



**FACULTAD DE CIENCIAS
DE LA COMUNICACIÓN**

Diseño de Memoria Deportiva impresa para dar a conocer los logros de los atletas que conformaron la delegación guatemalteca que participó en los XXXII Juegos Olímpicos, Tokyo 2020.
Guatemala, Guatemala 2023

PROYECTO DE GRADUACIÓN

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

ELABORADO POR:

Gustavo Alejandro Abadía Rojas
12003526

Para optar al título de:

LICENCIATURA EN COMUNICACIÓN Y DISEÑO

Nueva Guatemala de la Asunción, abril 2023

Diseño de Memoria Deportiva impresa para dar a conocer los logros de los atletas que conformaron la delegación guatemalteca que participó en los XXXII Juegos Olímpicos, Tokyo 2020. Guatemala, Guatemala 2023

Gustavo Alejandro Abadia Rojas

Universidad Galileo

Facultad de Ciencias de la Comunicación

09 de mayo de 2023

AUTORIDADES

Rector, Dr. Eduardo Suger Cofiño

Vicerrectora, Dra. Mayra de Ramírez

Vicerrector Administrativo, Lic. Jean Paul Suger Castillo

Secretario General, Lic. Jorge Retolaza

Decano de la Facultad de Ciencias de la Comunicación, Lic. Leizer Kachler

Vicedecano de la Facultad de Ciencias de la Comunicación, Lic. Rualdo Anzueto, M.s.C.

respectivamente

Guatemala 13 de abril de 2015

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

Estimado Licenciado Kachler:

Solicito la aprobación del tema de proyecto de Graduación titulado: **DISEÑO DE MEMORIA DEPORTIVA IMPRESA PARA DAR A CONOCER LOS LOGROS DE LOS ATLETAS DE LA DELEGACIÓN GUATEMALTECA DE LOS XXXII JUEGOS OLÍMPICOS, TOKYO 2020**. Así mismo solicito que el Mgtr. Arnulfo Guzmán Morán sea quién me asesore en la elaboración del mismo.

Atentamente,



Gustavo Alejandro Abadia Rojas
12003526



Mgtr. Arnulfo Guzmán Morán
Asesor
Colegiado 7499



Galileo
UNIVERSIDAD
La Revolución en la Educación

FACOM Facultad de Ciencias
de la Comunicación

Guatemala 15 de mayo de 2015

Señor:
Gustavo Alejandro Abadia Rojas
Presente

Estimado Señor Abadia:

De acuerdo al proceso de titulación profesional de esta Facultad, se aprueba el proyecto titulado: **DISEÑO DE MEMORIA DEPORTIVA IMPRESA PARA DAR A CONOCER LOS LOGROS DE LOS ATLETAS DE LA DELEGACIÓN GUATEMALTECA DE LOS XXXII JUEGOS OLÍMPICOS, TOKYO 2020**. Así mismo, se aprueba al Mgtr. Arnulfo Guzmán Morán, 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, 19 de mayo de 2023

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 MEMORIA DEPORTIVA IMPRESA PARA DAR A CONOCER LOS LOGROS DE LOS ATLETAS QUE CONFORMARON LA DELEGACIÓN GUATEMALTECA QUE PARTICIPÓ EN LOS XXXII JUEGOS OLÍMPICOS, TOKYO 2020**. Presentado por el estudiante: Gustavo Alejandro Abadía Rojas, con número de carné: *12003526*, 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,


Mgtr. Arnulfo Guzmán Morán
Asesor
Colegiado 7499



Galileo
UNIVERSIDAD
LA INNOVACIÓN EN LA EDUCACIÓN

FACOM Facultad de Ciencias
de la Comunicación

Guatemala, 22 de agosto de 2023

Señor
Gustavo Alejandro Abadia Rojas
Presente

Estimado Señor Abadia:

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, 24 de octubre de 2023.

Licenciado

Leizer Kachler

Decano FACOM

Universidad Galileo

Presente.

Señor Decano:

Le informo que la tesis: **DISEÑO DE MEMORIA DEPORTIVA IMPRESA PARA DAR A CONOCER LOS LOGROS DE LOS ATLETAS QUE CONFORMARON LA DELEGACIÓN GUATEMALTECA QUE PARTICIPÓ EN LOS XXXII JUEGOS OLÍMPICOS, TOKYO 2020**, del estudiante Gustavo Alejandro Abadia Rojas, ha sido objeto de revisión gramatical y estilística, por lo que puede continuar con el trámite de graduación.

Atentamente.



Lic. Edgar Lizardo Porres Velásquez

Asesor Lingüístico

Universidad Galileo



Galileo
UNIVERSIDAD
La Revolución en la Educación

FACOM Facultad de Ciencias
de la Comunicación

Guatemala. 8 de noviembre de 2023

Señor:
Gustavo Alejandro Abadía Rojas
Presente

Estimado Señor Abadía:

De acuerdo al dictamen rendido por la terna examinadora del proyecto de graduación titulado: **DISEÑO DE MEMORIA DEPORTIVA IMPRESA PARA DAR A CONOCER LOS LOGROS DE LOS ATLETAS QUE CONFORMARON LA DELEGACIÓN GUATEMALTECA QUE PARTICIPÓ EN LOS XXXII JUEGOS OLÍMPICOS, TOKYO 2020. GUATEMALA, GUATEMALA 2023.** Presentado por el estudiante: Gustavo Alejandro Abadía Rojas, el Decano de la Facultad de Ciencias de la Comunicación autoriza la publicación del Proyecto de Graduación previo a optar al título de Licenciado en Comunicación y Diseño.

Sin otro particular, me suscribo de usted.

Atentamente.

Lic. Leizer Kachler
Decano
Facultad de Ciencias de la Comunicación

Resumen

A través del acercamiento con el Comité Olímpico Guatemalteco se identificó que no cuenta con una Memoria Deportiva de cada uno de los eventos internacionales en los que los atletas guatemaltecos han participado. Por tal motivo, se requiere una Memoria Deportiva en donde sean plasmados los logros de los atletas que conformaron la delegación guatemalteca que participó en los XXXII Juegos Olímpicos, Tokyo 2020. Destacando cada una de las participaciones de los atletas guatemaltecos que dignamente nos representaron y que sin duda, pusieron el nombre de Guatemala en lo más alto.

Por lo que se planteó el siguiente objetivo: Diseñar una Memoria de Labores impresa para dar a conocer los logros de los atletas que conformaron la delegación guatemalteca que participó en los XXXII Juegos Olímpicos, Tokyo 2020, Comité Olímpico Guatemalteco - COG, Guatemala 2021.

Se realizó una herramienta de validación para conocer la percepción del grupo objetivo conformado por Entidades Deportivas, Medios de Comunicación, deportistas, público en general y expertos en las áreas de comunicación y diseño.

El resultado obtenido fue que por medio del presente documento se dará a conocer los logros de los atletas que conformaron la delegación guatemalteca que participó en los XXXII Juegos Olímpicos, Tokyo 2020, y se recomendó realizar este tipo de documento con cada uno de los eventos deportivos del ciclo olímpico.

Para efectos legales únicamente el autor, GUSTAVO ALEJANDRO ABADIA ROJAS, es responsable del contenido de este proyecto, ya que es una investigación científica y puede ser motivo de consulta por estudiantes y profesionales.

Índice

Capítulo I: Introducción

1.1.	Introducción.....	1
------	-------------------	---

Capítulo II: Problemática

2.1	Contexto	2
2.2	Requerimiento de comunicación y diseño.....	2
2.3	Justificación.....	3
2.3.1	Magnitud.....	3
2.3.2	Vulnerabilidad.....	3
2.3.3	Trascendencia	3
2.3.4	Factibilidad.....	4
2.3.4.1	Recursos Humanos.....	4
2.3.4.2	Recursos Organizacionales.....	4
2.3.4.3	Recursos Económicos.....	4
2.3.4.4	Recursos Tecnológicos.....	4

Capítulo III: Objetivos de diseño

3.1.	Objetivo general.....	6
3.2.	Objetivos específicos.....	6

Capítulo IV: Marco de referencia

4.1	Información general del cliente y datos complementarios.....	7
-----	--	---

Capítulo V: Definición del grupo objetivo

5.1	Perfil geográfico.....	10
-----	------------------------	----

5.2	Perfil demográfico.....	10
5.3	Perfil psicográfico.....	10
5.4	Perfil conductual.....	11

Capítulo VI: Marco teórico

6.1	Conceptos fundamentales relacionados con el producto o servicio.....	12
6.2	Conceptos fundamentales relacionados con la comunicación y el diseño.....	15
6.3	Ciencias auxiliares, teorías y tendencias.....	21

Capítulo VII: Proceso de diseño y propuesta preliminar

7.1	Aplicación de la Información obtenida en el Marco Teórico.....	29
7.2	Conceptualización.....	30
7.3	Bocetaje.....	33
7.4	Propuesta preliminar.....	41

Capítulo VIII: Validación técnica

8.1	Población y muestreo	45
8.2	Método e Instrumentos.....	46
8.3	Resultados e Interpretación de resultados.....	47
8.4	Cambios en base a los resultados.....	54

Capítulo IX: Propuesta gráfica final

9.1	Propuesta gráfica final	55
-----	-------------------------------	----

Capítulo X: Producción, reproducción y distribución

10.1	Plan de costos de elaboración.....	65
10.2	Plan de costos de producción	65
10.3	Plan de costos de reproducción.....	65

10.4 Plan de costos de distribución.....66

10.5 Margen de utilidad.....66

10.6 Cuadro resumen.....66

Capítulo XI: Conclusiones y recomendaciones

11.1 Conclusiones.....67

11.2 Recomendaciones.....67

Capítulo XII: Conocimiento general

12.1 Demostración de conocimiento68

Capítulo XIII: Referencias

13.1 Referencias69

Capítulo XIV: Anexos

14.1 Anexo I – Gráfica de Magnitud.....70

14.1 Anexo II – Ficha técnica del cliente – Brief-71

14.1 Anexo III – Esquema de Marco Teórico.....70

14.1 Anexo IV – Cotizaciones.....75

14.1 Anexo V – Ejemplo de herramienta de validación.....76

CAPÍTULO I

INTRODUCCIÓN

Capítulo I

I.1 Introducción

El presente proyecto de graduación es una memoria deportiva impresa de los XXXII Juegos Olímpicos, Tokyo 2020. Por medio de la realización de este documento histórico se reconocerán a los atletas nacionales que representaron al país en dicha justa deportiva. Este documento está realizado en el ideal de asociar el deporte con la cultura y la formación para crear un estilo de vida con valor educativo del buen ejemplo y el respeto por los principios éticos fundamentales.

Esta memoria deportiva será de gran importancia porque actualmente el Comité Olímpico Guatemalteco no cuenta con este tipo de documentos que plasmen una parte de la historia del deporte de Guatemala y quienes representaron al país. Como respuesta a esta problemática y con el apoyo de la comunicación y del diseño gráfico se presenta el siguiente proyecto de graduación titulado “Memoria Deportiva de los XXXII Juegos Olímpicos, Tokyo 2020”.

Este proyecto de graduación se basará en un enfoque cuantitativo y un enfoque cualitativo para dar una buena interpretación y entendimiento de toda la información obtenida. Como resultado de la validación con el cliente, profesionales y grupo objetivo, se concluyó la necesidad de tener en este Proyecto de Graduación, fotografías de los atletas, sus logros y la información importante para que la conozcan los guatemaltecos.

Con esta memoria deportiva se espera disminuir la desinformación y falta de concientización del deporte olímpico y sus logros.

CAPÍTULO II

PROBLEMÁTICA

Capítulo II: Problemática

2.1 Contexto

Los Juegos Olímpicos de Verano es un evento deportivo que reúne gran cantidad de deportistas en múltiples especialidades cada cuatro años, organizado por el Comité Olímpico Internacional (COI). Constituye el más prestigioso de los eventos deportivos multidisciplinarios en el mundo, con el mayor número de deportes, disciplinas y países, naciones o repúblicas participantes.

Los XXXII Juegos Olímpicos, Tokyo 2020, fueron una demostración sin precedentes de unidad y solidaridad en los que el mundo se unió por primera vez después del inicio de la pandemia del COVID-19, para así llevar a cabo unos Juegos enfocados en la esencia del deporte y la celebración de atletas.

Tokyo 2020 mostró una evolución en el programa olímpico, presentando nuevos deportes y eventos que fortalecieron el atractivo atemporal de los Juegos Olímpicos para las nuevas generaciones. Los 339 eventos en 33 deportes – la mayor cantidad en la historia Olímpica – incluyeron el debut olímpico de deportes tales como skateboarding, escalada deportiva, surf y karate, así como BMX freestyle y baloncesto 3x3.

Por la importancia de dicho evento es de suma importancia que exista material escrito sobre los deportistas guatemaltecos que nos han representado en este evento deportivo de gran magnitud. Por lo tanto, se diseñará una memoria deportiva para que exista dicho material que es de gran importancia.

2.2 Requerimientos de comunicación y diseño

El Comité Olímpico Guatemalteco, no cuenta con una Memoria Deportiva impresa para dar a conocer los logros de los atletas que conformaron la delegación guatemalteca que participó en los XXXII Juegos Olímpicos, Tokyo 2020.

2.3 Justificación

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

2.3.1 Magnitud. Este Proyecto de Graduación tiene una magnitud del 10% dentro de la población total de Guatemala, basándose en esta gráfica



2.3.2 Vulnerabilidad. Si el Comité Olímpico no cuenta con una memoria deportiva de los eventos del ciclo olímpico, no cumple con su función de promover la cultura deportiva a nivel nacional. Y esto genera poco conocimiento de los atletas guatemaltecos que representan al país en las competiciones nacionales e internacionales, sus logros y sus participaciones.

2.3.3 Trascendencia. Con esta memoria deportiva, se plasmará una parte de la historia del deporte guatemalteco, que tendrá trascendencia en el tiempo, no solo por ser material físico sino por el contenido de la misma. Se disminuirá la falta de información y de concientización que hay con respecto a los atletas y su buen desempeño en competencias internacionales.

2.3.4 Factibilidad. Este proyecto de graduación si es factible, debido a que cuenta con el apoyo siguiente:

2.3.4.1 Recursos humanos. Para la realización de este proyecto se contará con personal que cuenta con las capacidades y el conocimiento del deporte guatemalteco. También con profesionales que tuvieron a cargo la cobertura de dicho evento, en video y en fotografía, y que tuvieron acceso a la información en primera fila. Así como también se cuenta con el conocimiento, adquirido a lo largo de los estudios de software necesarios para el diseño y diagramación, cursos de fotografía en La Fototeca, y experiencia de trabajo en una entidad deportiva durante 16 años.

2.3.4.2 Recursos organizacionales. El Comité Ejecutivo del Comité Olímpico Guatemalteco, han autorizado al personal de dicha institución para que estén en disposición de colaborar y brindar con la información y material fotográfico necesario para llevar a cabo este proyecto.

2.3.4.3 Recursos económicos. El Comité Olímpico Guatemalteco cuenta actualmente con los recursos necesarios, que posibilitan la realización de este proyecto, materializarlo y distribuirlo.

El Comité Olímpico Guatemalteco cuenta con un presupuesto de Q. 80,000.00 para la impresión de 200 Memorias de Labores.

El Profesional de la Comunicación y el Diseño Alejandro Abadía donó el diseño y elaboración de artes finales de dicha memoria, monto que asciende a Q.12,000.00

2.3.4.4 Recursos tecnológicos. El Comité Olímpico cuenta con el equipo y las herramientas indispensables para elaborar, producir y distribuir el resultado del proyecto de graduación. Entre el equipo tecnológico para la realización del mismo se

cuenta con: cámara Canon 7D, lente 70-200mm, lente 17-55mm, cámara GoPro, computadora iMac, licencias de software Adobe y otra tecnología que permitirá realizar un trabajo de la más alta calidad.

CAPÍTULO III

OBJETIVOS DE DISEÑO

Capítulo III: Objetivos del Diseño

3.1 Objetivo General

Diseñar una Memoria Deportiva impresa para dar a conocer los logros de los atletas que conformaron la delegación guatemalteca que participó en los XXXII Juegos Olímpicos, Tokyo 2020 Comité Olímpico Guatemalteco.

3.2 Objetivos Específicos

3.2.1 Recopilar información acerca de todas las disciplinas deportivas.

3.2.2 Investigar las teorías y tendencias de la comunicación y diseño, que aporten a este proyecto de graduación un diseño moderno, llamativo y una diagramación que invite a leer y a disfrutar de la información contenida en el documento.

3.2.3 Diagramar la Memoria de Labores de una forma estética y moderna, para que pueda ser impresa y distribuida en el Comité Olímpico, la Confederación Deportiva Autónoma de Guatemala y en las distintas entidades deportivas.

CAPÍTULO IV

MARCO DE REFERENCIA

Capítulo IV: Marco de referencia

4.1 Información general del cliente

El Comité Olímpico Guatemalteco fue creado oficialmente en 1946 y reconocido por el Comité Olímpico Internacional a partir del 23 de abril de 1947. Su primer evento de importancia fue la organización como sede de los VI Juegos Centroamericanos y del Caribe, que se celebraron en el país del 25 de febrero al 12 de marzo de 1950. La preparación de los atletas para este evento llegó con fondos que el Congreso de la República de Guatemala asignó, mediante impuestos al café, licor y los cigarrillos. Una parte de esa asignación fue también utilizada para la construcción de la Ciudad de los Deportes y el Estadio Nacional.

El Comité Olímpico Guatemalteco (COG) cumplió, el 23 de abril, 74 años al servicio del deporte de alto rendimiento y, desde su fundación, ha tenido como misión primordial la difusión de los valores que inspiran al Movimiento Olímpico (Excelencia – Respeto – Amistad).

“Desarrollar, promover y proteger el Movimiento Olímpico”, es de acuerdo con la Carta Olímpica uno de los mandatos que debe asumir cada uno de los Comités Olímpicos Nacionales (CONs) que integran el Comité Olímpico Internacional (COI).

Comprometidos con los principios y valores fundamentales del olimpismo, el COG asumió desde sus orígenes el rol de trabajar en forma incansable en poner el deporte al servicio armónico de hombres y mujeres con el fin generar cambios que lleven a la construcción de una sociedad más pacífica y comprometiva con la dignidad humana.

En respuesta a su misión y su visión, el COG lleva a cabo con responsabilidad y entusiasmo su tarea en la promoción de los Valores Olímpicos en los ámbitos deportivos y de formación.

Todo ello está basado en el ideal de asociar el deporte con la cultura y la formación para crear un estilo de vida con el valor educativo del buen ejemplo y el respeto por los principios éticos fundamentales.

Su misión es desarrollar, promover y proteger el Movimiento Olímpico, articulando procesos de preparación, superación y perfeccionamiento deportivo en la búsqueda de logros y resultados que reflejen el alto rendimiento nacional.

Su visión se fundamenta en “la construcción conjunta de la excelencia en la gestión deportiva para el alto rendimiento”. Con la convicción de contribuir a formar “mejores personas que logren mejores resultados”.

Representar a nuestro país en los Juegos Olímpicos y eventos multideportivos regionales, continentales y mundiales, que son auspiciados por el COI, es también una de las competencias exclusivas que tiene bajo su mando el COG de acuerdo con la Carta Olímpica (estatuto del COI que rige la organización, la acción y el funcionamiento del Movimiento Olímpico) y las funciones específicas de cada Comité Olímpico Nacional.

Análisis Estratégico del Comité Olímpico Guatemalteco

Fortalezas	Oportunidades
<ol style="list-style-type: none"> 1. Marco legal (Constitución Política de la República de Guatemala, Ley Nacional para el Desarrollo de la Cultura Física y del Deporte, Estatutos, Carta Olímpica). 2. Recursos para programa de Retención de Talento, pago de Entrenadores, Campamentos y Competencias, participación de deportistas federados de alto nivel, en eventos del Ciclo Olímpico. 3. Fundaciones de apoyo de patrocinadores en el ámbito Olímpico Internacional. 4. Existencia de manuales de programas, de procesos, administrativo, técnico, financiero, como medidas de control interno. 5. Capacitación continua en gestión deportiva, administrativa, financiera y técnica. 6. Manejo de información estadística deportiva. 7. Coordinación Interinstitucional funcionando con FADN e Instancias de CONADER y con otros entes públicos. 8. Implantación de un Sistema de gestión por procesos y de calidad. 9. Implementación de un Modelo de Evaluación del Rendimiento Deportivo, para la asignación de recursos a las FADN. 10. Fortalecimiento de las Comisiones de trabajo técnicas-administrativas. 11. Dirigentes y personal técnico-administrativo comprometido con su trabajo, por especialidad en sus tareas. 12. Edificio propio para el funcionamiento del Centro de Medicina del Deporte y Ciencias Aplicadas, en apoyo a los deportistas de alto nivel. 13. Aporte constitucional. 14. Alineación de la planificación operativa anual con el presupuesto institucional. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Fortalecimiento de Marco Legal (Ley del Deporte y Estatutos). 2. Relaciones Internacionales y Cooperación con convenios en apoyo al desarrollo deportivo de alto nivel y del personal de la Institución. 3. Aprovechar la dirigencia internacional en el COI. 4. Fortalecimiento de competencias a las FADN por ser las responsables del desarrollo de su deporte. 5. Aprender de mejores prácticas. 6. Incrementar el nivel de percepción por parte de los grupos de interés, respecto a la imagen Institucional.
Debilidades	Amenazas
<ol style="list-style-type: none"> 1. Federaciones y Asociaciones Deportivas Nacionales, con limitantes para promover y desarrollar el deporte nacional, especialmente en los procesos de preparación, superación y perfeccionamiento deportivo, en la búsqueda de logros y resultados que reflejen el alto rendimiento del deporte nacional del Deporte Federado de alto nivel. 2. Falta de certeza en el manejo financiero de las FADNS. 3. Presupuesto insuficiente de las Federaciones y Asociaciones Deportivas Nacionales, para atender deportistas en los procesos hacia el alto nivel. 4. Falta de plataforma informática que coadyuve a la sistematización de los diferentes procesos de la Institución. 5. Clima organizacional en proceso de mejora. 6. Desaprovechamiento de oportunidades Nacionales e Internacionales en la captación de recursos para apoyo al deporte de alto nivel. 7. Limitada promoción y divulgación de los valores del Movimiento Olímpico. 8. Poco desarrollo del deporte de alto nivel. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Proceso Eleccionario. 2. Formación de grupos de interés que obstaculizan el trabajo. 3. Que el Comité Olímpico Internacional disminuya los apoyos a los Comité Olímpicos Nacionales. 4. Fluctuación de los ingresos ordinarios del Estado. 5. Entorno político (amenaza de la autonomía del deporte). 6. No existen centros deportivos exclusivos, para el desarrollo deportivo de alto nivel.

Tabla elaborada por Alejandro Abadía

CAPÍTULO V
DEFINICIÓN DE GRUPO OBJETIVO

Capítulo V: Definición del grupo objetivo

5.1 Perfil geográfico

Este proyecto se realizará en la Ciudad de Guatemala, que alcanza un estimado de 3.457.318 habitantes, lo que la convierte en la aglomeración urbana más poblada y extensa de América Central. Tiene una superficie total de 996 km².

La ubicación tropical de Guatemala no permite que se marquen con precisión cuatro estaciones en el año, como en los países situados al norte o al sur de la línea del ecuador. En realidad, las estaciones se reducen a dos: la lluviosa, a la que se le denomina invierno -mayo a octubre- y la seca, a la que se conoce como verano -noviembre a abril-.

Su geografía física es en gran parte montañosa. Posee suaves playas en su litoral del Pacífico y planicies bajas al norte del país. Es atravesada en su parte central por la Cordillera de los Cuchumatanes y parte de la Sierra Madre del Sur.

Guatemala tiene fronteras con México, Belice, Honduras y El Salvador. Es el país más grande de Centroamérica.

5.2 Perfil demográfico

El grupo objetivo está compuesto por personas de 15 años en adelante, sin límite de edad. Nivel socioeconómico A, B, C+,C. Dado la diversidad de los niveles socioeconómicos, los hobbies pueden variar, pero convergen en su amor por el deporte.

5.3 Perfil psicográfico

Las personas a quienes está dirigido este proyecto les gusta la práctica de actividad física, o bien tienen relación laboral con el deporte guatemalteco. Entre sus hobbies encontramos la práctica de algún deporte y tiene como hábito la lectura sobre el deporte guatemalteco, así como también son personas que apoyan a los deportistas nacionales y les gusta leer y saber sobre los mismos.

5.4 Perfil conductual

En su mayoría son personas dedicadas, disciplinadas, luchadores, saludables, competitivas y perseverantes.

CAPÍTULO VI

MARCO TEÓRICO

Capítulo VI: Marco Teórico

6.1 Conceptos fundamentales relacionados con el producto

6.1.1 Deporte. Toda actividad física, que el individuo asume como esparcimiento y que suponga para él un cierto compromiso de superación de metas, compromiso que en un principio no es necesario que se establezca más que con uno mismo.

(Sánchez Bañuelos, 1992).

6.1.2 Deportista. Persona que practica algún deporte, por afición o profesionalmente. (RAE, 2020)

6.1.3 Atletismo. Es el conjunto de ejercicios corporales que tienden al desarrollo perfecto de los órganos, y que procuran al mismo tiempo una armonía completa de las formas. Los clásicos distinguen tres clases de ejercicios: Ejercicios de fuerza, de velocidad y de fondo. Los primeros son los que se ejecutan mediante contracciones lentas y costeadas, durante las cuales la nutrición del músculo es más intensa puesto que el aglujo sanguíneo es más regular y más prolongado. Los ejercicios de velocidad se caracterizan especialmente por la multiplicación rápida de los movimientos musculares. Y los ejercicios de fondo son los de duración, esto es, la repetición prolongada de una serie de movimientos, que no supone más que un mínimo gasto de fuerzas musculares. (Acisclo Karag, 1958)

6.1.4 Bádminton. El bádminton es un deporte de raquetas, el cual se juega con un gallito (tiene forma cónica, que lo conforman 16 plumas insertadas alrededor de una base de corcho semiesférica que es cubierta por una capa fina de cuero). Este deporte se puede practicar de forma individual o en parejas, en una superficie rectangular dividida por la mitad por una red. El gallito puede alcanzar velocidades de 350

kilómetros por hora, es debido a esto que se dice que los deportistas que practican este deporte están entre los más ágiles y que en mejor forma se encuentra. (Acisclo Karag, 1958)

6.1.5 Ciclismo. Manifestación deportiva en la que el deportista utiliza como instrumento o aparato la bicicleta. (Acisclo Karag, 1958)

6.1.6 Judo. Denominación más moderna del jujutsu. Es el arte y ciencia, a la vez, de emplear en grado superlativo la energía mental y física para vencer a un adversario. Se divide en tres clases: nage-waza, katame-waza y ate-waza. El judo es el deporte nacional de los japoneses. Más que deporte, es una disciplina intelectual y moral, que representa una institución típica del japon. El principio fundamental del judo es el estudio del ejercicio, tanto corporal como espiritual, con el fin de prepararse para la consecución de ciertos fines definidos, así en la vida como en los negocios. Judo significa “tranquilo”, “moderado” y do, “senda”, “camino” u “origen”, “principio” y “fundamento”. (Acisclo Karag, 1958)

6.1.7 Levantamiento de pesas. Modalidad deportiva que antiguamente formaba parte de la gimnasia, ya que ésta, entre ellos, los pesos o balancines, que también se llaman halteras. (Acisclo Karag, 1958)

6.1.8 Natación. Es un deporte que se realiza en agua, el cual se puede realizar en espacios cerrados, como piscinas y en abiertos como en lagos, ríos o mar. Hay varios estilos de natación, crawl, mariposa, pecho y espalda. Es uno de los deportes más completos y eficaces a la hora de desarrollar un buen estado físico, y de contar con un sistema respiratorio y muscular sólido.

6.1.9 Pentatlón Moderno. El pentatlón moderno fue inventado por el barón Pierre de Coubertin, el fundador de los Juegos Olímpicos modernos, para simular las

experiencias y habilidades de un oficial de caballería del siglo diecinueve. Por ese motivo, este deporte tan particular exige a quienes lo practican que pongan en juego distintos talentos, ya que los desafía en disciplinas como esgrima, natación, pruebas ecuestres, de tiro y de atletismo realizadas en un mismo día. (Acisclo Karag, 1958)

6.1.10 Remo. Las pruebas de remo son batallas de 2.000 metros de velocidad, potencia, resistencia y sincronización que deja completamente desgastados a los atletas cuando cruzan la línea de meta. Todos los remeros miran hacia atrás en los botes y usan cada grupo mayor de músculos de sus cuerpos para tirar de los remos de una o dos palas por el agua mientras los asientos se deslizan para permitir el movimiento más largo y poderoso posible. (Acisclo Karag, 1958)

6.1.11 Tiro Caza El tiro “Skeet”, también llamado “tiro al plato”, “tiro al platillo”, “tiro al Vuelo”o “Clay Target”, es una de las principales competencias de tiro deportivo. El origen del nombre de esta especialidad (“skeet”) proviene de una vieja palabra escandinava que significa «disparo». Skeet es una recreación y la actividad de la competencia donde los participantes intentan romper platillos (discos) de arcilla lanzados en el aire a alta velocidad a partir de una variedad de ángulos.

Para la versión de Skeet americano, los discos de arcilla son de 4 y 5 / 16 pulgadas de diámetro, y un 1 / 8 pulgadas de grueso, y volar una distancia de 60 metros (+ / - 2 yardas). La versión internacional de skeet utiliza un objetivo que es ligeramente más grande en diámetro (110mm), más corta en sección transversal (25mm vs 1 1 / 8 pulgadas), y tiene una cúpula central más gruesa, haciendo más difícil de romper. Internacional son también objetivos a más largo arrojado a distancia de similar altura (más de 70 yardas), resultando en una velocidad más rápida.

Modalidades de Tiro Caza: Skeet, Foso Olímpico, Doble Foso, Sporting Clay y Siluetas Metálicas. (Acisclo Karag, 1958)

6.1.12 Vela. La Navegación a Vela es un deporte náutico que consiste en controlar la dinámica de una embarcación que es propulsado únicamente por el viento en sus velas. Las competiciones de este deporte se llaman regatas y las embarcaciones veleros. (Acisclo Karag, 1958)

6.1.13 Juegos Olímpicos. Los Juegos Olímpicos son la única competición verdaderamente global, multideportiva y que celebra el deporte en el mundo. Con más de 200 países que participan en más de 400 eventos entre los Juegos de Verano y de Invierno, los Juegos son donde todo el mundo acude a competir, a inspirarse y a estar juntos.

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 proceso mediante el cual el emisor y el receptor establecen una conexión en un momento y espacio determinados para transmitir, intercambiar o compartir ideas, información o significados que son comprensibles para ambos. Para que exista la comunicación es indispensable la existencia de un emisor y un receptor, sin uno de estos, la comunicación no existe.

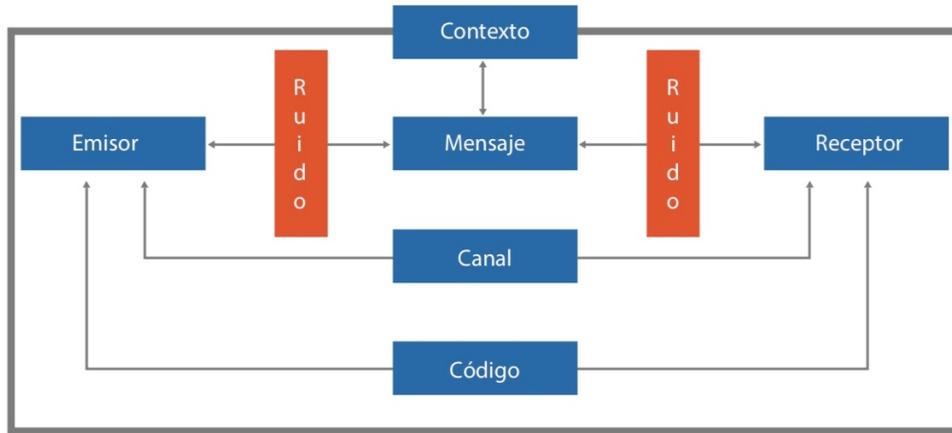
6.2.1.2 Elementos de la comunicación. A la información que se transmite cuando nos comunicamos se le conoce como mensaje. Éste es un elemento que tiene gran valor, en sí mismo, porque se define como la información que está siendo transmitida. El mensaje es el núcleo de la comunicación y el resto de los elementos del proceso realizan su función en directa relación con éste.

Por otra parte, el código es el conjunto de signos que se utilizan para dar a conocer un mensaje. Existen muy diversos tipos de código, el idioma español es un código diferente de cualquier otro idioma; la clave Morse también es un código; los signos con los que se comunican los sordomudos; las letras que ahora estás interpretando también es un tipo de código. Existen lenguajes propios de ciertos grupos, como las pandillas, los agentes de tránsito, la policía, los pilotos y controladores aéreos, entre otros. Todos estos son códigos. Además del mensaje y del código, en el proceso de comunicación intervienen los siguientes elementos: **Emisor:** Aquél que transmite la información (un individuo, un grupo o una máquina). **Receptor:** Aquél, individual o colectivamente, que recibe la información. Puede ser una máquina. **Código:** Conjunto o sistema de signos que el emisor utiliza para codificar el mensaje. **Canal:** Elemento físico por donde el emisor transmite la información y que el receptor capta por los sentidos corporales. Se denomina canal tanto al medio natural (aire, luz) como al medio técnico empleado (imprensa, telegrafía, radio, teléfono, televisión, ordenador, etc.) y se perciben a través de los sentidos del receptor (oído, vista, tacto, olfato y gusto). **Mensaje:** La propia información que el emisor transmite. **Contexto:** Circunstancias temporales, espaciales y socioculturales que rodean el hecho o acto comunicativo y que permiten comprender el mensaje en su justa medida. **Ruido:** Se denomina ruido a todo obstáculo que dificulte la comunicación, de tal modo que suponga una pérdida de contenido del mensaje.

(Héctor Maldonado Willman, 1998)

6.2.1.3 Esquema de la comunicación. Los elementos de la comunicación se relacionan entre sí: un emisor envía un mensaje a un receptor, a través de un canal y

de los signos de un código, y de acuerdo al contexto en que se sitúa ese acto de comunicación.



(Héctor Maldonado Willman, 1998)

6.2.1.4 Funciones de la comunicación. Función referencial: es la función por la que se comunican contenidos objetivos. Es decir, define al objeto o sujeto.

Función expresiva: también se le conoce como “función emotiva”, no proporciona datos sobre el objeto sino una opinión acerca del objeto o sujeto.

Función apelativa: induce u ordena determinadas acciones de consumo, llega al sentimiento más que a la razón. Función fática: son palabras que no tienen significado específico, pero se utilizan para mantener la comunicación.

Función poética: cuando el mensaje deja de ser un medio tásito y se usa con un propósito estético.

Función metalingüística: explica el significado de una palabra que se está utilizando en una conversación para que el interlocutor nos entienda.

6.2.2 Conceptos fundamentales relacionados con el diseño.

6.2.2.1 Diseño. Se refiere a una representación gráfica, que surge a partir de una idea con la finalidad de solucionar un problema de una forma práctica y estética. (Ferreira, 2020)

6.2.2.2 Diseño Gráfico. Consiste en transmitir ideas o mensajes por medio de imágenes, videos o elementos textuales y está directamente ligado a la comunicación gráfica y visual. (Gráficas, 2020)

6.2.2.3 Imagen. Imagen se le puede llamar a todo aquella figura o representación visual de algo o alguien. Cuando hablamos de imagen nos podemos referir a una representación de la realidad o a una representación simbólica, que va depender del contexto cultural en donde se utilice. En el área de diseño gráfico y comunicación el concepto de imagen es de suma importancia ya que por medio de ésta podemos transmitir ideas, sentimientos y mensajes q de ante mano nos hayamos propuesto, esto nos ayudará a llegar a nuestro grupo objetivo eficaz y eficientemente.

6.2.2.4 Identidad corporativa. Es el conjunto de valores y elementos físicos que representan a una empresa. Además, se relaciona con la postura que toma cada entidad ante las diferentes situaciones que ayudan a cultivar una buena imagen de sí misma. (Gabriel, 2020)

6.2.2.5 Diagramación. Es la disposición de los elementos del diseño en relación con el espacio de que se dispone, siguiendo un esquema de diseño general. También podría llamarse gestión de formas y espacios. El objetivo de la diagramación es presentar los elementos visuales y de texto que se deben comunicar de un modo que permita al lector recibirlos con el mínimo esfuerzo. Con una buena diagramación, un

lector puede moverse fácilmente por una información relativamente compleja tanto en medios impresos como electrónicos.

La diagramación tiene en cuenta consideraciones prácticas y estéticas del producto como la visión que se tendrá del contenido, independientemente de si el formato final es una revista, una página web o un gráfico de televisión o una botella de champú. Los diversos elementos se distribuyen en la maqueta mediante una cuadrícula, una serie de líneas de referencia que permite colocar cada uno rápidamente y con precisión, y mantener una identidad visual de una página a otra, o entre los diferentes elementos de una gama de productos.. (Gavin Ambrose y Paul Harris, 2003)

6.2.2.6 Impresión Litográfica. La impresión litográfica es el proceso tradicional con el cual se reproducen documentos y el cual ofrece la máxima calidad de impresión, con la más amplia gama de colores. La impresión litográfica tiene ciertas características únicas, las cuales se basan en el principio del rechazo natural que se produce entre el agua y la grasa cuando entran en contacto, esa es la herramienta más destacada que implementa esta técnica la diversa adherencia que consiguen las sustancias afines al agua y las que no lo son.

6.2.2.7 Reseña histórica. Es un texto breve que se propone repasar los hechos históricos de un determinado asunto. Este tipo de notas brinda una visión general sobre el objeto reseñado con un formato descriptivo-informativo.

6.2.2.8 Tipografía. La tipografía es el medio por el que se da una forma visual a una idea escrita. La selección de la forma visual puede afectar de forma drástica a la legibilidad de la idea escrita y a la sensación que despierte en el lector debido a los cientos, por no decir miles de familias tipográficas disponibles. La tipografía puede

producir un efecto neutro o despertar pasiones, simbolizar movimientos artísticos, políticos o filosóficos, o expresar la personalidad de una persona o una organización. Los tipos de letra varían desde las letras más claras y legibles que fluyen fácilmente a la vista y que son apropiadas para grandes bloques de texto hasta las tipografías más espectaculares y atractivas que llaman la atención y se usan en los titulares de los periódicos y en los anuncios.

La tipografía no tiene nada de estático y evoluciona constantemente. Muchos tipos usados hoy se basan en diseños creados durante épocas históricas anteriores.

La incipiente industria de la impresión estableció como formas estándar, en el siglo xv, el uso de las mayúsculas romanas y las minúsculas carolingias del reino de Carlomagno, y es lo que se usa aún hoy.

(Gavin Ambrose y Paul Harris, 2003)

6.2.2.9 Programa de diseño Adobe Photoshop. Photoshop es un programa enfocado en el tratamiento de imágenes digitales, el cual abarca desde la manipulación fotográfica hasta la pintura digital pasando por el diseño web, edición de videos, etc. Photoshop es una herramienta potente y amplia que se ha convertido en una herramienta totalmente imprescindible para diseñadores gráficos, diseñadores web, ilustradores y dibujantes en general, fotógrafos, editores de video, creadores en 3D, prácticamente cualquier trabajo digital pasa tarde o temprano en alguna de sus fases por Photoshop.

6.2.2.10 Programa de diseño Adobe Illustrator. Es el programa vectorial por excelencia de todo diseñador gráfico, se trabaja sobre un tablero de dibujo, conocido como “mesa de trabajo” y esta destinado a la creación artística de dibujo y pintura para ilustración.

Illustrator contiene opciones creativas, un acceso más sencillo a las herramientas y una gran versatilidad para producir rápidamente gráficos flexibles cuyos usos se dan en (maquetación – publicación) impresión, video, publicación en la web y dispositivos móviles.

Es una herramienta que nos permite crear gráficos, nos permite crear entre otras cosas logos y además papelerías de empresas, entre muchas cosas más.

6.2.2.11 Programa de diseño Adobe InDesign. InDesign es un programa para el diseño de documentos con el fin de ser impresos o bien, de ser publicados en línea. Sirve para diagramar periódicos, revistas, libros y otros materiales de publicación. En este programa se pueden configurar plantillas y otros accesos directos para acelerar el proceso de diseño.

6.2.2.11 Diseño editorial. Es el diseño encargado de la diagramación de todo tipo de publicaciones como libros, revistas, catálogos, entre otros. El principal objetivo del diseño editorial es crear contenido con imágenes y textos que resulte atractivo y funcional para el lector. (Mique, 2020)

6.3 Ciencias auxiliares, artes, teorías y tendencias

6.3.1 Ciencias auxiliares.

6.3.1.1 Semiología. La semiología es la ciencia que estudia los sistemas de signos. (Pierre Guiraud, 1972). Ferdinand de Saussure es uno de los autores más importantes en el tema de la semiología y él la define como “ La ciencia que estudia la vida de los signos en el seno de la vida social” y define el signo como la asociación más importante en la comunicación humana y dice que el signo está formado por un significante y un significado. Otro autor de mucha importancia es el estadounidense

Charles Peirce quién definió al signo como una entidad de tres caras, con un significante, un significado y un referente.

Esta ciencia es fundamental en la aplicación del proyecto, nos permitirá dar sentido a una representación gracias a una composición de signos y elementos.

6.3.1.2 Sociología. La sociología es el estudio, por medio del método científico, de las diferentes formas de organización social, de las relaciones e instituciones sociales con el propósito de conocer y manejar las leyes del desarrollo social. (Rogelio Padilla Rodríguez, 2007)

6.3.1.3 Psicología. Es la ciencia de la conducta y de los procesos mentales. La palabra clave en esta definición es ciencia. Aunque los psicólogos comparten el interés de todos nosotros por la conducta y por los procesos mentales invisibles que la moldean, aplican el método científico cuando buscan respuestas a sus preguntas. Recogen datos mediante observaciones meticulosas y sistemáticas; para explicar lo que han observado formulan teorías; hacen nuevas predicciones basándose en ellas; después prueban sistemáticamente sus predicciones mediante más observaciones y experimentos para determinar si son correctos. En conclusión, como cualquier otro científico recurren al método científico para describir, entender, predecir y, finalmente, obtener cierto grado de control sobre lo que estudian.

(Charles G. Morris y Albert A. Masito, 2000)

6.3.1.4 Psicología del color. Se encarga de estudiar la forma en la que las personas se comportan ante los distintos colores, así como las emociones que les provocan. La psicología del color es un campo de estudio que está dirigido a analizar el efecto del color en la percepción y la conducta humana. Desde el punto de vista estrictamente médico, todavía es una ciencia inmadura en la corriente principal de la psicología

contemporánea, teniendo en cuenta que muchas técnicas adscritas a este campo pueden categorizarse dentro del ámbito de la medicina alternativa.

Sin embargo, en un sentido más amplio, el estudio de la percepción de los colores constituye una consideración habitual en el diseño arquitectónico, la moda, la señalética y el arte publicitario.

(García-Allen, 2020)

6.3.1.5 Antropología. Es la ciencia que estudia al hombre en el contexto cultural y social del que forma parte. De esta manera se estudia el origen del ser humano, su desarrollo como especie social y los cambios en sus conductas según el tiempo.

6.3.1.6 Estadística. Es la ciencia que se encarga del estudio de una determinada característica en una población, por medio de la cual se recogen datos, se organizan en tablas, se representan gráficamente para poder ser analizados y sacar conclusiones de dicha población.

6.3.2 Artes.

6.3.2.1 Fotografía. Es el arte que permite reproducir por medio de reacciones químicas, las imágenes que se encuentran dentro de una cámara oscura.

(Gardey, 2020)

6.3.2.2 Artes gráficas. Se refiere a la elaboración de elementos visuales basadas en el dibujo o en el uso de grabado y la técnica de impresión. (FerYsu, 2020)

6.3.2.3 Literatura. Se trata de una expresión artística que se basa en la palabra tanto oral como escrita, y sirve para transmitir conocimientos o emociones diversas.

(Morales, 2020)

6.3.2.4 Pintura. Es una interpretación de la realidad, basada en símbolos representativos, elaborada con una técnica determinada sobre una superficie bidimensional.

(Berger, 1998:39)

6.3.3 Teorías.

6.3.3.1 Teoría del color. En el diseño, el color es muy subjetivo. Lo que produce una reacción en una persona puede provocar una muy distinta en otra. A veces esto se debe a las preferencias personales, otras debido a factores culturales. La teoría del color es una ciencia en sí misma. Estudiar cómo afectan los colores a las personas, de manera individual o en grupo, es algo a lo que muchas personas dedican una vida de estudios. Y hay mucho por estudiar. A veces cambiando el matiz o la saturación de un color podemos causar una sensación completamente distinta. Las diferencias culturales significan que un color considerado feliz en un país, puede ser considerado deprimente en otro.

Por lo anterior, los colores se han dividido por “familias de colores” que son las siguientes:

Colores cálidos: Los colores cálidos incluyen al rojo, naranja, amarillo y las variaciones de estos tres colores. Son los colores del fuego, de las hojas caídas, de los amaneceres y atardeceres, por lo general son energizantes, apasionados y positivos. El rojo y amarillo son colores primarios, con naranja entre estos dos, significa que los colores cálidos son realmente cálidos y no se obtienen combinando un color cálido con un color frío. Se recomienda usar estos colores si lo que se quiere reflejar en un diseño es pasión, felicidad, entusiasmo y energía.

Colores fríos: Los colores fríos incluyen al verde, azul y morado, son a menudo más tenues que los colores cálidos. Son los colores de la noche, el agua, la naturaleza y suelen ser relajantes, apacibles y algo reservados.

El azul es el único color primario en el espectro frío, eso significa que los otros colores se obtienen de la mezcla de azul con un color cálido (amarillo para el verde, rojo para el morado). Los verdes toman algunos atributos del amarillo y el morado toma algunos del rojo. Para dar la sensación de calma o profesionalismo, se recomienda usar estos colores.

Colores Neutros: Los colores neutros contienen partes iguales de cada uno de los tres colores primarios, el rojo, el azul y el amarillo. Un color neutro se define como un color de una saturación muy baja, que está cercana a la del gris. El negro, el blanco, el gris y a veces el marrón se consideran bajo esta categoría.

(Raffino, Teoría del color , 2020)

6.3.3.12 Teoría Gestalt. Observa la mente humana y el comportamiento humano por medio de conjuntos de datos que llegan al cuerpo, como lo es la suma de piezas de una imagen, un sonido, el tacto y memoria, es decir, lo que en muchas ocasiones se presenta de una manera incompleta, el cerebro se encarga de completarlo por medio de las formas mentales. Dentro de la Teoría de la Gestalt se encuentran leyes y principios como:

6.3.3.2.1 La ley de la figura fondo. Es decir, que no se puede percibir una forma como figura y fondo a la vez.

6.3.3.2.2 Ley de la continuidad. Si existen varios elementos, como líneas o círculos que se colocan en orientación hacia alguna parte, será percibido como un todo.

6.3.3.2.3 Ley de la proximidad. Si existen varios elementos próximos entre sí, se perciben como si formaran parte de una misma figura.

6.3.3.2.4 Ley de la similitud. Si existen elementos que se parecen entre sí, serán percibidos por la mente humana de la misma forma.

6.3.3.2.5 Ley de cierre. Las formas serán percibidas de una mejor manera, cuando su contorno está más cerrado.

6.3.3.2.6 Ley de la compleción. Si existe alguna figura o forma abierta, el cerebro la percibe como cerrada.

(Torres, 2020)

6.3.3.13 Teoría del recorrido visual. Por medio del recorrido visual se establece la relación que existe entre los elementos de alguna composición, es decir, es fundamental definir que es lo que el lector debe de observar primero y que es lo que debe observar de último.

(Nivel Compositivo, 2020)

6.3.4 Tendencias.

6.3.4.1 Tendencias de diseño gráfico. son una serie de grupos de un cierto estilo, estilísticos, que el diseño en si va adoptando. Se encuentran en continua evolución y marcan el estilo de los diseños y futuras creaciones. Ahí, entra a formar parte el estilo, como forma de actuar, dando el toque personal al proyecto en curso.

6.3.4.1.1 Paletas de colores más llamativas. Los colores llamativos son atractivos para los usuarios, dan una sensación de frescura y de exclusividad. Utilizar en los

diseños una paleta de colores vibrantes es una buena alternativa si lo que se desea es que un producto destaque.

6.3.4.1.2 Minimalismo. En el año 1965, en un artículo publicado en la revista Art Magazine, el filósofo Richard Wolheim utiliza el término “minimal” (mínimo) para referirse a las pinturas de campo de color de Ad Reinhart, una serie compuesta por superficies de un metro cincuenta de tamaño en las que una oscura cruz se perdía a primera vista en un fondo de tono muy similar. El término de Wolheim se usaría posteriormente para definir una serie de obras de principios de los 60 que enfrentaban al expresionismo abstracto con formas puras. Así se formaliza el nacimiento del “Minimal Art”, también conocido como Minimalismo.

Numerosos artistas han considerado como las primeras concepciones minimalistas obras como las de Kasimir Malevich, Vladimir Tatlin y Piet Mondrian, y, al igual que Wolheim, también los "ready-mades" de Marcel Duchamp. Los minimalistas reducen a la "mínima" expresión los elementos de su arte. En el caso de la pintura, ésta también es conocida como “pintura del silencio” ya que las obras se apartan del "ruido" de formas y objetos de la sociedad de consumo, se oponen al “bullicio” del Por-Art. Destacan entre los pintores Robert Ryman, Agnes Martin y Brice Marden. Por su parte, escultores y arquitectos aplican el carácter reduccionista de la corriente a los volúmenes y las formas.

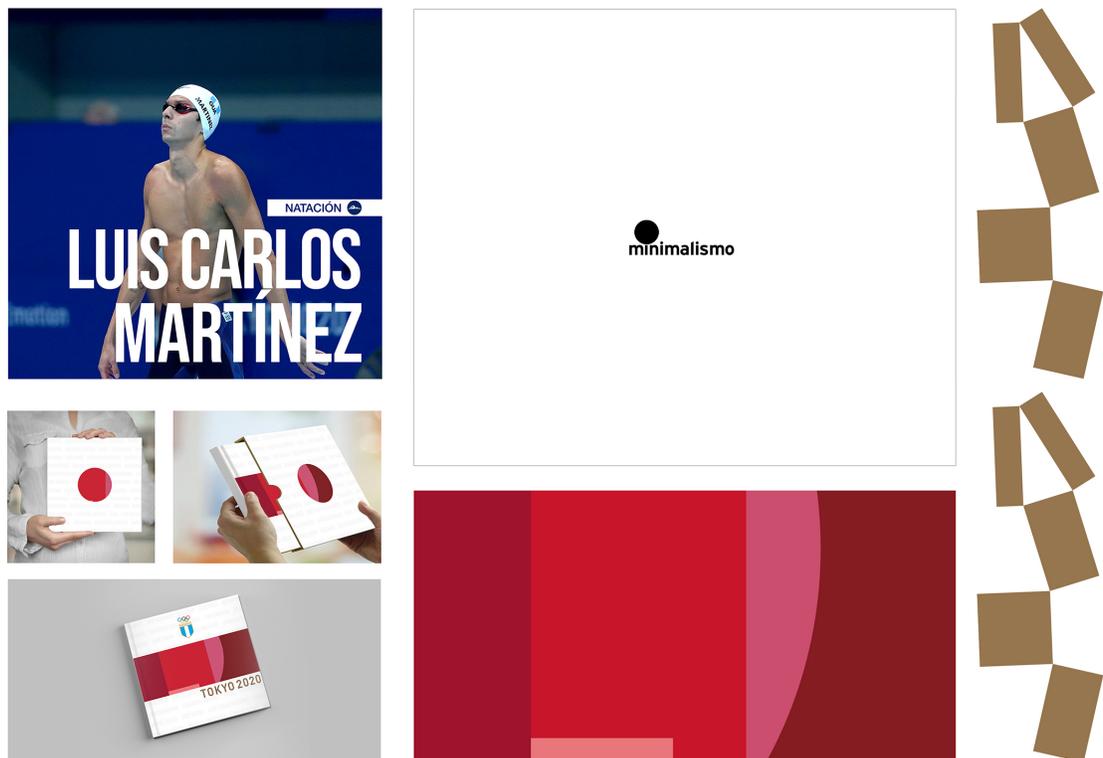
(Richard Wolheim, 1965)

6.3.4.1.3 Tipografía grande y atrevida. La tipografía constituye una parte considerable del diseño, y hoy en día es cada vez más grande y atrevida. Forma parte de la tendencia del maximalismo. Las fuentes en negrita captan la atención y jerarquizan los elementos de diseño.

6.3.4.1.4 *Formas geométricas.* Las formas geométricas son las primeras que nos vienen a la mente cuando pensamos en formas. Círculos, cuadrados, rectángulos, hexágonos... están formados por patrones regulares, y son fácilmente reconocibles.

Un diseño que utiliza esas formas nos dará una idea de orden y eficacia.

6.3.4.2 Tablero de tendencias.



Tablero de tendencias creado por Gustavo Alejandro Abadía Rojas.

CAPÍTULO VII
PROCESO DE DISEÑO Y PROPUESTA PRELIMINAR

Capítulo VII: Proceso de diseño y propuesta preliminar

7.1 Aplicación de la información obtenida en el marco teórico

7.1.1 Semiología. Esta ciencia es un gran aporte para la realización de este trabajo, debido a que por medio de esta plasmaremos un diseño acorde al grupo objetivo, por lo tanto, la información tendrá un valor significativo, no solo por medio del texto sino también con imágenes, elementos gráficos y por la forma en que ésta será diagramada y expuesta en la memoria de labores.

7.1.2 Sociología. Esta ciencia es muy importante para la realización de este proyecto, porque se pretende que todo guatemalteco se sienta orgulloso de los deportistas que nos representan a nivel internacional, para lograr dicho objetivo se necesitaron elementos y características de los guatemaltecos para la realización del mismo.

7.1.3 Psicología. En el diseño de esta memoria de labores emplearemos elementos gráficos, formas, imágenes y colores que sean del agrado de un público determinado, por medio de lo anterior evocamos sensaciones, sentimientos e incluso por medio de los colores podemos evocar indirectamente significados que queremos expresar.

7.1.4 Antropología. El objetivo principal del diseño gráfico es comunicar de forma visual una idea, sentimientos, un concepto, mensajes específicos y siempre se hace con el propósito de informar, de persuadir, de vender, de influir en determinadas elecciones, actitudes, pensamientos o conocimientos de las personas. Con esta memoria de labores utilizaremos esta ciencia para lograr llegar y estudiar previamente al grupo objetivo o público al cual deseamos llegar.

7.1.4 Estadística. La estadística la utilizamos en la realización de gráficas, en datos que expondremos cronológicamente y en la realización de infografías para expresar de forma gráfica información recolectada en nuestra investigación.

7.1.5 Tipografía. Con la elección correcta de la tipografía para la memoria de labores, estructuraremos y organizaremos el lenguaje visual de una manera correcta, llamativa y de fácil lectura.

7.2 Conceptualización

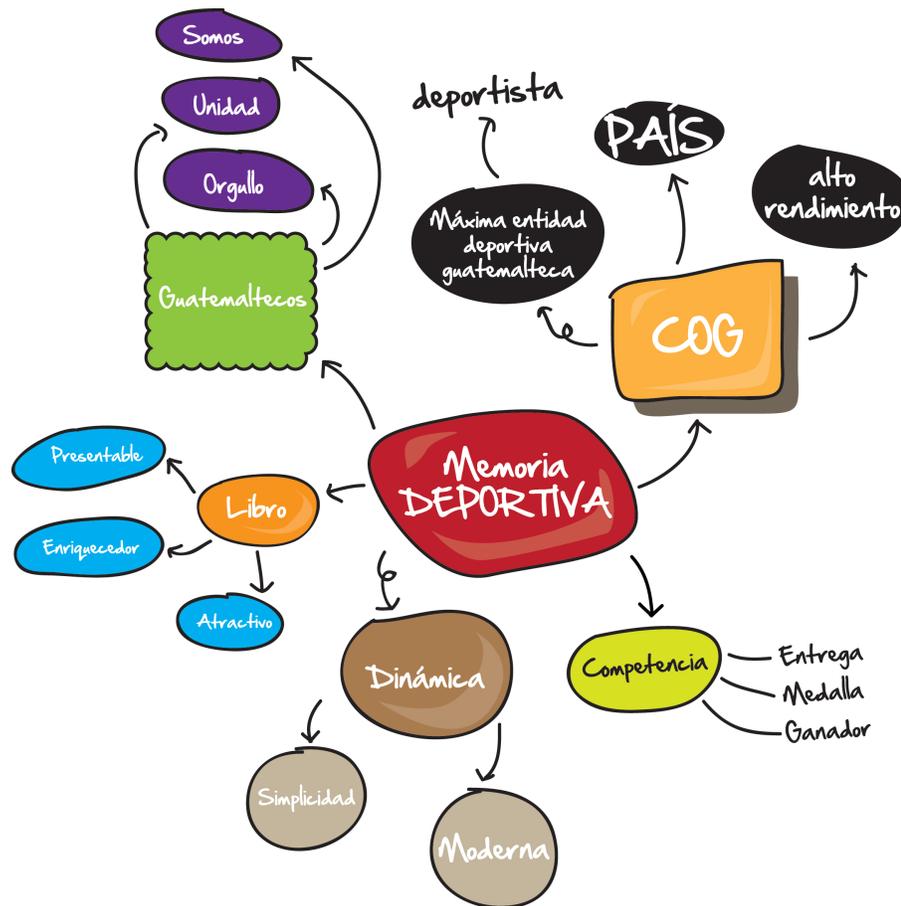
7.2.1 Método. Para la creación de un concepto, partiremos del método de “lluvia de ideas”. Esta técnica fue propuesta en 1939 por Alex F. Osborn, es una técnica de pensamiento creativo para generar un número de ideas de forma elevada, conceptos, palabras de una idea o elemento principal. Seguido por la realización de un Mapa Conceptual que ayudará como herramienta para representar de manera gráfica y mediante un esquema, el conocimiento.

7.2.1.1 Lluvia de Ideas

Libro	Jóvenes	Triunfo
Información	Adultos	Medallista
Deporte	Reconocimiento	Nacional
Medallas	Histórico	Perseverancia
Esfuerzo	Leyenda	Proceso
Metas	Excelencia	Dedicación
Sueños	Educativo	Sacrificio
Exclusivo	Excelencia	Moderno
Auténtico	Pasión por guate	Reseña
Niños	Orgullo	Representar

Guatemala	Pruebas	Esmero
Campeón	Competencias	Minimalista
Podio	Disciplinas	Objetivos
Sacrificio	Delegación	Fuerza
Atleta	Guate	Desafíos
Azul y blanco	Ganador	Proceso
Alegría	País	Esmero
Satisfacción	Chapines	Entrega
Logros	Lucha	

7.2.1.2 Mapa Conceptual



7.2.2 Definición del concepto.

7.2.2.1 Propuestas. Frases derivadas de la lluvia de ideas y del mapa conceptual.

7.2.2.1.1 Orgullo Guatemalteco

7.2.2.1.2 Leyenda azul y blanco

7.2.2.1.3 Somos Guate, un país ganador

7.2.2.1.4 Campeón nacional, corazón azul y blanco

7.2.2.1.5 Pasión por Guatemala

7.2.2.1.6 Orgullosos medallistas guatemaltecos

7.2.2.2 Concepto final. Con base al método realizado se llegó a la frase “**Pasión por Guatemala**” Para ser un deportista de éxito se debe tener pasión, pasión por el deporte y por lo que esto conlleva, por el sacrificio, por el cansancio, por los aciertos y desaciertos que surgirán en el camino. Quien trabaja y hace las cosas con pasión, generará de manera natural un sinnúmero de nuevos valores como la constancia, la perseverancia y sobre todo la excelencia.

El mensaje que principalmente se quiere transmitir con este slogan es básicamente que: las acciones de un equipo son siempre superiores a las acciones de un solo individuo y la sinergia de la PASIÓN de todos, produce grandes resultados para nuestra Guatemala.

7.3 Bocetaje

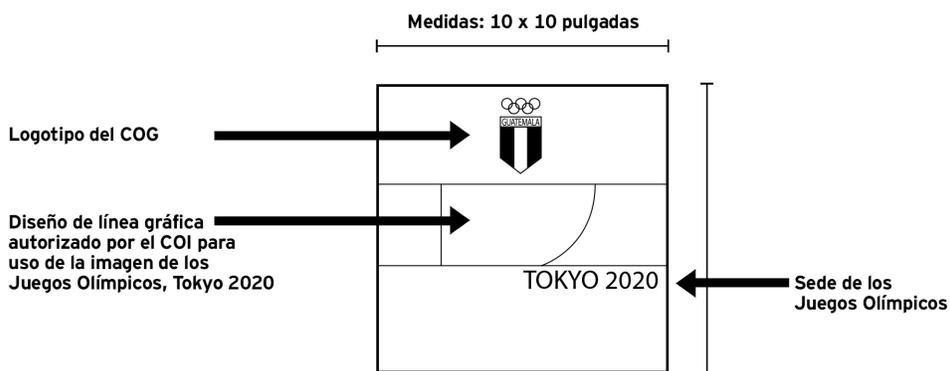
Tabla de requisitos

Elemento Gráfico	Propósito	Técnica	Emoción
Color	Utilizar colores institucionales para identificar a la institución con el material gráfico, así como también para separar espacios o dividir las partes en las que estará conformada la memoria de labores	Elementos gráficos realizados en Ilustrador	Compromiso, seguridad, dinamismo, estabilidad.
Tipografía	Utilizar tipografías modernas y en dos jerarquías visuales para separar los títulos, nombres y contenido del material.	Dos o tres tipos de letra, dándole énfasis con “negrilla” a los títulos, realizado en Ilustrador.	Modernidad, tranquilidad, interés.
Fotografías	Graficar y darle dinamismo al	Fotografía, photoshop	Esfuerzo, triunfo, perseverancia,

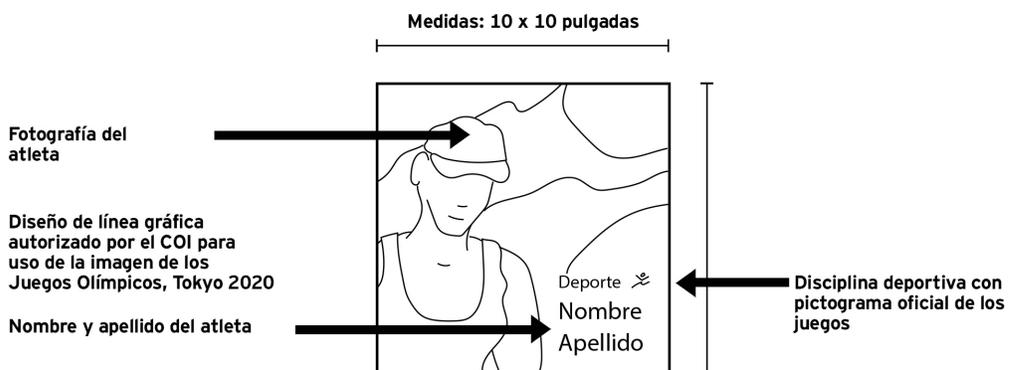
	<p>contenido, ayudarán a transmitir mensajes y valores institucionales.</p>		<p>entrega, compromiso, recompensa, alegría</p>
--	---	--	---

7.3.1 Proceso de bocetaje.

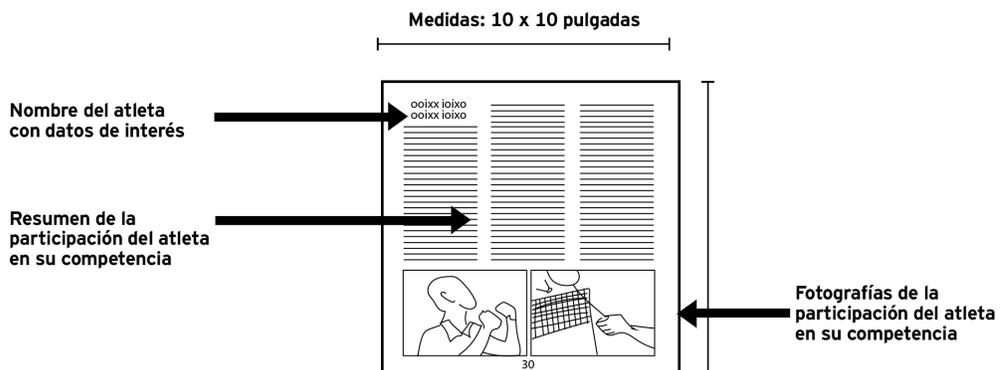
Boceto de portada



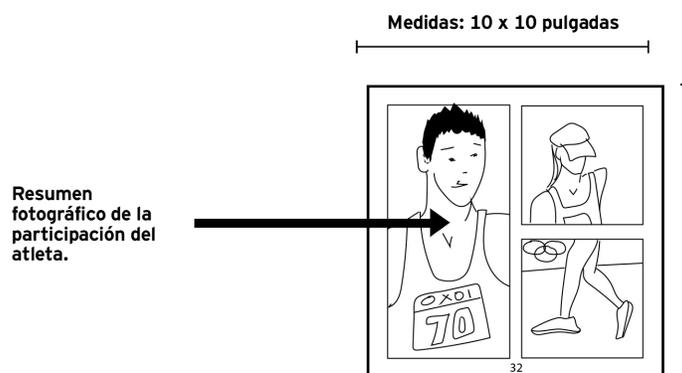
Boceto de portada de perfil del atleta



Boceto de resumen de participación



Boceto de galería de fotografía de la participación del atleta



El contenido de la memoria de labores, así como las portadas de los atletas medallistas, serán similares a este tipo de diseño y diagramación.

7.3.2 Proceso de digitalización de los bocetos.

Digitalización de Portada

En el diseño de la portada se respetó lo elaborado en el boceto.

Se abrió el programa Ilustrador, se configuró el documento a un tamaño de 10 x 10 pulgadas, que es el tamaño que se estará elaborando el documento.

Procedemos a copiar y pegar el logotipo del Comité Olímpico Guatemalteco en el nuevo documento, al seleccionar el logotipo aparece el cuadro delimitador el cual nos sirvió para manipular el logotipo en tamaño y en ubicación.

Luego, se abrió el Manual de Imagen de los Juegos Olímpicos Tokyo 2020, documento del cual copiamos elementos autorizados por el Comité Olímpico Internacional para ser utilizados en cualquier documento o pieza gráfica relacionada con los Juegos Olímpicos, Tokyo 2020.

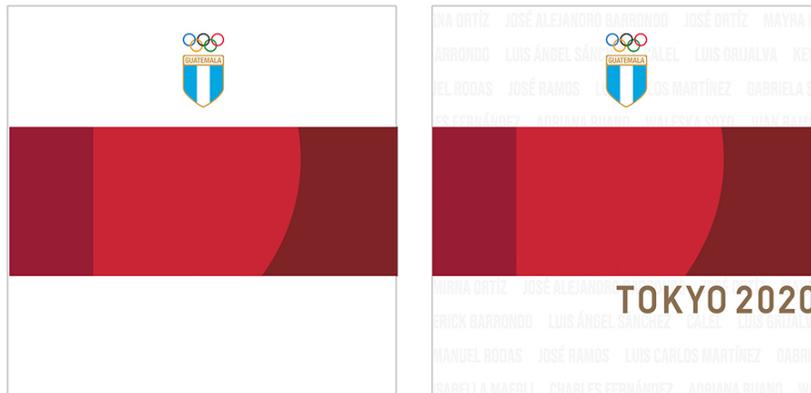
Se colocaron los elementos en la posición según lo establecido en el boceto.

Luego seleccionamos la herramienta “texto”, se escribió el nombre y apellido de cada uno de los deportistas que participaron en los Juegos Olímpicos, Tokyo 2020. Al terminar de escribirlos, seleccionamos la tipografía, en este caso fue “Bebas Neue”, colocamos el tamaño de la tipografía en 24 pt y le dimos un doble espaciado entre líneas, en cada línea colocamos de 2 a 4 nombres de deportistas. Seleccionamos el texto y lo enviamos detrás de todos los elementos.

Con la herramienta “rectángulo” creamos un cuadrado de 10 x 10 pulgadas y se centró en el documento, le quitamos el color de trazo y de relleno.

Seleccionamos el cuadro y el texto antes creados, oprimimos el botón derecho y le dimos click en la opción “Crear máscara de recorte”.

Por último, dimos doble click en el texto para que re ubicarlo dentro del cuadro, en la posición que veamos sea la mejor.



Digitalización de portada de perfil del atleta

En el diseño de la portada de perfil del atleta, de igual manera se respetó lo elaborado en el boceto, no se le hicieron modificaciones ya que se está conforme con el resultado. Para la elaboración de esta página, se abrió el programa Photoshop y se configuró el documento del tamaño deseado, 10 x 10 plg. y de 300dpi.

Seleccionamos una fotografía del banco de fotos que realizaron los fotógrafos enviados por parte del Comité Olímpico Guatemalteco a los Juegos Olímpicos, Tokyo 2020.

Importamos la fotografía al documento de Photoshop recién creado, y la colocamos de forma que cubra todo el área de trabajo, la ubicamos en la posición y en el tamaño que deseamos.

Seleccionamos la herramienta texto y colocamos el nombre y apellido del atleta, con la tipografía que elegimos para nuestro documento “Bebas Neue” de un tamaño importante para resaltar su nombre y que la tipografía sea parte fundamental del diseño. El nombre lo colocamos en dos líneas, en la superior el nombre y en la

inferior el apellido, alineado al lado derecho.

En la parte superior del nombre, con la herramienta texto seleccionada, escribimos la disciplina deportiva en la que el atleta participó en estas justas deportivas, y a un costado de la disciplina colocaremos el pictograma oficial del deporte que lo obtenemos del documento oficial proporcionado por el Comité Olímpico Guatemalteco. La tipografía utilizada en la disciplina deportiva fue la “Helvetica Neue Medium” para equilibrar el peso de la utilizada en el nombre del atleta.



Digitalización de resumen de participación

Para la elaboración de la hoja de “resumen de participación” se abrió el programa Ilustrador, se configuró el documento a un tamaño de 10 x 10 pulgadas, que es el tamaño que se estará elaborando el documento.

El documento se estará trabajando a 3 columnas con tipografía 10 pts “HelveticaNeue ThinCond Condensed Regular Thin y un espaciado de 11pts. Se

dejará un margen de 1 pulgada en los cuatro lados, y el número de página se colocó en la parte inferior de la hoja, alineado al centro, con tipografía "Bebas Neue" tamaño 18 pts.

La información que se colocó para cada atleta fue redactada por el Área de Prensa del Comité Olímpico Guatemalteco, y proporcionada en Word. Documento que se abrió, se seleccionó todo el texto y luego lo pegamos en el área de texto del documento que creamos en Ilustrador.

Ya colocado en Ilustrador, diagramamos el texto, colocando algunas fotografías de la participación del atleta en los Juegos Olímpicos, Tokyo 2020. Se diagramó de una manera que las imágenes tuvieran un equilibrio con el texto y sobre todo que fuera un documento amigable a la vista y a la lectura, así como las fotografías a un tamaño significativo, porque le dimos importancia a las fotografías de la participación del atleta en su competencia.

CHARLES DAVID FERNÁNDEZ WANKE
 Deportista, Triatleta, Maratonista
 Participaciones Olímpicas: Tokio 2020 y Londres 2012.
 Estatura: 1.82 metros

En 2013 y Lima 2019, Andrés fue campeón en maratón y en cinco ediciones de las XBI Juegos Centroamericanos y del Caribe de Barranquilla 2019. También fue campeón de 1000 y 2000 metros en el Campeonato de Ecuador en 2016.

Participaciones olímpicas
 Andrés participó en su segunda olimpiada en los Juegos Olímpicos de Río 2016 (paradeo 10) y volvió en Tokio 2020, donde se convirtió en el tercer deportista guatemalteco en ganar medallas de bronce en los Juegos Olímpicos. En su participación en el maratón de Tokio 2020, Andrés fue el tercer guatemalteco en completar la carrera con un tiempo de 2:29:58 horas. Su carrera fue una de las más impresionantes de la competencia, ya que se mantuvo en el primer lugar durante la mayor parte de la carrera.

En su participación en los Juegos Olímpicos de Tokio 2020, Andrés fue el tercer guatemalteco en completar la carrera con un tiempo de 2:29:58 horas. Su carrera fue una de las más impresionantes de la competencia, ya que se mantuvo en el primer lugar durante la mayor parte de la carrera.

Charles es un deportista muy trabajador y dedicado. Desde niño fue un atleta, lo que motivó sus padres a que él se dedicara a este deporte desde muy joven.

Inspirado en guatemaltecos en igual situación deportiva, "Quiero ser como ellos, con ganas de competir. Quiero ser un gran deportista, con metas a largo plazo y con un estilo de vida saludable, como el de ellos, que son deportistas y atletas en el deporte."

En su participación en los Juegos Olímpicos de Tokio 2020, Andrés fue el tercer guatemalteco en completar la carrera con un tiempo de 2:29:58 horas. Su carrera fue una de las más impresionantes de la competencia, ya que se mantuvo en el primer lugar durante la mayor parte de la carrera.

Charles es un deportista muy trabajador y dedicado. Desde niño fue un atleta, lo que motivó sus padres a que él se dedicara a este deporte desde muy joven.

CHARLES DAVID FERNÁNDEZ WANKE
 Deportista, Triatleta, Maratonista
 Participaciones Olímpicas: Tokio 2020 y Londres 2012.
 Estatura: 1.82 metros

En 2013 y Lima 2019, Andrés fue campeón en maratón y en cinco ediciones de las XBI Juegos Centroamericanos y del Caribe de Barranquilla 2019. También fue campeón de 1000 y 2000 metros en el Campeonato de Ecuador en 2016.

Participaciones olímpicas
 Andrés participó en su segunda olimpiada en los Juegos Olímpicos de Río 2016 (paradeo 10) y volvió en Tokio 2020, donde se convirtió en el tercer deportista guatemalteco en ganar medallas de bronce en los Juegos Olímpicos. En su participación en el maratón de Tokio 2020, Andrés fue el tercer guatemalteco en completar la carrera con un tiempo de 2:29:58 horas. Su carrera fue una de las más impresionantes de la competencia, ya que se mantuvo en el primer lugar durante la mayor parte de la carrera.

En su participación en los Juegos Olímpicos de Tokio 2020, Andrés fue el tercer guatemalteco en completar la carrera con un tiempo de 2:29:58 horas. Su carrera fue una de las más impresionantes de la competencia, ya que se mantuvo en el primer lugar durante la mayor parte de la carrera.

Charles es un deportista muy trabajador y dedicado. Desde niño fue un atleta, lo que motivó sus padres a que él se dedicara a este deporte desde muy joven.

Inspirado en guatemaltecos en igual situación deportiva, "Quiero ser como ellos, con ganas de competir. Quiero ser un gran deportista, con metas a largo plazo y con un estilo de vida saludable, como el de ellos, que son deportistas y atletas en el deporte."

En su participación en los Juegos Olímpicos de Tokio 2020, Andrés fue el tercer guatemalteco en completar la carrera con un tiempo de 2:29:58 horas. Su carrera fue una de las más impresionantes de la competencia, ya que se mantuvo en el primer lugar durante la mayor parte de la carrera.

Charles es un deportista muy trabajador y dedicado. Desde niño fue un atleta, lo que motivó sus padres a que él se dedicara a este deporte desde muy joven.

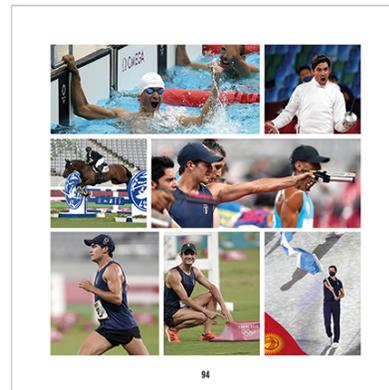
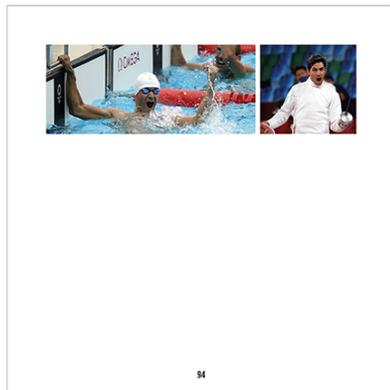


Digitalización de galería de fotografía de la participación del atleta

Se abrió el programa Ilustrador, se configuró el documento a un tamaño de 10 x 10 pulgadas, que es el tamaño que se estará elaborando el documento.

Del banco de fotos que realizaron los fotógrafos enviados por parte del Comité Olímpico Guatemalteco a los Juegos Olímpicos, Tokyo 2020, hicimos una selección previa de las fotografías a utilizar en nuestro documento.

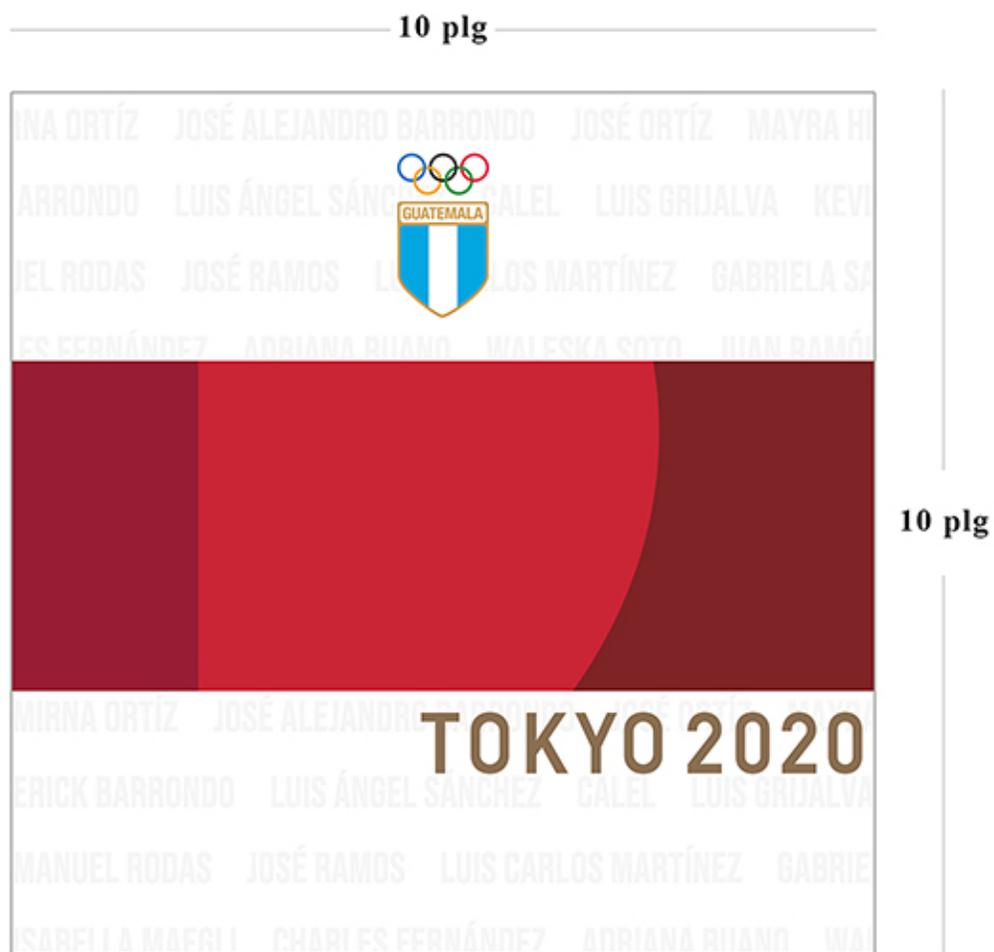
Importamos la fotografías a ilustrados y precedimos a diagramarlas para generar un diseño limpio y llamativo a la vista, seleccionamos las fotografías de los mejores momentos vividos por el atleta en su participación.



7.4 Propuesta preliminar.

Este documento es una Memoria Deportiva en donde son plasmados los logros de los atletas que conformaron la delegación guatemalteca que participó en los XXXII Juegos Olímpicos, Tokyo 2020. Esta propuesta es preliminar, aún no se ha validado.

Portada: 10 x 10 plg.



Portada perfil del atleta: 10 x 10 plg.

10 plg



10 plg

Resumen de participación del atleta: 10 x 10 plg.

10 plg

**CHARLES DAVID
FERNÁNDEZ WANKE**

Deporte: Pentatlón Moderno
Entrenador: Marian Woról Georgeff
Fecha de nacimiento: 29 de diciembre de 1995
Estatura: 1.82 metros

Su historia comenzó intentando seguir los pasos de su padre en el pentatlón moderno, como un hobby, pero después de los Juegos Olímpicos de Londres 2012. Hoy por hoy es uno de los atletas más consolidados en Guatemala; tiene talento, humildad, carisma, compromiso y siente pasión por lo que hace.

En el plano personal lleva los Valores Olímpicos más allá. Actualmente forma parte de la Comisión de Atletas de Guatemala y fue parte de los atletas postulados a la Comisión de Atletas del COI, y así lleva su mensaje a las nuevas generaciones.

Charles ha alcanzado muchos logros deportivos, entre los que destacan las medallas de oro en Juegos Panamericanos en Toronto

2015 y Lima 2019. Además fue campeón individual y en relevo mixto de los XIII Juegos Centroamericanos y del Caribe de Barranquilla 2018. También el título en el UPM Junior World Championships en Egipto en 2016.

Participaciones olímpicas

Charles Fernández ha competido en los Juegos Olímpicos de Rio 2016 (puesto 15) y ahora en Tokio 2020, siendo el escenario en donde se convirtió en el mejor latinoamericano de la prueba tras culminar en el puesto 27 de la general con 1346 puntos. Lo que hizo en la prueba final, en el líser run, es el que terminó décimo, nos puso la piel eriza y nos impulsó a aplaudirle de pie tras ver su participación en Tokio.

Inició su participación en la esgrima, en la que ocupó el puesto 29 (779 puntos, foto de 13 victorias y 22 derrotas), en el segundo día celebró el octavo lugar en el evento de natación, con tiempo de 1:58.16 minutos en los 200 metros que además fue el octavo mejor tiempo del evento.

Siguió la ronda extra de esgrima, en la que sumó un punto más. En ecuestres sucedió algo

inesperado; el guatemalteco se cayó mientras cabalga a "Fluoriel", con quien hizo binomio. Sufrió un duro golpe, con entereza se levantó y continuó el recorrido, sumó 219 unidades y concluyó en el puesto 32.

En la prueba de líser run (carrera y tiro), Charles salió con el último grupo y la diferencia parecía abismal pero luego de conaje compió para dar el último esfuerzo.

Lo hizo y terminó en la posición diez para sumar 604 puntos. Se recuperó y concluyó en la posición 27.

"Guatemala, estoy muy agradecido con ustedes por siempre estar pendientes de mí. Por mostrarme un amor incondicional, por eso estoy acá, por el amor que les tengo a ustedes. A pesar del sufrimiento estoy aquí tratando de poner el nombre de Guatemala en alto. Saber que todos estaban ahí conmigo en las buenas y malas no tiene precio. Sé que Dios es bueno y me tiene aquí por una razón. Para mí es la mayor locción que tengo después de estos Juegos Olímpicos", expresó Charles.



Galería deportiva del atleta: 10 x 10 plg.

10 plg



10 plg

07

CAPÍTULO VIII

VALIDACIÓN TÉCNICA

Capítulo VIII: Validación técnica

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

8.1 Población y muestreo.

Fueron 35 personas la cantidad total que validaron este proyecto, distribuidos de la siguiente manera: 25 personas pertenecientes al grupo objetivo, 5 profesionales/especialistas en el área de comunicación y diseño y 5 validaciones del cliente.

Cliente: Confederación Deportiva Autónoma de Guatemala, las personas encuestadas involucradas con el cliente son las siguientes: Lic. Francisco Ardón, Licda. Andrea González, Lic. Luis Carlos Vélez Keller, Lic. Rodrigo Lechuga, Licda. Ingrid Hernández.

Profesionales/especialistas en el área de comunicación y diseño: Licda. Lizza González, Lic. Luis Pedro Estrada, Lic. Marlon Borrayo, Lic. Rolando Barahona y Lic. Arnulfo Guzmán.

Grupo objetivo: personas de 15 años en adelante, sin límite de edad. Nivel socioeconómico A, B, C+,C. Dado la diversidad de los niveles socioeconómicos, los hobbies pueden variar, pero convergen en su amor por el deporte. Personas que les gusta la práctica de actividad física, o bien tienen relación laboral con el deporte guatemalteco. Entre sus hobbies encontramos la práctica de algún deporte y tiene como hábito la lectura sobre el deporte

guatemalteco, así como también son personas que apoyan a los deportistas nacionales y les gusta leer y saber sobre los mismos.

8.2 Método e instrumento.

La herramienta a utilizar es una encuesta de respuesta múltiple. La pregunta de opción múltiple o de selección múltiple o multi opción es una forma de evaluación por la cual se solicita a los encuestados o examinados seleccionar una o varias de las opciones de una lista de respuestas. Las encuestas se realizaron de forma personal, y el 100% de los encuestados aprobó el proyecto de la Memoria Deportiva con satisfacción.

8.2.1 Modelo de la encuesta.

**FACULTAD DE CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN
(FACOM)
LICENCIATURA EN COMUNICACIÓN Y DISEÑO
PROYECTO DE TESIS**



Género:	<input type="checkbox"/>	Experto:	<input type="checkbox"/>	Nombre:	<input style="width: 95%;" type="text"/>
	<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>	Profesión:	<input style="width: 95%;" type="text"/>
	<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>	Puesto:	<input style="width: 95%;" type="text"/>
Edad:	<input style="width: 20px;" type="text"/>	Grupo Objetivo:	<input style="width: 20px;" type="text"/>	Años de experiencia en el mercado:	<input style="width: 20px;" type="text"/>

Encuesta de Validación del Proyecto

**DISEÑO DE MEMORIA DEPORTIVA IMPRESA PARA DAR A CONOCER
LOS LOGROS DE LOS ATLETAS QUE CONFORMARON LA DELEGACION
GUATEMALTECA QUE PARTICIPO EN LOS XXXII JUEGOS OLÍMPICOS,
TOKYO 2020.**

Los Juegos Olímpicos de Verano es un evento deportivo que reúne gran cantidad de deportistas en múltiples especialidades cada cuatro años, organizado por el Comité Olímpico Internacional (COI). Constituye el más prestigioso de los eventos deportivos multidisciplinarios en el mundo, con el mayor número de deportes, disciplinas y países, naciones o repúblicas participantes.

Los XXXII Juegos Olímpicos, Tokyo 2020, fueron una demostración sin precedentes de unidad y solidaridad en los que el mundo se unió por primera vez después del inicio de la pandemia del COVID-19, para así llevar a cabo unos Juegos enfocados en la esencia del deporte y la celebración de atletas.

Tokyo 2020 mostró una evolución en el programa olímpico, presentando nuevos deportes y eventos que fortalecieron el atractivo atemporal de los Juegos Olímpicos para las nuevas generaciones. Los 339 eventos en 33 deportes – la mayor cantidad en la historia Olímpica – incluyeron el debut olímpico de deportes tales como skateboarding, escalada deportiva, surf y karate, así como BMX, freestyle y baloncesto 3x3.

Por la importancia de dicho evento es de suma importancia que exista material escrito sobre los deportistas guatemaltecos que nos han representado en este evento deportivo de gran magnitud. Por lo tanto, se diseñará una reseña deportiva para que exista dicho material que es de gran importancia.

Instrucciones:

Con base a la información anterior, observe la Memoria Deportiva de los XXXII Juegos Olímpicos, Tokyo 2020 y según su criterio profesional conteste las siguientes preguntas de validación.



Parte Objetiva:

1. Considera usted útil la elaboración de un documento impreso donde se plasmen los éxitos deportivos de Guatemala de los pasados XXXII Juegos Olímpicos, Tokyo 2020?
 Si
 No
2. Considera usted que es necesario investigar el concepto de las disciplinas deportivas, records, historia de los Juegos Olímpicos para la realización de este documento que será una muestra física de agradecimiento para con los deportistas por todo su esfuerzo, sacrificio y por su amor por Guatemala?
 Si
 No
3. Considera usted que es importante recopilar información relacionada con teorías y tendencias de la comunicación y el diseño para la elaboración de la Memoria Deportiva?
 Si
 No
4. Considera usted que es importante la diagramación de la Memoria Deportiva para que sea un documento funcional, estético y moderno?
 Si
 No
5. Considera usted que es necesario la elaboración de una versión digital de la Memoria Deportiva para ser publicada en la página web del Comité Olímpico Guatemalteco y en sus respectivas redes sociales?
 Si
 No

Parte Semiológica:

6. Según su criterio el diseño de la Memoria Deportiva es?
 Muy atractivo
 Poco atractivo
 Nada atractivo
7. Considera usted que el uso de la imagen del Comité Olímpico fue?
 Muy adecuado
 Poco adecuado
 Nada adecuado

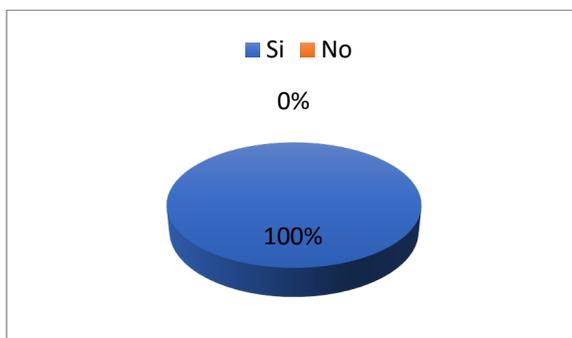


Ver ejemplo completo en Anexo V

8.3 Resultados e interpretación de resultados

8.3.1 Parte Objetiva

1. ¿Considera usted útil la elaboración de un documento impreso donde se plasmen los éxitos deportivos de Guatemala de los pasados XXXII Juegos Olímpicos, Tokyo 2020?



El 100% de los encuestados dijo que consideran necesario la elaboración de este

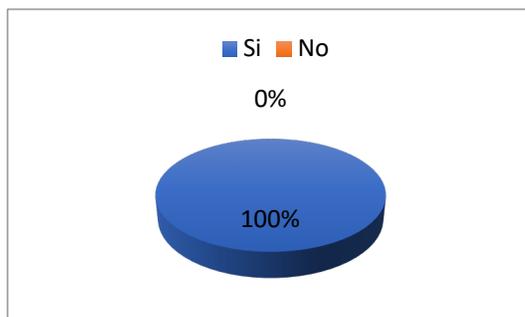
tipo de documento.

2. ¿Considera usted que es necesario investigar el concepto de las disciplinas deportivas, records, historia de los Juegos Olímpicos para la realización de éste documento que será una muestra física de agradecimiento para con los deportistas por todo su esfuerzo, sacrificio y por su amor por Guatemala?



El 100% de los encuestados dijo que consideran necesario tener el conocimiento de las disciplinas deportivas que participaran en estos Juegos Olímpicos.

3. ¿Considera usted que es importante recopilar información relacionada con teorías y tendencias de la comunicación y el diseño para la elaboración de la Memoria Deportiva?



El 100% de los encuestados dijo que consideran necesario tener el conocimiento de las tendencias del diseño para elaborar realmente un producto de calidad.

4. ¿Considera usted que es importante la diagramación de la Memoria Deportiva para que sea un documento funcional, estético y moderno?



El 100% de los encuestados dijo que consideran que es importante la diagramación para realizar un documento funcional, estético y moderno.

5. ¿Considera usted que es necesario la elaboración de una versión digital de la Memoria Deportiva para ser publicada en la página web del Comité Olímpico Guatemalteco y en sus respectivas redes sociales?



El 100% de los encuestados dijo que consideran que es importante que el documento tenga versión digital para las diferentes plataformas del COG.

8.3.2 Parte Semiológica

1. ¿Según su criterio el diseño de la Memoria Deportiva es?



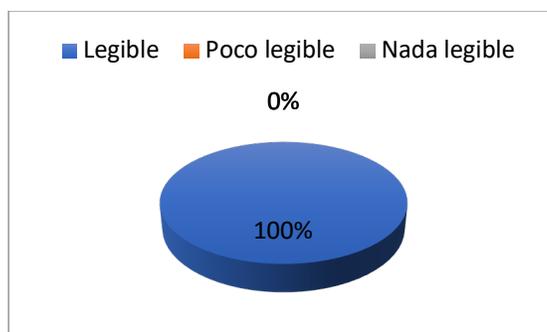
El 100% de los encuestados dijo que el diseño presentado de la Memoria Deportiva les pareció Muy Atractivo.

2. ¿Considera usted que el uso de la imagen del Comité Olímpico fué?



El 97% de los encuestados dijo que el uso de la imagen del COG fue muy adecuada, sin embargo un 3% dijo que fue poco adecuada.

3. ¿Según su criterio la tipografía utilizada es?



El 100% de los encuestados dijo que la tipografía utilizada en este proyecto es legible.

4. ¿Considera usted que la diagramación realizada en la Memoria Deportiva es moderna y estética?



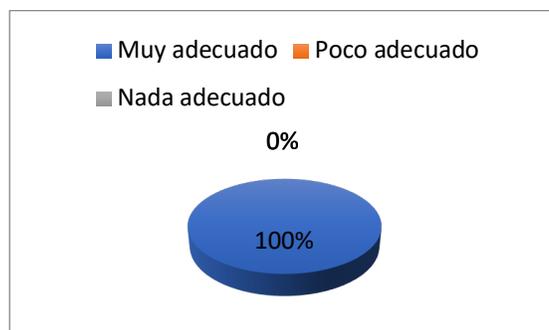
El 100% de los encuestados dijo que la diagramación es moderna y estética.

5. ¿Considera usted que existe equilibrio entre los textos y las fotografías?



El 100% de los encuestados dijo que existe equilibrio entre los textos y las fotografías.

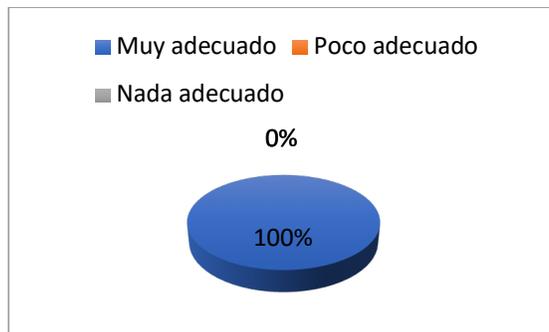
6. ¿Considera usted que el formato utilizado para presentar la Memoria Deportiva es?



El 100% de los encuestados dijo que el formato de la Memoria Deportiva es muy adecuado .

8.3.3 Parte Operativa

1. ¿Según su criterio el tamaño de la Memoria Deportiva es?



El 100% de los encuestados dijo que es Muy Adecuado el tamaño de la Memoria Deportiva.

2. ¿Considera que el contenido de la Memoria Deportiva está completo para dar a conocer los éxitos deportivos guatemaltecos en los XXXII Juegos Olímpicos, Tokyo 2020?



Al 100% de los encuestados les pareció que el contenido de la Memoria Deportiva está completo.

3. ¿Según su criterio existe un equilibrio funcional entre el contenido teórico y las imágenes?



El 100% de los encuestados dijo que existe mucho equilibrio funcional entre el contenido teórico y las imágenes.

4. ¿Considera usted que este documento representa un reconocimiento a los deportistas guatemaltecos que pusieron en alto el nombre de Guatemala en los XXXII Juegos Olímpicos, Tokyo 2020?



El 100% de los encuestados dijo que este documento si es un reconocimiento a los deportistas que pusieron en alto el nombre de Guatemala en los XXXII Juegos Olímpicos, Tokyo 2020

Interpretación

El 100% de los encuestados, aprobó en su totalidad la propuesta preliminar de la Memoria Deportiva de los XXXII Juegos Olímpicos, Tokyo 2020, por lo que se cumple con el objetivo planteado en la presente investigación.

8.4 Cambios con base a los resultados.

Los resultados de las encuestas dieron resultados totalmente positivos y no se solicitaron cambios. El grupo objetivo, los profesionales y el cliente estuvieron sumamente conformes con el diseño, diagramación, fotografías, contenido del documento presentado. Cumpliendo de esta manera con el objetivo general y con cada uno de los objetivos específicos.

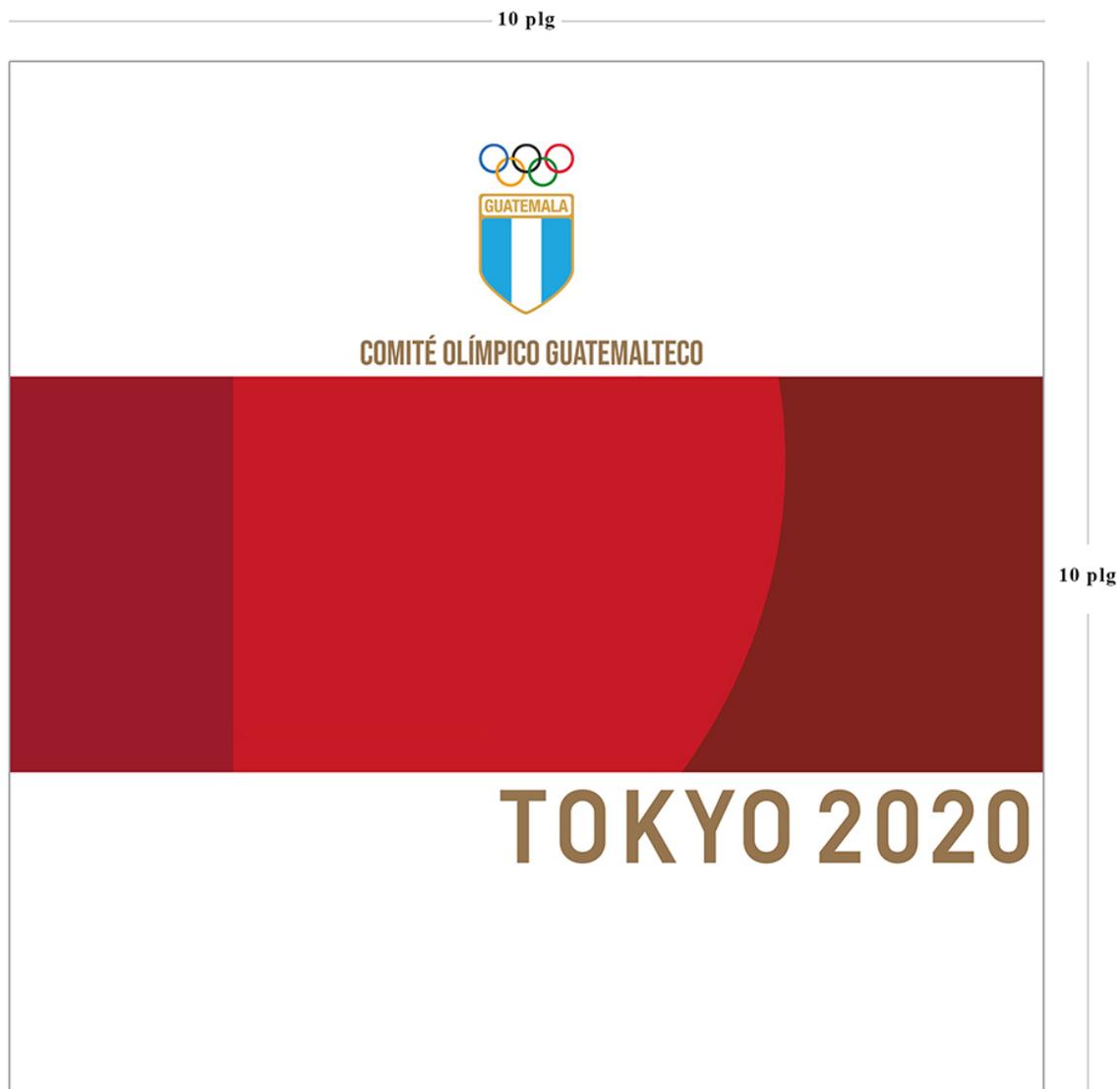
CAPÍTULO IX

PROPUESTA GRÁFICA

Capítulo IX: Propuesta gráfica final

9.1 Propuesta gráfica final

Pieza1: Portada. Medidas 10 x 10 plg.



Pieza 2: Contenido. Medidas 10 x 10 plg.

10 plg



CONTENIDO

01	Introducción	09
02	Carta de Presentación por el Presidente del Comité Olímpico Guatemalteco	11
03	Jefatura de Misión	13
04	Participaciones	14
05	Delegación Tokyo 2020	16
	Atletismo	
	José Alejandro Barrondo Xuc	17
	José Eduardo Ortiz Flores	21
	José Oswaldo Catef Sis	25
	Luis Ángel Sánchez Pérez	29
	Mayra Carolina Herrera Pérez	33
	Mirna Sucely Ortiz Flores	37
	Uriel Bernardo Barrondo García	41
	Erick Bernabé Barrondo García	45
	Luis Miguel Grijalva Morales	49
	Bádminton	
	Kevin Haroldo Cordón Buezo	53
	Nikité Alejandra Sotomayor Ovando	59
	Ciclismo	
	Manuel Oseas Rodas Ochoa	63
	Judo	
	José Alfredo Ramos Dávila	67
	Levantamiento de Pesas	
	Scarleth Vanessa Ucelo Marroquín	71
	Natación	
	Luis Carlos Martínez Méndez	75
	María Gabriela Santís Mejía	79
	Navegación a Vela	
	Isabella María Maegli Agüero	83
	Juan Ignacio Maegli Agüero	87
	Pentatlón Moderno	
	Charles David Fernández Wanke	91
	Remo	
	Jennieffer Marina Zúñiga Mazariegos	95
	Yulisa Mirella López Guerra	
	Tiro	
	Adriana Ruano Oliva	99
	Ana Waleska Soto Abril	103
	Juan Ramón Schaeffer Samayoa	107
06	Fotografías	111

10 plg

Pieza 3: Presentación hoja 1. Medidas 10 x 10 plg.

10 plg



PRESENTACIÓN

En representación del Comité Ejecutivo del Comité Olímpico Guatemalteco, me es grato presentarles la Memoria de Juegos Olímpicos, Tokyo 2020. La historia de una excelente participación de la delegación guatemalteca en esta fiesta deportiva.

Este es un reconocimiento a la actuación de nuestros atletas, quienes como representantes del deporte guatemalteco a nivel internacional y como personas productivas para la sociedad se constituyen como referentes positivos e inspiración para la niñez y juventud de nuestro país.

La entrega de los atletas de alto nivel, se hizo evidente en los Juegos Olímpicos Tokyo 2020, cuya participación ha hecho historia, en cuanto a rendimiento deportivo, récords nacionales e internacionales y por supuesto a la pasión expresada por cada uno de ellos antes, durante y después de esta competencia que será memorable para todos los guatemaltecos.

Con una delegación conformada por 24 atletas, de los cuales 16 de ellos fueron debutantes en unas justas olímpicas y 10 de la misma fueron mujeres, conformando la mayor representación femenina en la historia de nuestra actuación en Juegos Olímpicos, Guatemala participó en estos juegos que tuvieron un sabor diferente y que fueron tan esperados para todos; los Juegos Olímpicos de Tokyo quedarán marcados en la historia como los juegos que estuvieron a punto de no realizarse y que finalmente gracias a la resiliencia del ser humano, fueron realidad un año después; fuimos partícipes y testigos del gran esfuerzo de los atletas y sus equipos multidisciplinarios en la preparación constante aun en estos difíciles tiempos que vivimos. Tuvimos la satisfacción de que gracias a los esfuerzos realizados en el área de vacunación ningún miembro de la delegación nacional padeció problemas de salud relativos a la pandemia de COVID-19.

En el contexto nacional y ante el panorama social, éstos resultados deportivos han sido un bálsamo para el guatemalteco, que ve en los logros deportivos formas de equipararse positivamente con otras sociedades y sentir orgullo y la pasión de ser guatemalteco.

Es importante reconocer que Guatemala estuvo representada por una delegación ejemplar en cuanto a su disciplina y actitud. Hacemos un reconocimiento a los atletas, por el gran esfuerzo, dedicación y pasión por el deporte que practican día a día, poniendo de manifiesto su valor, entrega y decisión, como dignos ejemplos para las futuras generaciones.

Así mismo a los entrenadores, equipo técnico y de apoyo, a los dirigentes y personal administrativo de cada Federación y Asociación Deportiva Nacional, que hicieron lo posible por contribuir en la preparación de los atletas.

Agradecemos a los colaboradores del Comité Olímpico Guatemalteco por poner cada día toda su entrega, entusiasmo, pasión y facilitar el apoyo a las Federaciones y Asociaciones

11

10 plg

Pieza 4: Presentación hoja 2. Medidas 10 x 10 plg.

10 plg



Deportivas Nacionales para impulsar al atleta al más alto rendimiento deportivo y dar el máximo de cada uno.

Un reconocimiento al pueblo y gobierno de Japón por el esfuerzo realizado para que estos juegos pudieran llevarse a cabo. Gracias por habernos recibido y darnos toda la calidez, empatía y respeto. Estos Juegos Olímpicos han sido una muestra real de que los Juegos son una oportunidad de unir pueblos y culturas. Nos hemos sentido hermanados con el pueblo de Japón.

Es importante mencionar el gran esfuerzo hecho por el Comité Olímpico Internacional, las negociaciones, la solución de tantos desafíos y el mantener viva ¡la llama del fuego olímpico!. A todo el equipo del COI y a su presidente Thomas Bach ¡Muchas Gracias!

Estos juegos han sido una luz de esperanza para toda la humanidad. El Olimpismo promueve a la expresión de lo mejor del ser humano, los valores y la unión pacífica del mundo. Un agradecimiento a todos los guatemaltecos, por integrarnos en un mismo sentimiento y haber demostrado una vez más, que la **PASIÓN POR GUATEMALA** es la fuerza que nos unirá siempre.



Lic. Gerardo René Aguirre Oestmann
Presidente Comité Ejecutivo
Comité Olímpico Guatemalteco



Comité Ejecutivo del Comité Olímpico Guatemalteco

Presidente	Gerardo Aguirre
Vicepresidente	Juan Carlos Sagastume
Vocal Primero	Lorena Toriello
Vocal Segundo	Claudia Rivera
Vocal Tercero	Rafael Cuestas

12

10 plg

Pieza 5: Nuestras participaciones hoja 1. Medidas 10 x 10 plg.

10 plg

NUESTRAS PARTICIPACIONES

Al caer el telón de Tokyo 2020, Guatemala dijo presente por décima quinta ocasión en su historia en los Juegos Olímpicos de verano desde su debut en la edición de Helsinki 1952.

Tras 60 años de espera, la gloria olímpica llegó para Guatemala con la preseña de plata conquistada por el marchista Erick Barrondo en la prueba de 20 kilómetros en los Juegos Olímpicos de Londres 2012.

En el recuento total la delegación azul y blanco ha registrado la participación de 233 atletas (202 hombres y 31 mujeres), quienes han competido en 18 diferentes deportes del programa olímpico.

En la cita de Tokyo 2020, la delegación nacional desfiló con 24 deportistas, 14 hombres y 10 mujeres, la participación femenina más grande de la historia con lo que se muestra una evolución en términos de equidad de género.

Con la culminación de los recientes Juegos Olímpicos lo que queda son recuerdos, momentos, lágrimas, sonrisas, emociones... En Japón se forjaron nuevos ídolos y empezaron nuevos sueños. Los atletas guatemaltecos nos hicieron vivir el espíritu olímpico y nos enseñaron que juntos somos más fuertes.

Guatemala vibró con actuaciones electrizantes, como la de Kevin Córdón en bádminton o la de Luis Carlos Martínez en natación, pero fueron 24 en total, los esforzados deportistas que dejaron piel y alma en la cita que aglomera a lo mejor del mundo deportivo.

¡Y en el horizonte el próximo reto será París 2024, à bientôt (nos vemos pronto)!

 <p>HELSINKY 1952</p> <p>Abanderado: Doroteo Guamuch</p> <p>Participantes: 21</p>	 <p>MÉXICO 1968</p> <p>Abanderado: Teodoro Palacios</p> <p>Participantes: 48</p>	 <p>MÚNICH 1972</p> <p>Abanderado: Victor Castellanos</p> <p>Participantes: 08</p>	 <p>MONTREAL 1976</p> <p>Abanderado: Edgar Tornez</p> <p>Participantes: 28</p>
 <p>MOSCÚ 1980</p> <p>Abanderado: Carlos Silva</p> <p>Participantes: 10</p>	 <p>LOS ÁNGELES 1984</p> <p>Abanderado: Oswaldo Méndez</p> <p>Participantes: 24</p>	 <p>SEÚL 1988</p> <p>Abanderado: Carlos Silva</p> <p>Participantes: 28</p>	 <p>BARCELONA 1992</p> <p>Abanderado: Julio Sandoval</p> <p>Participantes: 14</p>

10 plg

Pieza 6: Nuestras participaciones hoja 2. Medidas 10 x 10 plg.

10 plg

 <p>ATLANTA 1996</p>	 <p>SYDNEY 2000</p>	 <p>ATENAS 2004</p>	 <p>TOKYO 2020</p>	
 <p>PEKÍN 2008</p>	 <p>LONDRES 2012</p>	 <p>RÍO DE JANEIRO 2016</p>		
<p>Abanderado: Julio Martínez</p> <p>Participantes: 26</p>	<p>Abanderado: Attila Solti</p> <p>Participantes: 15</p>	<p>Abanderada: Gisela Morales</p> <p>Participantes: 18</p>	<p>Participantes: 24</p>	
<p>Abanderado: Kevin Córdón</p> <p>Participantes: 12</p>	<p>Abanderado: Juan Ignacio Maegli</p> <p>Participantes: 19</p>	<p>Abanderada: Ana Sofía Gómez</p> <p>Participantes: 21</p>		

10 plg

Pieza 7: Portada perfil del

10 plg



10 plg

atleta. Medidas 10 x 10 plg.

Pieza 8: Resumen de participación del atleta. Medidas 10 x 10 plg.

10 plg

**CHARLES DAVID
FERNÁNDEZ WANKE**

Deporte: Pentatlón Moderno
Entrenador: Mariam Viorel Gheorghie
Fecha de nacimiento: 28 de diciembre de 1995
Estatura: 1.82 metros

Su historia comenzó intentando seguir los pasos de su padre en el pentatlón moderno, como un hobby, pero después de los Juegos Olímpicos de Londres 2012. Hoy por hoy es uno de los atletas más consolidados en Guatemala; tiene talento, humildad, carisma, compromiso y siente pasión por lo que hace.

En el plano personal lleva los Valores Olímpicos más allá. Actualmente forma parte de la Comisión de Atletas de Guatemala y fue parte de los atletas postulados a la Comisión de Atletas del COI, y así lleva su mensaje a las nuevas generaciones.

Charles ha alcanzado muchos logros deportivos, entre los que destacan las medallas de oro en Juegos Panamericanos en Toronto

2015 y Lima 2019. Además fue campeón individual y en relevo mixto de los XXIII Juegos Centroamericanos y del Caribe de Barranquilla 2018. También el título en el UIPM Junior World Championships en Egipto en 2016.

Participaciones olímpicas

Charles Fernández ha competido en los Juegos Olímpicos de Río 2016 (puesto 15) y ahora en Tokio 2020, siendo el escenario en donde se convirtió en el mejor latinoamericano de la prueba tras culminar en el puesto 27 de la general con 1346 puntos. Lo que hizo en la prueba final, en el láser run, en el que terminó décimo, nos puso la piel eriza y nos impulsó a aplaudirle de pie tras ver su participación en Tokio.

Inició su participación en la esgrima, en la que ocupó el puesto 29 (179 puntos, fruto de 13 victorias y 22 derrotas), en el segundo día celebró el octavo lugar en el evento de natación, con tiempo de 1:58.16 minutos en los 200 metros que además fue el octavo mejor tiempo del evento.

Siguió la ronda extra de esgrima, en la que sumó un punto más. En ecuestres sucedió algo

inesperado; el guatemalteco se cayó mientras cabalga a "Fluoriet", con quien hizo binomio. Sufrió un duro golpe, con entereza se levantó y continuó el recorrido, sumó 219 unidades y concluyó en el puesto 32.

En la prueba de láser run (carrera y tiro), Charles salió con el último grupo y la diferencia parecía abismal pero lleno de coraje compitió para dar el último esfuerzo.

Lo hizo y terminó en la posición diez para sumar 634 puntos. Se recuperó y concluyó en la posición 27.

"Guatemala, estoy muy agradecido con ustedes por siempre estar pendientes de mí. Por mostrarme un amor incondicional, por eso estoy acá, por el amor que les tengo a ustedes. A pesar del sufrimiento estoy aquí tratando de poner el nombre de Guatemala en alto. Saber que todos estaban ahí conmigo en las buenas y malas no tiene precio. Sé que Dios es bueno y me tiene aquí por una razón. Para mí es la mayor lección que tengo después de estos Juegos Olímpicos", expresó Charles.



92

10 plg

Pieza 9: Galería deportiva del atleta, hoja 1. Medidas 10 x 10 plg.

10 plg



10 plg

93

Pieza 10: Galería deportiva del atleta, hoja 2. Medidas 10 x 10 plg.

10 plg



10 plg

CAPÍTULO X
PRODUCCIÓN, REPRODUCCIÓN Y DISTRIBUCIÓN

Capítulo X: Producción, reproducción y distribución

10.1 Plan de costos de elaboración.

El proceso creativo y la elaboración de la Memoria Deportiva se trabajará durante 4 semanas 8 horas por día. La hora trabajada tendrá un costo de Q75.00 y esto da un total de Q.12,000.00 para el costo de elaboración.

DESCRIPCIÓN	SEMANAS	HORAS EMPLEADAS	COSTO
Bocetaje	1	40	Q3000.00
Recopilación de información	1	40	Q3000.00
Elaboración	2	80	Q6000.00
Total de costos de elaboración			Q12,000.00

10.2 Plan de costos de producción.

DESCRIPCIÓN	SEMANAS	HORAS EMPLEADAS	COSTO
Costos variables de operación (luz, internet)			Q500.00
Artes finales de la Memoria Deportiva	1	20	Q1500.00
Impresión prueba y revisión			Q.700.00
Total de costos de elaboración			Q2,700.00

10.3 Plan de costos de reproducción.

La elaboración de la Memoria Deportiva impresa tendrá un costo aproximado de Q545 la unidad. En la elaboración de 75 unidades (que es el requerimiento) sería un costo de reproducción total de Q. 40,875.

DESCRIPCIÓN	CANTIDAD	PRECIO UNIDAD	PRECIO TOTAL
Impresión de Memoria Deportiva de 114 páginas en couche b-100, pegado en caliente	75	Q545.00	Q40,875.00

Total	Q40,875.00
--------------	-------------------

10.4 Plan de costos de distribución.

La distribución de este documento no será un costo extra o adicional para el Comité Olímpico Guatemalteco, esto se debe a que el COG cuenta con personal en área de mensajería que puede realizar la entrega o encargarse de la distribución de este material. El COG también cuenta con un departamento de Comunicación que es el encargado de todas sus plataformas y en este caso sería el encargado de publicar en la página web oficial del COG así como en sus redes sociales este documento de manera digital para tener un mejor y mayor alcance.

10.5 Margen de utilidad.

El Comité Olímpico Guatemalteco es una institución de gobierno, a pesar de ser una entidad autónoma, no puede realizar ningún tipo de actividad comercial que le signifique una utilidad monetaria. Por este motivo este punto no se puede aplicar a este proyecto.

10.6 Cuadro con resumen general de costos.

Detalle	Costo
Plan de costos de elaboración	Q. 12,000.00
Plan de costos de producción	Q. 2,700.00
Plan de costos de reproducción	Q. 40,875.00
Plan de costos de distribución	Q. 0.00
Subtotal	Q. 55,575.00
Margen de utilidad (no aplica)	Q. 0.00
IVA	Q. 3420.00
TOTAL	Q. 55,575.00

CAPÍTULO XI

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

Capítulo XI: Conclusiones y recomendaciones

11.1 Conclusiones

11.1.1 Por medio de este documento se dará a conocer los logros de los atletas que conformaron la delegación guatemalteca que participó en los XXXII Juegos Olímpicos, Tokyo 2020.

11.1.2 La recopilación de información de todas las disciplinas deportivas nos dará el conocimiento básico para saber de que deporte se esta hablando y cómo se practica.

11.1.3 Las teorías y tendencias de la comunicación y el diseño fueron de gran importancias para realizar este proyecto de manera satisfactoria.

11.1.4 Se cumplió con realizar un diseño moderno y estético para que la información fuera digerible y amena para nuestro grupo objetivo.

11.2 Recomendaciones

11.2.1 Realizar este tipo de documento con cada uno de los eventos deportivos del ciclo olímpico.

11.2.2 Trabajar anticipadamente el documento, para hacer un buen trabajo y que se logre distribuir no muy separado de la finalización del evento deportivo.

11.2.3 El diseño de cada uno de estos documentos debe estar siempre enfocado en los deportistas, resaltando sus esfuerzos, sacrificios y logros.

CAPÍTULO XII
CONOCIMIENTO GENERAL

Capítulo XII: Conocimiento general

12.1 Demostración de conocimiento



DELEGACIÓN GUATEMALTECA
TOKYO 2020

- Memoria Deportiva
- Investigación
- Diagramación
- Conceptos
- Psicología del color
- Semiología
- Creatividad



ABANDERADOS
JUAN IGNACIO MAEGLI AGÜERO
MIRNA SUCELY ORTIZ FLORES

ESCOLTAS
LUIS CARLOS MARTÍNEZ
ISABELLA MARÍA MAEGLI AGÜERO





TOKYO 2020

MIRNA SUCELY ORTIZ FLORES Atletismo
JOSE ALEJANDRO BARRONDO XIUC Atletismo
JOSE EDUARDO ORTIZ FLORES Atletismo
MAYRA CAROLINA HERRERA PÉREZ Atletismo
URIEL BERNARDO BARRONDO GARCÍA Atletismo
ERICK BERNABÉ BARRONDO GARCÍA Atletismo

LUIS ÁNGEL SÁNCHEZ PÉREZ Atletismo
JOSE ISWALDO CAJEL SIS Atletismo
LUIS MIGUEL GRUJALVA MORALES Atletismo
KEVIN HAROLDO CORDÓN BUZO Bódminton
NIKTÉ ALEJANDRA SOTOMAYOR OVANDO Bódminton
MANUEL OSEAS RODAS UCHOA Ciclismo

JOSE ALFREDO RAMOS DÁWILA Judo
SCARLETH VANESSA UCELO MARROQUÍN Levantamiento de Pesas
LUIS CARLOS MARTÍNEZ MÉNDEZ Natación
MARÍA GABRIELA SANTÍZ MEJÍA Natación
JUAN IGNACIO MAEGLI AGÜERO Navegación a Vela
ISABELLA MARÍA MAEGLI AGÜERO Navegación a Vela

CHARLES DAVID FERNÁNDEZ WAINKE Pentatlón Moderno
ADRIANA RUIRANO OLIVA Tiro con Armas de Caza
ANA WALESKA SOTO ABRIL Tiro con Armas de Caza
JUAN RAMÓN SCHEFFER SAMAYOA Tiro con Armas de Caza
YULISA MIRELLA LÓPEZ GUERRA Remo
JENNIEFFER MARINA ZÚNIGA MAZARIEGOS Remo

CAPÍTULO XIII

REFERENCIAS

Capítulo XIII: Referencias

13.1 Referencias

Pierre Guiraud (1972)

La semiología. Editorial Siglo Veintiuno Editores, S.A.

Héctor Maldonado Willman (1998)

Manual de Comunicación oral. Editorial Pearson Education

Joaquín Sánchez Blanco (1986)

Conceptos de arte moderno. Editorial Alianza Editorial

Ambrose, Harris (2003)

Fundamentos del diseño creativo. Editorial Parramon

Ambrose, Harris (2014)

Fundamentos del diseño gráfico. Editorial Parramon

Ambrose; Harris (2008)

Retículas. Editorial Parramon

Bertola Garbellini, Andrea & García-Clairac, Santiago (2004)

El Manual de Diseño Gráfico. Editorial Almuzara

Martín Montesinos, José Luis (2002)

Manual de tipografía: del plomo a la era digital. Editorial Campgrafic

Sahara, Timothy (2004)

Diseñar con y sin retícula. Editorial Gustavo Gili

Satue, Enric (2012)

El diseño gráfico: desde los orígenes hasta nuestros días. Editorial Alianza Editorial

CAPÍTULO XIV
ANEXOS

Capítulo XIV: Anexos

14.1 Anexo I

Gráfica de Magnitud



14.2 Anexo II

Ficha técnica del cliente –Brief–



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 el cual define los objetivos de mercadeo y de comunicación de la organización.

DATOS DEL ESTUDIANTE

Nombre del estudiante:	Gustavo Alejandro Abadía Rojas	
No. de Carné:	12003526	Celular: 3131 0002
Email:	abadia.ale@gmail.com	
Proyecto:	Diseño de Memoria Deportiva impresa para dar a conocer los logros de los atletas que conformaron la delegación guatemalteca que participó en los XXXII Juegos Olímpicos, Tokyo 2020	

DATOS DEL CLIENTE (EMPRESA)

Nombre del cliente (empresa):	Comité Olímpico Guatemalteco	
Dirección:	26 calle 9-31 zona 5, Palacio de los Deportes	
Email:		Tel: 2412 7500
Contacto:	Lizza Alonzo	Celular: 4025 6435
Antecedentes:	Actualmente, el Comité Olímpico Guatemalteco no cuenta con una Memoria Deportiva de cada uno de los eventos internacionales en los que los atletas guatemaltecos ha participado.	
Oportunidad identificada:	Es necesario la elaboración de un documento donde sean plasmados los logros de los atletas que conformar la delegación guatemalteca que participó en los XXXII Juegos Olímpicos, Tokyo 2020, que dignamente representaron al país y pusieron el nombre de Guatemala en lo más alto	

BRIEF

DATOS DEL CLIENTE (EMPRESA)

Misión: **Desarrollar, promover y proteger el Movimiento Olímpico, articulando procesos de preparación, superación y perfeccionamiento deportivo en la búsqueda de logros y resultados que reflejen el alto rendimiento nacional.**

Visión: **Se fundamenta en "la construcción conjunta de la excelencia en la gestión deportiva para el alto rendimiento". Con la convicción de contribuir a formar "mejores personas que logren mejores resultados".**

Delimitación geográfica: **Este proyecto se realizará en la Ciudad de Guatemala, Guatemala**

Grupo objetivo: **El grupo objetivo está compuesto por jóvenes de 15 años en adelante.**

Principal beneficio al grupo objetivo: **Que sus logros los conozcan todos y queden impresos en la historia**

Competencia: **No existe competencia**

Posicionamiento: **Con este proyecto el posicionamiento de la marca COG se verá beneficiada**

Factores de diferenciación: **Nunca se ha realizado en el Comité Olímpico Guatemalteco un material como éste, hablando de diseño, calidad de impresión y de trascendencia**

Objetivo de mercadeo: **Lograr transmitir los grandes triunfos de los deportistas guatemaltecos que nos representan en eventos internacionales.**

Objetivo de comunicación: **Dar a conocer a los atletas que nos representan como guatemaltecos en eventos internacionales y lograr aumentar el interés de más personas por la práctica del deporte.**

Mensajes claves a comunicar: **Cultura deportiva, esfuerzo, sacrificio, entrega, dedicación**

Estrategia de comunicación: **Entregar una copia impresa a los atletas que participaron en los XXXII Juegos Olímpicos, Tokyo 2020, medios de comunicación e instituciones educativas.**

Reto del diseño y trascendencia: **Realizar un diseño moderno, minimalista y que destaque a los deportistas por medio de fotografías, una adecuada diagramación y diseño.**

BRIEF

Materiales a realizar: 75 Memorias Deportivas impresas de los XXXII Juegos Olímpicos, Tokyo 2020

Presupuesto: Q.70,000.00

DATOS DEL LOGOTIPO

Colores: ■ C 83 M 40 Y 0 K 0 ■ C 0 M 34 Y 90 K 0 ■ C 82 M 5 Y 97 K 1 ■ C 1 M 100 Y 85 K 0

■ C 0 M 0 Y 0 K 100 ■ C 0 M 0 Y 0 K 40 ■ C 10 M 28 Y 89 K 0 ■ C 73 M 20 Y 0 K 0

Tipografía: Helvetica

Forma: _____

LOGOTIPO



COMITE
OLIMPICO
GUATEMALTECO

Fecha: Guatemala, marzo 2023

(f) _____

14.3 Anexo III

Esquema de Marco Teórico

6.2.1 Conceptos fundamentales relacionados con la comunicación:

- 6.2.1.1 Comunicación
- 6.2.1.2 Elementos de la comunicación
- 6.2.1.3 Esquema de la comunicación
- 6.2.1.4 Funciones de la comunicación

6.2.2 Conceptos fundamentales relacionados con el diseño:

- 6.2.2.1 Diseño
- 6.2.2.2 Diseño Gráfico
- 6.2.2.3 Imagen
- 6.2.2.4 Fotografía
- 6.2.2.5 Diagramación
- 6.2.2.6 Impresión litográfica
- 6.2.2.7 Reseña histórica
- 6.2.2.8 Tipografía
- 6.2.2.9 Programa de diseño Adobe Photoshop
- 6.2.2.10 Programa de diseño Adobe Illustrator
- 6.2.2.11 Programa de diseño Adobe InDesign
- 6.2.2.12 Diseño Editorial

6.3.1 Ciencias auxiliares:

- 6.3.1.1 Semiología
- 6.3.1.2 Sociología
- 6.3.1.3 Psicología
- 6.3.1.4 Psicología del color
- 6.3.1.5 Antropología
- 6.3.1.6 Estadística

6.3.2 Artes:

- 6.3.2.1 Fotografía
- 6.3.2.2 Tipografía
- 6.3.2.3 Artes gráficas
- 6.3.2.4 Literatura
- 6.3.2.5 Antropología
- 6.3.2.6 Estadística

6.3.3 Teorías:

- 6.3.3.1 Teoría del color
- 6.3.3.2 Teoría Gestalt

6.3.3.3 Teoría del recorrido visual

6.3.3.4 Teoría del estímulo

6.3.4 Tendencias:

6.3.4.1 Minimalismo

6.3.4.2 Cubismo

6.3.4.3 Por Art

6.3.4.4 Hiperrealismo

6.3.4.5 Arte conceptual

14.4 Anexo IV

Cotizaciones



Litoimagen

ventas@litoimagen.com.gt

www.litoimagen.com.gt

CREATIVIDAD IMPRESA

PBX: 2473-6060

@litoimagen

Litoimagen Guatemala

Guatemala,
19 de noviembre de 2020
SV-258-2020

Señorita
Alejandra Figueroa
RV4
Presente

afigueroa@rvcuatro.com

2419-4601

Estimada señorita Figueroa

Esperamos que todas sus labores se realicen con éxito. Tenemos el agrado de presentar a su consideración la cotización solicitada:

CANTI	DESCRIPCION	PRECIO UNITARIO	PRECIO TOTAL
	RECONOCIMIENTO		
75	CAJA para reconocimiento tamaño 10 x 10 x 2 plgs, impresión a 1 color, con foile dorado en tapadera TOKYO 2020 y decoración lineal + foile en interior con aros olimpicos y Bandera de Guatemala + Libro conta de 90 paginas en couche b-100 pegado en caliente más funda con troquel especial, reservado con altura 1 mismo diseño-No incluye medalla-	Q 545.00	Q 40,875.00

***Cliente proporciona artes digitales finales**

*****Precio Incluye I.V.A.*****

****Condiciones de pago: CREDITO**

Agradecemos su amable atención, y espero contar con su respuesta favorable.

Atentamente,

Shirly Valdez

Shirly Valdez
Asesora de Ventas
Cel. 4222-9091

14.5 Anexo V

Ejemplo de herramienta de validación

**FACULTAD DE CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN
(FACOM)
LICENCIATURA EN COMUNICACIÓN Y DISEÑO
PROYECTO DE TESIS**



Género: F
M

Edad:

Experto:
Cliente:
Grupo Objetivo:

Nombre:

Profesión:

Puesto:

Años de experiencia en el mercado:

Encuesta de Validación del Proyecto

DISEÑO DE MEMORIA DEPORTIVA IMPRESA PARA DAR A CONOCER
LOS LOGROS DE LOS ATLETAS QUE CONFORMARON LA DELEGACIÓN
GUATEMALTECA QUE PARTICIPÓ EN LOS XXXII JUEGOS OLÍMPICOS,
TOKYO 2020.

Los Juegos Olímpicos de Verano es un evento deportivo que reúne gran cantidad de deportistas en múltiples especialidades cada cuatro años, organizado por el Comité Olímpico Internacional (COI). Constituye el más prestigioso de los eventos deportivos multidisciplinarios en el mundo, con el mayor número de deportes, disciplinas y países, naciones o repúblicas participantes.

Los XXXII Juegos Olímpicos, Tokyo 2020, fueron una demostración sin precedentes de unidad y solidaridad en los que el mundo se unió por primera vez después del inicio de la pandemia del COVID-19, para así llevar a cabo unos Juegos enfocados en la esencia del deporte y la celebración de atletas.

Tokyo 2020 mostró una evolución en el programa olímpico, presentando nuevos deportes y eventos que fortalecieron el atractivo atemporal de los Juegos Olímpicos para las nuevas generaciones. Los 339 eventos en 33 deportes – la mayor cantidad en la historia Olímpica – incluyeron el debut olímpico de deportes tales como skateboarding, escalada deportiva, surf y karate, así como BMX freestyle y baloncesto 3x3.

Por la importancia de dicho evento es de suma importancia que exista material escrito sobre los deportistas guatemaltecos que nos han representado en este evento deportivo de gran magnitud. Por lo tanto, se diseñará una reseña deportiva para que exista dicho material que es de gran importancia.

Instrucciones:

Con base a la información anterior, observe la Memoria Deportiva de los XXXII Juegos Olímpicos, Tokyo 2020 y según su criterio profesional conteste las siguientes preguntas de validación.



Parte Objetiva:

1. Considera usted útil la elaboración de un documento impreso donde se plasmen los éxitos deportivos de Guatemala de los pasados XXXII Juegos Olímpicos, Tokyo 2020?
Si
No
2. Considera usted que es necesario investigar el concepto de las disciplinas deportivas, records, historia de los Juegos Olímpicos para la realización de éste documento que será una muestra física de agradecimiento para con los deportistas por todo su esfuerzo, sacrificio y por su amor por Guatemala?
Si
No
3. Considera usted que es importante recopilar información relacionada con teorías y tendencias de la comunicación y el diseño para la elaboración de la Memoria Deportiva?
Si
No
4. Considera usted que es importante la diagramación de la Memoria Deportiva para que sea un documento funcional, estético y moderno?
Si
No
5. Considera usted que es necesario la elaboración de una versión digital de la Memoria Deportiva para ser publicada en la página web del Comité Olímpico Guatemalteco y en sus respectivas redes sociales?
Si
No

Parte Semiológica:

6. Según su criterio el diseño de la Memoria Deportiva es?
Muy atractivo
Poco atractivo
Nada atractivo
7. Considera usted que el uso de la imagen del Comité Olímpico fue?
Muy adecuado
Poco adecuado
Nada adecuado



8. Según su criterio la tipografía utilizada es?

Legible

Poco legible

Nada legible

9. Considera usted que la diagramación realizada en la Memoria Deportiva es moderna y estética?

Mucho

Poco

Nada

10. Considera usted que existe equilibrio entre los textos y las fotografías?

Mucho

Poco

Nada

11. Considera usted que el formato utilizado para presentar la Memoria Deportiva es?

Muy adecuado

Poco adecuado

Nada adecuado

Parte Operativa:

12. Según su criterio el tamaño de la Memoria Deportiva es?

Muy adecuado

Poco adecuado

Nada adecuado

13. Considera que el contenido de la Memoria Deportiva está completo para dar a conocer los éxitos deportivos guatemaltecos en los XXXII Juegos Olímpicos, Tokyo 2020?

Mucho

Poco

Nada

14. Según su criterio existe un equilibrio funcional entre el contenido teórico y las imágenes?

Mucho

Poco

Nada



15. Considera usted que este documento representa un reconocimiento a los deportistas guatemaltecos que pusieron en alto el nombre de Guatemala?

Mucho

Poco

Nada

Observaciones y comentarios

GRACIAS POR COMPLETAR ESTA ENCUESTA

