso de Vacaciones.

Post de Facebook.

Página Bandeja de ent... Notificaciones 16 Estadísticas Herramientas d...

Me gusta Seguir Compartir ...


ACADEMIA DE ARTE
RAXELA

Academia de Arte Raxela
Crear nombre de usuario de la página

Inicio
Eventos
Opiniones
Ver más

Promocionar
Administrar promociones


Academia de Arte Raxela
5 de diciembre de 2017 ·
vive la magia! acompáñanos a la Clausura de Curso de Vacaciones.

VENA DE ENTRADAS

Clausura Ballet en Vacaciones

De lunes a viernes de 8:00am a 12:00pm

FUNCIÓN: 17 de Noviembre

¡TE ESPERAMOS!


ACADEMIA DE ARTE
RAXELA

Propuesta de aplicación final a los padres de familia y alumnos sobre la fecha del regreso a actividades de la Academia de Arte Raxela.

Dimensiones: 640 X 640 px.

Post de Facebook.



Con alegría y entusiasmo
regresamos a clases
el Sábado 6 de Enero
2018

ACADEMIS DE ARTE
RAXELA

Propuesta de aplicación final de material digital a los padres de familia y alumnos acerca de la fecha del regreso a actividades de la Academia de Arte Raxela.

Post de Facebook.

Página Bandeja de entrada Notificaciones 8 Estadísticas Herramientas de publicación

Me gusta Seguir Compartir

Publicaciones

Academia de Arte Raxela
Hace un momento ·

VIVE LA MAGIA !! LOS ESPERAMOS EN EL 2018



Con alegría y entusiasmo regresamos a clases el Sábado 6 de Enero 2018

ACADEMIA DE ARTE RAXELA

Inicio

Eventos

Opiniones

Ver más

Promocionar

Administrar promociones

Educación

Español - English Français (France)

Privacidad · Condiciones de uso · Opciones de anuncios · Facebook © 2017



Capítulo X

Capítulo X Producción, reproducción y distribución

10.1 Plan de costos de elaboración

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

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

Considerando que un diseñador gráfico promedio genera un salario en el cual gana Q25.00 por hora de trabajo.
Precio total por horas 60 hrs. x Q25.00 = Q1,800
Total= Q1,800.00

10.2 Plan de costos de producción

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

Total de semanas trabajadas	4
Total de días trabajados	12 días (3 días a la semana)
Total de horas trabajadas	60 horas (5 horas al día)
El costo total de Producción es : 60 horas x Q25.00 = Q1,500	

10.3 Plan de costos de reproducción

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

10.4 Plan de costos de distribución

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

10.5 Cuadro con resumen general de costos

Costo total:

Costo de elaboración	Q1,800.00
Costo de producción	Q1,500.00
Costo de reproducción	Q0.00
Costo de distribución	Q0.00
subtotal I	Q3,300.00
Margen de utilidad 30%	Q990.00
Subtotal II	Q4,290.00
IVA 12%	Q514.00
TOTAL	Q4,804.00



Capítulo XI

Capítulo XI Conclusiones y recomendaciones

11.1 Conclusiones.

11.1.1. Se diseñaron materiales digitales para promover los talleres de arte que expone la Academia Profesional de Arte y Deporte Raxela.

11.1.2. Se investigaron términos o conceptos, así como teorías y tendencias de diseño para respaldar la propuesta de diseño.

11.1.3. Se recopiló información acerca de la Academia de Arte Raxela, ambientes y actividades para sustentar asertivamente los materiales digitales.

11.1.4. Se fotografiaron ambientes y actividades que se realizaron en la Academia Profesional de Arte y Deporte Raxela, para generar interés y atractivo visual en los materiales digitales.

11.2 Recomendaciones

11.2.1. Es recomendable recopilar la información requerida para colocarla en los materiales a realizar, de esta manera el mensaje será transmitido a cabalidad y será fácil de comprender para el grupo objetivo a quien se dirige, logrando así una comunicación efectiva y concreta.

11.2.2. Colocar fotografías y/o ilustraciones en materiales gráficos es recomendable, ya que causa interés en el lector y hace la información más amena y con fluidez para comprenderla.

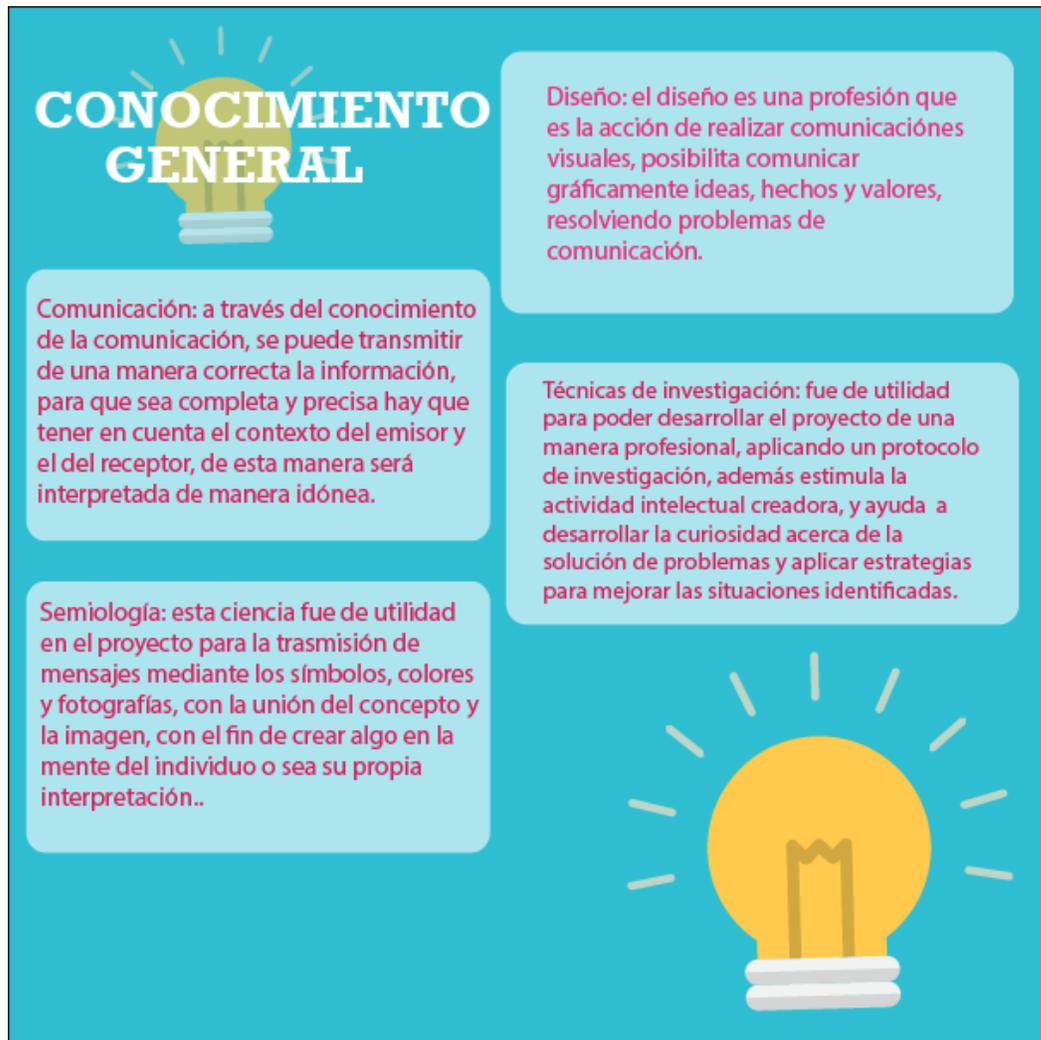
11.2.3. Formular una solución concreta y accesible para los problemas de comunicación que se encuentren en una empresa es vital para que los resultados sean positivos y se alcancen los objetivos deseados.



Capítulo XII

Capítulo XII Conocimiento General.

12.1. Demostración de conocimientos.



Infografía creada por Izabel Vaides donde se muestran los conocimientos adquiridos en los cursos de Comunicación y Diseño.



Capítulo XIII

Capítulo XIII Referencias.

Bibliografía.

- AILES, Roger; KRAUSHAAR, Â Tú eres el mensaje: la comunicación a través de los gestos, imagen y palabras, Paidós, (1988)
Recuperado de <https://www.planetadelibros.com/libro-tu-eres-el-mensaje/20300>
- AMBROSE – HARRIS, Bases del diseño Colección, Parramón, (2008)
Recuperado de <http://biblioteca.univalle.edu.ni/files/original/60921c7a1a416a68f6859db5eb3494474868ac8b.pdf>
- AMBROSE – HARRIS, Fundamentos del diseño gráfico, Parramón, (2009),
Recuperado de <https://www.casadellibro.com/libro-fundamentos-del-diseno-grafico/9788434235052/1259521-grafico/>
- (ABC, 2007-2015)
Alvarez, L. D. (s.f.). coreditec.
Recuperado de http://coreditec.com.co/libros/introduccion_tipografia.pdf
- Ambarosa Gavin – Harris Paul, (2009) Fundamentos del diseño gráfico, Barcelona, España. Editorial Norma América Latina (1er Ed.)
Recuperado de <https://biblioteca.ufm.edu/library/index.php/1077530>
- Ambarosa Gavin – Harris Paul, (2008) Impresión y acabados. Barcelona, España Editorial Norma América Latina (2da. Ed.) Recuperado de https://www.todostuslibros.com/libros/impresion-y-acabados_978-84-342-2909-9
- BALDWIN, J. ROBERTS, L., Comunicación visual. De la teoría a la práctica, Parramón, 2007.
Recuperado de <https://www.casadellibro.com/libro-comunicacion-visual--de-la-teoria-a-la-practica/9788434229402/1130035>
- BHASKARAN, L., ¿Qué es el diseño editorial?, índex Book, 2006.
Recuperado de <https://es.scribd.com/doc/280116150/Que-Es-El-Diseno-Editorial-Lakshmi-Bhaskaran-PDF-1>
- BIERUT, M., Fundamentos de diseño gráfico, Infinito, 2009. BLOM-DAHL ANDERSEN, CH. A., Principios generales de la comunicación visual, Seminarios y ediciones, 1975.
Recuperado de <https://www.cuspide.com/Libro/9789879393062/Fundamentos+Del+Dise%C3%B1o+Grafico>

- Chávez Norberto. (2006). “La Imagen Corporativa; Teoría y Práctica de la identificación institucional” (3ra. Ed) Barcelona España: Gustavo Gill, 102p.
Recuperado de https://bibliotecadigital.uchile.cl/discovery/fulldisplay?vid=56UDC_INST:56UDC_INST&tab=Everything&docid=alma991004763749703936&lang=es&context=L&query=any,contains,el%20cuadrado&sortby=rank&facet=library,include,56UDC_INSTAQ06&offset=0
- Frutier, A. (2002) “Entorno a la tipografía”, Editorial Gustavo Gili. Barcelona (PALABRAS Y VIDA, 2011)
Recuperado de <https://www.casadellibro.com/libro-en-torno-a-la-tipografia/9788425219160/876886>
- Figueras, (2013)
Recuperado de http://portalcomunicacion.com/uploads/pdf/23_esp.pdf
- INTERIANO, Carlos, Semiología y comunicación, Fénix, (2003)
Recuperado de <https://glifos.unis.edu.gt/library/index.php?title=25808&lang=es&query=@title=Special:GSMSearchPage@process=@autor=INTERIANO,%20CARLOS%20@mode=&recnum=2&mode=>
- Isbel Delgado (4 Abril 2016) Recuperado de <https://www.significados.com/comunicacion/>
- KOREN L., Diseño gráfico. Gustavo Gili, (1992)
Recuperado de <https://editorialgg.com/disenio/disenio-grafico.html>
- LABUDOVIC, A. VUKUSIC, N., El todo-en-uno del diseñador gráfico. Secretos y directrices para una buena práctica profesional, Promopress, (2009)
Recuperado de <https://www.blogartesvisuales.net/disenio-grafico/libros/el-todo-en-uno-del-disenador-grafico/>
- MUNARI, B., Diseño y comunicación visual. Contribución a una metodología a didáctica, Gustavo Gili, (1984)
Recuperado de <https://editorialgg.com/dise-o-y-comunicacion-visual-libro-2883.html>
- Moles, A. (2019). Aportes de Umberto eco.
Recuperado de <http://proyectoidis.org/abraham-moles/>
- Qué es tipografía y cómo elegir un tipo de letra. (2020). Obtenido de <http://edu.gcfglobal.otg/es/conceptosbasicos-de-diseño-grafico/>

- Raffino, M. E. (2020). Ciencias de la comunicación. Obtenido de <http://concepto.de/ciencias-de-la-comunicacion/>
- Velásquez, Carlos Augusto, “Teoría de la Mentira (2006)
Recuperado de <https://isbn.cloud/9789992222850/teoria-de-la-mentira-una-introduccion-a-la-semiotica/>



Capítulo XIV

Capítulo XIV Anexos.

14.1 Herramienta de validación de proyecto de graduación



FACTULDA DE CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN
(FACOM)
LICENCIATURA EN COMUNICACIÓN
Y DISEÑO GRÁFICO
PROYECTO TESIS

Género: F M

Experto: Cliente: Grupo Objetivo:

Nombre:

Profesión:

Puesto:

Años de experiencias en el mercado:

Encuesta de validación de proyecto

DISEÑO DE MATERIALES GRÁFICOS DIGITALES PARA INFORMAR A LA COMUNIDAD EDUCATIVA ACERCA DE LOS TALLERES DE ARTE Y DE LA EXPOSICIÓN DE LAS OBRAS FINALES DE ACADEMIA PROFESIONAL DE ARTE Y DEPORTE RAXELA. CENTRO DE ESTUDIOS WINBRIDGE. GUATEMALA, GUATEMALA. 2018

El Centro de Estudios Winbridge Guatemala administra la Academia de Arte y Deporte Raxela es una institución profesional que desarrolla un programa de arte en forma paralela al Programa Educativo del Centro de Estudios Winbridge, que fue creado con el propósito de brindar la oportunidad a los alumnos de recibir un taller profesional de arte en las instalaciones del colegio y en un horario que beneficia la organización familiar. Actualmente a la Academia de Arte y Deporte Raxela no cuenta con materiales gráficos digitales, por lo que se determinó conjuntamente con el cliente, producir material gráfico para su comunidad digital, ya que servirá para la publicación en internet de las actividades relacionadas con el taller de arte.

Parte objetiva

1. ¿Considera usted necesario diseñar materiales digitales para informar acerca de las actividades que realiza Academia de Arte Raxela?

Si
No

2. ¿Considera importante investigar acerca de la elaboración de materiales digitales para establecer la construcción en las redes sociales que serán desarrollados como propuesta para Academia de Arte Raxela?

Si
No

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

Si
No

Parte semiológica

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

Muy atractivo
Poco atractivo
Nada atractivo

5. Según su criterio, los colores utilizados en la propuesta de proyecto de graduación son:

Muy apropiados
Poco apropiados
Nada apropiados

6. Según su criterio, la tipografía es:

Muy Legible
Poco Legible
Nada Legible

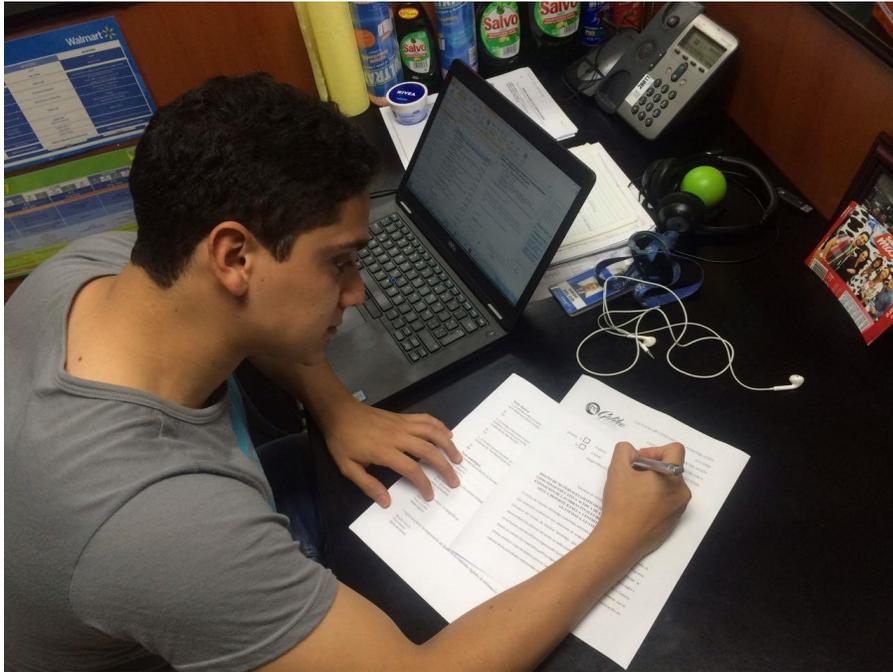
7. Según su criterio, la diagramación del diseño de los materiales digitales de información crea:

Mucho interés
Poco interés
Nada de interés

Gracias por contribuir al proyecto de tesis: **DISEÑO DE MATERIALES GRÁFICOS PUBLICITARIOS DIGITALES PARA INFORMAR A LA COMUNIDAD EDUCATIVA ACERCA DE LOS TALLERES DE ARTE Y DE LA EXPOSICIÓN DE LAS OBRAS FINALES DE ACADEMIA PROFESIONAL DE ARTE Y DEPORTE RAXELA. CENTRO DE ESTUDIOS WINBRIDGE. GUATEMALA, GUATEMALA. 2018**

14.2 Fotografías de personas que contribuyeron a la validación de proyecto de graduación.

Cliente: Luis Peña



Fotografías de expertos que contribuyeron a la validación de proyecto de graduación.



Licenciada de la Universidad Galileo llena la encuesta de validación.



Ingeniero Alexander Villagrán, Licenciado en la Universidad Galileo llenando la encuesta de validación.



Manuel Monroy Licenciado en la Universidad Galileo llenando la encuesta de validación.



La Licenciada de la Universidad Galileo llena la encuesta de validación.



Licenciado en la Universidad Galileo llenando la encuesta de validación.

Padres de Familia

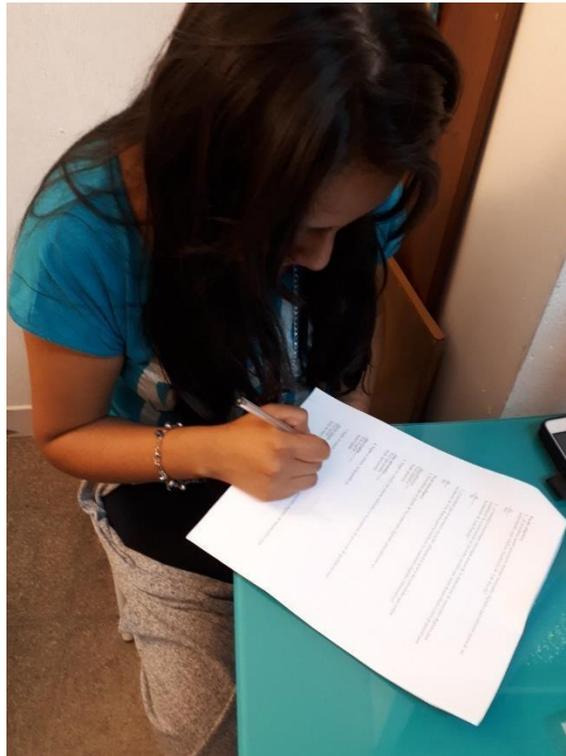


El padre de familia de una estudiante llena la encuesta de validación.

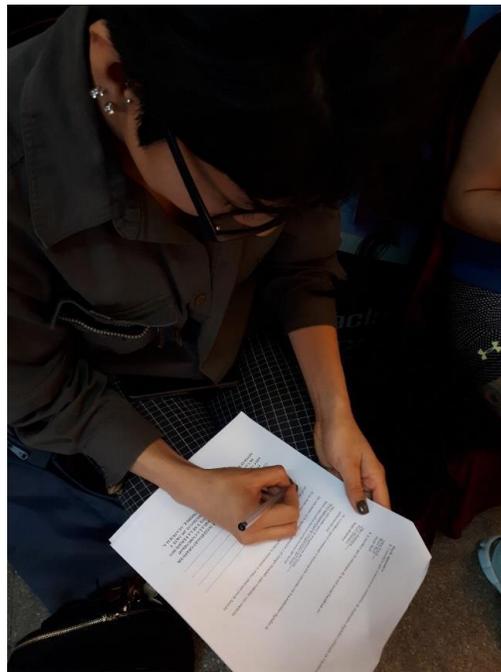


Madre de una estudiante llena la encuesta de validación.

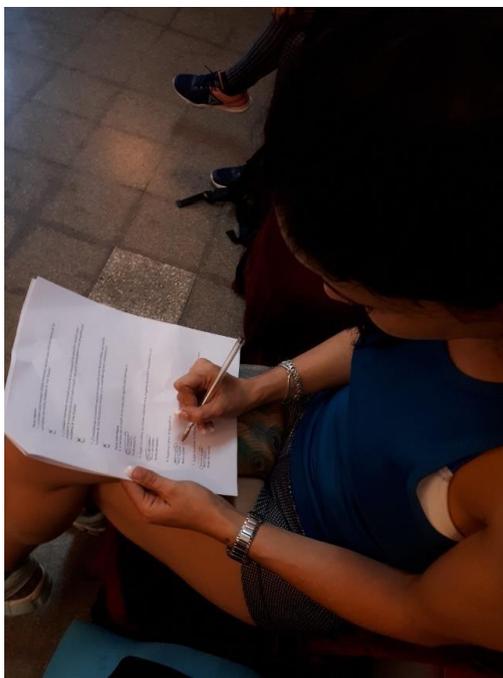
Estudiantes.



Estudiante llena la encuesta de validación.



Estudiante llena la encuesta de validación.



Estudiante llena la encuesta de validación.

14.3 Brief de la Empresa.



BRIEF

BRIEF: *Es un documento escrito que debe contener toda la información necesaria para el desarrollo del proyecto de graduación. Es un instrumento de mercadeo que sirve como la plataforma que define los objetivos de mercadeo y de comunicación de la organización.*

DATOS DEL ESTUDIANTE

Nombre del estudiante:	Marta Izabel Vaidés Guillermo	
No. de Carné:	14001789	Celular: 56903109
Email:	izza.vaidés14@gmail.com	
Proyecto:	Diseño de materiales gráficos publicitarios digitales para informar a la comunidad educativa acerca de los talleres de Arte y Deporte Raxela. Centro de Estudios Winbridge. Guatemala, Guatemala 2018	

DATOS DEL CLIENTE (EMPRESA)

Nombre del cliente (empresa):	Grupo Jhade	
Dirección:	8 Calle 2-40 Zona 1 Zona 1, Ciudad de Guatemala, Guatemala	
Email:	charango97@yahoo.com	Tel: 41755902
Contacto:	Luis Peña	Celular: 41755902
Antecedentes:	Academia Profesional de Arte y Deporte Raxela inicia relaciones en 1980 con la visión de un nuevo concepto de arte y cultura con el objetivo de desarrollar un programa de arte en forma paralela al programa educativo del Centro de Estudios Winbridge. La academia fue creada con propósito de brindar la oportunidad a los alumnos de recibir un curso profesional de arte en las instalaciones del colegio y en horario que beneficia la organización familiar.	
Oportunidad identificada:	Responde al contexto cultural guatemalteco, las personas tienen poco conocimiento de este tipo de música, Reconocimiento de la música maya según investigaciones realizadas.	

BRIEF

DATOS DEL CLIENTE (EMPRESA)

Misión: Crear ,innovar propuestas musicales y coreograficas desarrolladas en Guatemala
que sean representativas de la cultura viva y creativa.

Visión: Desarrollo de proyectos culturales con los cuales se pueden sustentar la capacitación
de jóvenes en el arte y la creación de nuevas propuestas artísticas nacionales.

Delimitación geográfica: Guatemala y sus 22 departamentos.

Grupo objetivo: personas y estudiantes.

Principal beneficio al grupo objetivo: Obtener la mejor impresión y conocimiento sobre la cultura guatemalteca

Competencia: Sotzil, Ajkem.

Posicionamiento: Arte y cultura, como grupo de arte folklórico reconocidos a nivel nacional e internacional .

Factores de diferenciación: Se integra música y danza, Digitalización de sonidos autóctonos, se generan
temas mestizos.

Objetivo de mercadeo: Poder ser reconocido a nivel nacional e internacional, mostrando el arte guatemalteco
y sus raíces.

Objetivo de comunicación: Dar a conocer el arte guatemalteco, la música y danza para que sea solicitada
en múltiples eventos.

Mensajes claves a comunicar: Arte, música, danza guatemalteca y concepto Neo-folklórico

Estrategia de comunicación: Diseñar materiales gráficos publicitarios digitales para informar a la comunidad
educativa acerca de llos talleres de arte y de la exposición de las obras finales de Academia Profesional de Arte
y Deporte Raxela. Centro de Estudios Winbridge.

Reto del diseño y trascendencia: Innovación en banners, post para redes sociales, así como infografías
emallings y otros materiales gráficos publicitarios digitales, se tiene la expectativa de anunciar a la comunidad
educativa y así alcanzar mayor audiencia.

BRIEF

Materiales a realizar: Materiales gráficos publicitarios digitales para informar a la comunidad educativa acerca de los talleres de arte y de la exposición de las obras finales de Academia Profesional de Arte y Deporte Raxela.

Presupuesto: (para fines del proyecto de graduación no se realiza este ítem)

DATOS DEL LOGOTIPO

Colores: cálidos y fríos.

Tipografía: Goudy Old Style

Forma: Figura humana

LOGOTIPO



Fecha: _____