



FACULTAD DE CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN

Creación de un juego digital educativo para fomentar la correcta elaboración de la mochila de las 72 horas, en niños de 6 a 12 años de la Coordinadora Nacional para la Reducción de Desastres -CONRED-. Guatemala, Guatemala 2023.

PROYECTO DE GRADUACIÓN

Presentado a la Facultad de Ciencias de la Comunicación

ELABORADO POR:

Wendy Waleska Gutierrez Pineda

Carné: 19000912

Para optar al título de:

LICENCIATURA EN COMUNICACIÓN Y DISEÑO

Nueva Guatemala de la Asunción, noviembre 2023

Creación de un juego digital educativo para fomentar la correcta elaboración de la mochila de las 72 horas, en niños de 6 a 12 años a través del sitio web de la Coordinadora Nacional para la Reducción de Desastres -CONRED-. Guatemala, Guatemala 2023.

Wendy Waleska Gutierrez Pineda

Universidad Galileo

Facultad de Ciencias de la Comunicación

Noviembre 2023

Nómina de autoridades

Rector. Dr. Eduardo Suger Cofiño

Vicerrectora. Dra. Mayra de Ramírez

Vicerrector Administrativo. Lic. Jean Paul Suger Castillo

Secretario General. Dr. Jorge Retolaza

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

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

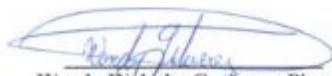
Guatemala 11 de abril de 2022

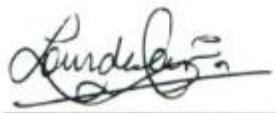
Licenciado
Leizer Kachler
Decano-Facultad de Ciencias de la Comunicación
Universidad Galileo

Estimado Licenciado Kachler:

Solicito la aprobación del tema de proyecto de Graduación titulado: **CREACIÓN DE UN JUEGO DIGITAL EDUCATIVO PARA FOMENTAR LA CORRECTA ELABORACIÓN DE LA MOCHILA DE LAS 72 HORAS, EN NIÑOS DE 6 A 12 AÑOS DE LA COORDINADORA NACIONAL PARA LA REDUCCIÓN DE DESASTRES -CONRED-**. Así mismo solicito que la Ms.C. Lourdes Donis sea quién me asesore en la elaboración del mismo.

Atentamente,


Wendy Waleska Gutiérrez Pineda
19000912


Ms.C. Lourdes Donis
Asesora
Colegiado 26246



FACOM Facultad de Ciencias
de la Comunicación

Guatemala 13 de mayo de 2022

**Señorita:
Wendy Waleska Gutierrez Pineda
Presente**

Estimada Señorita Gutierrez:

De acuerdo al proceso de titulación profesional de esta Facultad, se aprueba el proyecto titulado: **CREACIÓN DE UN JUEGO DIGITAL EDUCATIVO PARA FOMENTAR LA CORRECTA ELABORACIÓN DE LA MOCHILA DE LAS 72 HORAS, EN NIÑOS DE 6 A 12 AÑOS DE LA COORDINADORA NACIONAL PARA LA REDUCCIÓN DE DESASTRES -CONRED-**. Así mismo, se aprueba a la Ms.C. Lourdes Donis, como asesora de su proyecto.

Sin otro particular, me suscribo de usted.

Atentamente,

**Lic. Leizer Kaehler
Decano
Facultad de Ciencias de la Comunicación**



Galileo
UNIVERSIDAD
La Innovación en la Educación

FACOM Facultad de Ciencias
de la Comunicación

Guatemala, 10 de diciembre de 2022

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

Estimado Licenciado Kachler:

Por medio de la presente, informo a usted que el proyecto de graduación titulado: **CREACIÓN DE UN JUEGO DIGITAL EDUCATIVO PARA FOMENTAR LA CORRECTA ELABORACIÓN DE LA MOCHILA DE LAS 72 HORAS, EN NIÑOS DE 6 A 12 AÑOS DE LA COORDINADORA NACIONAL PARA LA REDUCCIÓN DE DESASTRES -CONRED-**, Presentado por la estudiante Wendy Waleska Gutierrez Pineda, con número de carné: 19000912, está concluido a mi entera satisfacción, por lo que se extiende la presente aprobación para continuar así el proceso de titulación profesional.

Sin otro particular, me suscribo de usted.

Atentamente,

Ms.C. Lourdes Donis
Asesora
Colegiado 26246



Galileo
UNIVERSIDAD
La Revolución de la Educación

FACOM Facultad de Ciencias
de la Comunicación

Guatemala, 29 de septiembre de 2023

Señorita
Wendy Waleska Gutierrez Pineda
Presente

Estimada Señorita Gutierrez:

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, 28 de noviembre de 2023.

Licenciado

Leizer Kachler

Decano FACOM

Universidad Galileo

Presente.

Señor Decano:

Le informo que la tesis: **CREACIÓN DE UN JUEGO DIGITAL EDUCATIVO PARA FOMENTAR LA CORRECTA ELABORACIÓN DE LA MOCHILA DE LAS 72 HORAS, EN LOS NIÑOS DE 6 A 12 AÑOS DE LA COORDINADORA NACIONAL PARA LA REDUCCIÓN DE DESASTRES -CONRED-**, de la estudiante Wendy Waleska Gutierrez Pineda, 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 Mestizaje en la Educación

FACOM Facultad de Ciencias
de la Comunicación

Guatemala, 20 de diciembre de 2023

Señorita:
Wendy Waleska Gutierrez Pineda
Presente

Estimada Señorita Gutierrez:

De acuerdo al dictamen rendido por la terna examinadora del proyecto de graduación titulado: **CREACIÓN DE UN JUEGO DIGITAL EDUCATIVO PARA FOMENTAR LA CORRECTA ELABORACIÓN DE LA MOCHILA DE LAS 72 HORAS, EN NIÑOS DE 6 A 12 AÑOS DE LA COORDINADORA NACIONAL PARA LA REDUCCIÓN DE DESASTRES -CONRED- GUATEMALA, GUATEMALA 2023**. Presentado por la estudiante: Wendy Waleska Gutierrez Pineda, el Decano de la Facultad de Ciencias de la Comunicación autoriza la publicación del Proyecto de Graduación previo a optar al título de Licenciada en Comunicación y Diseño.

Sin otro particular, me suscribo de usted.

Atentamente,

Lic. Leizer Kachler
Decano

Facultad de Ciencias de la Comunicación

Dedicatoria

A Dios

Por ser el pilar fundamental en mi vida, por guiarme, darme la sabiduría, entendimiento necesario durante el transcurso de mi carrera y llegar a esta etapa de mi vida educativa.

A Mis Padres

Por brindarme el apoyo y lo mejor que se le puede dejar a un hijo en su vida que es el estudio, ya que durante todos estos años han estado acompañándome y gracias a mi esfuerzo y a ellos puedo decir misión cumplida.

A mis hermanas

Por encontrar el apoyo y escucha en los momentos de duras pruebas en las que las he necesitado.

Mis amigos

Por haber compartido momentos inolvidables en mi vida universitaria y personal, por su apoyo y compañerismo durante estos 4 años de aventura de la carrera.

Universidad Galileo

Por ser mi casa de estudios y permitir mi formación académica como profesional, de la que estoy orgullosa de egresar.

Facultad Ciencias de la Comunicación

Por forjarme y desarrollar en mí las habilidades creativas e innovadoras, que me permitieron obtener el título Licenciada en Comunicación y Diseño.

Mi asesora

Licenciada Miriam Ortiz y Licenciada Lourdes Donis, por su apoyo incondicional, entrega y dedicación a c.,-ada una de nosotras.

Resumen

A través del acercamiento con la Coordinadora Nacional para la Reducción de Desastres -CONRED-, se identificó que no cuenta con un juego digital educativo para fomentar la correcta elaboración de la mochila de las 72 horas.

Por lo que se planteó el siguiente objetivo: Creación de un juego digital educativo para fomentar la correcta elaboración de la mochila de las 72 horas, en niños de 6 a 12 años de la Coordinadora Nacional para la Reducción de Desastres -CONRED-.

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

Se realizó una herramienta de validación para conocer la percepción del cliente, grupo objetivo y expertos en comunicación y diseño.

El principal hallazgo, entre otros, es que la creación del juego digital educativo, fomentar la correcta elaboración de la mochila de las 72 horas. Se recomendó trasladar el juego digital educativo a la dirección de Comunicación Social de la Coordinadora Nacional para la Reducción de Desastres -CONRED-, para que el juego se publique efectivamente en el sitio web.

Para efectos legales únicamente la autora, WENDY WALESKA GUTIERREZ PINEDA, 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	1
--------------------	---

2.2 Requerimiento de comunicación y diseño.....	1
---	---

2.3 Justificación.....	2
------------------------	---

2.3.1 Magnitud.	2
----------------------	---

2.3.2 Vulnerabilidad.....	3
---------------------------	---

2.3.3 Transcendencia.....	3
---------------------------	---

2.3.4 Factibilidad.....	3
-------------------------	---

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	8
---	---

4.1.1 Nombre del Cliente.	8
--------------------------------	---

4.1.2 Misión.	8
--------------------	---

4.1.3 Visión.	8
--------------------	---

4.1.4 FODA.....	9
-----------------	---

Capítulo: V Definición de grupo objetivo

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

Capítulo: VI Marco Teórico

6.1 Conceptos fundamentales relacionados con el producto o servicio	15
6.2 Conceptos fundamentales relacionados con la comunicación y diseño	15
6.2.1 Conceptos fundamentales relacionados con la comunicación.	15
6.2.2 Conceptos fundamentales relacionados con el diseño.	19
6.3 Ciencias auxiliares, artes, teorías y tendencias.....	21

Capítulo: VII Proceso de diseño y propuesta preliminar

7.1 Aplicación de la información en el marco teórico.....	26
7.2 Conceptualización	30
7.3 Bocetaje	32
7.4 Propuesta preliminar.....	52

Capítulo: VIII: Validación técnica

8.1 Población y muestreo	56
8.2 Método e instrumentos	57
8.3 Resultado e interpretación de resultados	60

8.4 Cambios con base a los resultados	72
Capítulo IX: Propuesta Final	80
Capítulo X: Producción, reproducción y distribución	
10.1 Plan de costos de elaboración.....	85
10.2 Plan de Costo de Producción.....	86
10.3 Plan de Costo de reproducción.....	86
10.4 Plan de Costo de Distribución.....	87
10.5 Margen de utilidad.....	87
10.6 IVA.....	87
10.7 Cuadro con resumen general de costos.....	87
Capítulo XI: Conclusiones y recomendaciones	
11.1 Conclusiones.....	89
11.2 Recomendaciones.....	90
Capítulo XII: Conocimiento general	92
12.1 Demostración de Conocimientos.....	92
13.1 Referencias E- grafía.....	94
Anexo 1	94
Anexo 2	95
Anexo 3	100
Anexo 4	101

Anexo 5	105
Anexo 6	106
Anexo 7	109
Anexo 7	119

Capítulo I: Introducción

Capítulo I: Introducción

1.1 Introducción

La Coordinadora Nacional para la Reducción de Desastres -CONRED- ha ofrecido a la población guatemalteca sus servicios desde el año 1996. Sin embargo, en la actualidad no cuenta con un juego educativo para fomentar la correcta elaboración de la mochila de las 72 horas para niños de 6 a 12 años. Por esta razón se ha propuesto resolver este problema comunicativo a través de la elaboración del siguiente proyecto: Creación de un juego digital educativo para fomentar la correcta elaboración de la mochila de las 72 horas, en niños de 6 a 12 años.

Para crear el concepto creativo se usará el Método de Relaciones Forzadas o aportación del azar y a través de un método de investigación lógico inductivo, se creará un marco teórico que respalde la investigación.

A través de herramientas de investigación, comunicación, diseño y validación se desarrollará el proceso de este proyecto. Los métodos de validación serán encuestas al grupo objetivo, cliente y un grupo de expertos. De esta última herramienta se obtendrán cambios importantes para mejorar el resultado, y dejar un producto de comunicación y diseño funcional para el grupo objetivo

Capítulo II: Problemática

Capítulo II: Problemática

A través del acercamiento con la Coordinadora Nacional para la Reducción de Desastres - CONRED- se identificó que no cuenta con un juego digital educativo para fomentar la correcta elaboración de la mochila de las 72 horas, en niños de 6 a 12 años.

Por tal razón se determina que hay que diseñar un juego digital educativo para fomentar la correcta elaboración de la mochila de las 72 horas a través del sitio web.

2.1 Contexto

La Coordinadora Nacional para la Reducción de Desastres -CONRED- fue creada 1996 como entidad de prevenir, mitigar, atender y participar en la rehabilitación y reconstrucción de los daños ocasionados por desastres naturales. Esto se debe a la posición geográfica, geológica y tectónica del país. Guatemala se identifica como uno de los países a nivel mundial con un alto potencial de múltiples amenazas.

La plataforma web de la institución [con](#) el nuevo juego educativo para la elaboración de la mochila de las 72 horas busca incentivar, fomentar y educar no solo a adultos sino a niños en su visitar el sitio web informando sobre las medidas de prevención ante los desastres naturales.

Después de diversas reuniones con el cliente, entre opiniones de coroneles y de la experiencia de los demás integrantes de la dirección de Comunicación Social, se concluyó que es necesario desarrollar un juego digital educativo para fomentar la correcta elaboración de la mochila de las 72 horas, en niños de 6 a 12 años a través del sitio web.

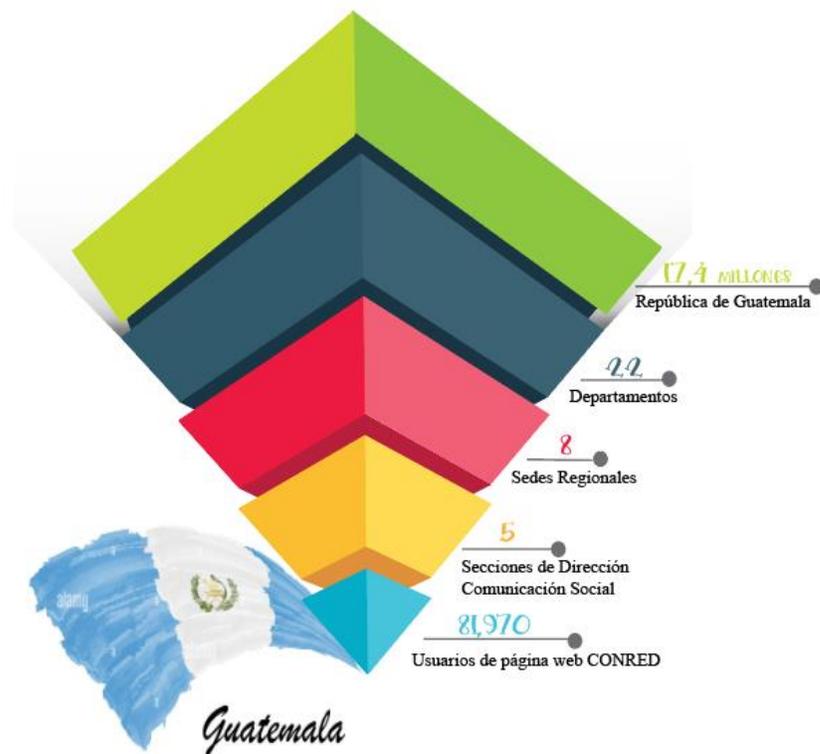
2.2 Requerimiento de comunicación y diseño

La Coordinadora Nacional para la Reducción de Desastres -CONRED- no cuenta un juego educativo para fomentar la correcta elaboración de la mochila de las 72 horas.

2.3 Justificación

Para sustentar de manera consistente las razones por las cuales se consideró importante el problema y la intervención de la diseñadora – comunicadora, se justifica la propuesta a partir de cuatro variables: a) magnitud; b) trascendencia; c) vulnerabilidad; y d) factibilidad (se despejan todas y cada una de las variables).

2.3.1 Magnitud. En la República de Guatemala habitan 17.4 millones de habitantes, está dividida en 22 departamentos. (Instituto Nacional de Estadística INE, 2019). Dentro de estos departamentos existen 8 sedes regionales de la Coordinadora Nacional para la Reducción de Desastres -CONRED-, la Dirección de Comunicación Social se divide las 5 secciones, una de estas secciones ve la página web de la institución y ve que según estadísticas realizadas existen 81, 970 usuarios (CONRED, 2022). Ver Anexo 1.



Gráfica 1. Gráfica de magnitud elaborada por la comunicadora diseñadora Wendy Waleska Gutierrez Pineda.

2.3.2 Vulnerabilidad. La página web de la Coordinadora Nacional para la Reducción de Desastres -CONRED- al no contar con un juego digital no es de interés para los niños por lo que no se podrá educar, informar y fomentar la correcta elaboración de la mochila de las 72 horas en niños de 6 a 12 años de una manera dinámica e interactiva para un mejor aprendizaje.

Por ser Guatemala un país vulnerable a los desastres naturales es indispensable informar y educar a la niñez guatemalteca la importancia de actuar ante los mismos.

2.3.3 Transcendencia. Con la implementación del juego, la Coordinadora Nacional para los Desastres Naturales -CONRED- quiere llegar a los niños y educar a través del sitio web la correcta elaboración de la mochila de las 72 horas para facilitar el aprendizaje de una manera dinámica a través del juego.

2.3.4 Factibilidad. La creación de un juego digital educativo para fomentar la correcta elaboración de la mochila de las 72 horas, en niños de 6 a 12 años de la Coordinadora Nacional para los Desastres Naturales -CONRED-, es un proyecto factible, porque dispone de personal y los recursos necesarios para la realización.

2.3.4.1 Recursos Humanos. La Dirección de Comunicación Social de la Coordinadora Nacional para los Desastres Naturales -CONRED- cuenta con el capital humano adecuado que tiene la capacidad, el conocimiento, la experiencia y las habilidades para el manejo de ilustración, animación y reproducción que se desempeñan dentro de la organización.

2.3.4.2 Recursos Organizacionales. Todas las áreas de Comunicación Social de la Coordinadora Nacional para los Desastres Naturales -CONRED están en la disposición de brindar toda la información necesaria de la institución para llevar a cabo este proyecto.

2.3.4.3 Recursos económicos. La organización cuenta con los recursos necesarios, que posibilita la realización de este proyecto.

2.3.4.4 Recursos Tecnológicos. El estudiante cuenta con las herramientas de software son indispensables para elaborar y producir el resultado del proyecto de graduación.

Capítulo III: Objetivos de diseño

Capítulo III: Objetivos de diseño

3.1 Objetivo general

Creación de un juego digital educativo para fomentar la correcta elaboración de la mochila de las 72 horas, en niños de 6 a 12 años de la Coordinadora Nacional para la Reducción de Desastres -CONRED-.

3.2 Objetivos específicos

- Recopilar información referente a lo que debe contener la mochila de las 72 horas para cubrir las necesidades básicas después que ocurra un desastre, para que sean integrados al juego y facilite el aprendizaje en niños de 6 a 12 años.
- Investigar términos, conceptos, teorías y tendencias de diseño relacionados con juegos digitales a través de fuentes bibliográficas que respaldan científicamente la propuesta del material digital para el sitio web de la Coordinadora Nacional para la Reducción de Desastres -CONRED- que será visitada por niños de 6 a 12 años.
- Animar cada uno de los elementos gráficos que el juego digital incluirá para la correcta creación de la mochila de las 72 horas en el sitio web de la Coordinadora Nacional para los Reducción de Desastres -CONRED-.
- Ilustrar cada uno de los elementos gráficos que el juego digital incluirá para la correcta creación de la mochila de las 72 horas en el sitio web de la Coordinadora Nacional para los Reducción de Desastres -CONRED-.

Capítulo IV: Marco de referencia

Capítulo IV: Marco de referencia

4.1 Información General del cliente

4.1.1 Nombre del Cliente. CONRED (Coordinadora Nacional para la Reducción de Desastres)

4.1.2 Misión. CONRED es el órgano responsable de coordinar con las instituciones públicas, privadas, organismos nacionales e internacionales, sociedad civil en los distintos niveles territoriales y sectoriales, la gestión de riesgo a los desastres, como estrategia integral que contribuye al desarrollo sostenible de Guatemala.

4.1.3 Visión. Ser una institución consolidada que garantice la coordinación de acciones para la reducción de riesgo a desastres, que incluye el conocimiento del riesgo, fortalecimiento de la gobernanza, preparación para la atención efectiva, rehabilitación y reconstrucción por daños derivados de los efectos de los desastres y que impulse la construcción de resiliencia en Guatemala, con la participación de la población, sin discriminación de género, edad o etnia como agente transformador en el proceso de la gestión integral del riesgo.

4.1.4 FODA.



Ilustración 1: FODA elaborado por la comunicadora diseñadora Wendy Waleska Gutierrez Pineda.

Ver brief en anexo 2.

Capítulo: V Definición de grupo objetivo

Capítulo: V Definición de grupo objetivo

El juego educativo para fomentar la correcta elaboración de la mochila de las 72 horas está dirigido a niños de género femenino y masculino con un rango de edad de 6 a 12 años de los 22 departamentos de la República de Guatemala que estén cursando de primero primaria, a sexto primaria, con un nivel socioeconómico de padres C1, C2, C3, D1 y D2.

5.1 Perfil geográfico

El grupo objetivo del juego educativo para fomentar la correcta elaboración de la mochila de las 72 horas está ubicado en zonas urbanas y rurales de la República de Guatemala, la cual está conformada por 17.4 millones habitantes y 22 departamentos (Instituto Nacional de Estadística INE, 2019).

El clima que predomina en el país es el tropical, la temperatura varía entre los 12°C a los 30°C y se hablan 25 idiomas: 22 idiomas mayas, garífuna, xinca y español.

5.2 Perfil demográfico

Está dirigido a niños entre 6 a 12 años, ubicados en áreas rurales y urbanas de los 22 departamentos de Guatemala, sus niveles socioeconómicos son C1, C2, C3, D1 y D2 según tabla de niveles socioeconómicos-NSE- Multivex 2018.

Características	NIVEL C1	NIVEL C2	NIVEL C3	NIVEL D1	NIVEL D2
Ingresos	Q25,600.00	Q17,500.00	Q11,900.00	Q7,200.00	Q3,400.00
Educación padres	Superior, Licenciatura,	Superior, Licenciatura,	Licenciatura	Media completa	Primaria completa
Educación hijos	Hijos menores colegios privados, mayores en U privadas y post grado extranjero con beca	Hijos menores colegios privados, mayores en U privadas o estatal	Hijos menores escuelas, mayores en U estatal	Hijos en escuela	Hijos en escuela
Desempeño	Ejecutivo medio, comerciante, vendedor	Ejecutivo, comerciante, vendedor, dependiente	Comerciante, vendedor, dependiente	Obrero, dependiente	Obrero, dependiente
Vivienda	Casa/departamento, rentada o financiado, 2-3 recámaras, 2-3 baños, 1 sala, estudio area de servicio, garage para 2 vehículos	Casa/departamento, rentada o financiado, 1-2 recámaras, 1-2 baños, sala, garage para 2 vehículos	Casa/departamento, rentada o financiado, 1-2 recámaras, 1-2 baños, sala,	Casa/departamento, rentada o financiado, 1-2 recámaras, 1 baños, sala	Casa/cuarto rentado, 1-2 recámaras, 1 baños, sala-comedor
Otras propiedades	Sitios/terrenos interior por herencias				
Personal de servicio	Por día	Por día, eventual	Eventual		
Servicios financieros	1-2 ctas Q monetarios y ahorro, Plazo fijo, 1-2 TC intl, Seguro colectivo salud	1 cta Q monetarios y ahorro, 1 TC local	1 cta Q ahorro, TC local	cta Q ahorro	
Posesiones	Autos compactos de 3-5 años, asegurados por Financiera	Auto compacto de 4-5 años, sin seguro	Auto compacto de 8-10 años, sin seguro	moto, por trabajo	
Bienes de comodidad	1 teléfono, 1-2 celulares, cable, internet, equipo de audio, más de 2 TV, maquina de lavar ropa, computadora/miembroelectrodomésticos básicos	1 teléfono fijo, minimo, 1-2 cel, cable, radio, 2 TV, electrodomésticos básicos	1 teléfono fijo, celular cada miembro mayor, cable, equipo de audio, TV, electrodomésticos básicos	1 cel, cable, radio, TV, electrodomésticos básicos	1 cel, radio, TV, estufa
Diversión	Cine, CC, parques temáticos locales.	Cine, CC, parques temáticos locales,	Cine eventual, CC, parques, estadio	CC, parques, estadio	Parques

Tabla 1. Tabla de nivel socioeconómica elaborada por la comunicadora diseñadora Wendy Waleska Gutierrez Pineda.

Ver anexo 3, Tabla de niveles socioeconómicos Multivex (2018).

5.3 Perfil psicográfico

El temperamento de niños comprendidos entre las edades de 6 a 12 años tiene una personalidad extrovertida, inquieta y curiosa. Les gusta estudiar, ver televisión, salir de paseo, ir al cine, ir a parques temáticos, compartir, imitar a los adultos, jugar juegos de mesa, juegos en el celular, salir a jugar con amigos, jugar pelota, cuerda, salir a correr, saltar.

5.4 Perfil conductual

Los niños buscan entretenerse y divertirse por lo que buscan diferentes juegos de mesa, dispositivo móvil, tablet y computadora, se encuentran en la etapa de querer aprender e imitar a los adultos y divertirse.

Se busca fomentar en los niños de una manera divertida y entretenida la forma correcta de elaborar la mochila de las 72 horas.

Capítulo: VI Marco Teórico

Capítulo: VI Marco Teórico

6.1 Conceptos fundamentales relacionados con el producto o servicio

6.1.1 Coordinadora. Es persona u organización encarga coordinar y dirigir actividades específicas o a un grupo de personas para lograr eficazmente alcanzar un resultado u objetivo marcado, esta debe contar con habilidades entre ella debe de ser una persona organizada con predisposición y una actitud de liderazgo (Standby.es, 2022).

6.1.2 Desastre. Son los hechos que ocasionan un daño grande a un individuo o grupo, incluso puede afectar al medio ambiente, registrando con ello un cambio impactante. Este tipo de hechos puede ser a causa hechos naturales o bien ser provocado por el ser humano, estos pueden ser acontecimientos lamentables, trágicos o desdichados (Pérez & Gardey, 2018).

6.1.3 Prevención. Acción de tomar medidas necesarias y adecuadas para contrarrestar un perjuicio o algún daño que en un futuro pueda producirse u ocasiona. Es decir, que son acciones tomadas para reducir futuros accidentes o riesgos antes que se produzca u ocurra un evento o situación peligrosa de la cual está asociada a la seguridad. (Ucha , 2013).

6.2 Conceptos fundamentales relacionados con la comunicación y diseño

6.2.1 Conceptos fundamentales relacionados con la comunicación.

6.2.1.1 Comunicación. Se produce entre dos o más individuos cuando se transmiten símbolos, señales mediante un código en común. Todos los seres vivos usamos alguna forma de comunicación, ya sean por señales, sonidos, muecas o gestos, es un material de estudio de numerosas disciplinas como la lingüística, antropología, sociología, psicología, entre otras. (Editorial Etecé, 2013).

A esta podemos llamarla también una ciencia biológica, la misma se trata de una función fundamental en el desarrollo de la vida en sus diferentes niveles y etapas, desde el nivel celular a los niveles de los individuos, las poblaciones y las comunidades (Editorial Etecé, 2013).

El ser humano aprendió a imitar y replicar el proceso natural de la comunicación y fue así como poco a poco mediante la tecnología, los sistemas informáticos fueron ampliándose (Editorial Etecé, 2013).

La tecnología ha ampliado el concepto de comunicación, incluyendo aspectos técnicos, además del intercambio de información está la transmisión de datos, la conexión de dispositivos entre otros (Editorial Etecé, 2013).

6.2.1.2 Esquema de comunicación

6.2.1.2.1 Emisor. Este decide las ideas que desea transmitir o comunicar, analiza a los destinatarios, elige el canal y código adecuado para que el receptor reciba e interprete el mensaje correctamente, estos suelen llamarse orador, presentador, quien habla etc. (7Graus, 2013).

6.2.1.2.2 Receptor. Son los usuarios que reciben el mensaje transmitido por el emisor, a este se le suele llama oyente o destinatario, por lo que este codificar, decodificar, recomponer y captar el mensaje que está recibiendo (7Graus, 2013).

6.2.1.2.3 Mensaje. Este es lo que el emisor comunica al receptor como las ideas, información ordenes etc., este mensaje puede ser verbal y no verbal, es importante y fundamental que este mensaje sea coherente, interesante y conveniente para una exitosa comprensión e interacción (7Graus, 2013).

6.2.1.2.4 *Código*. Es un conjunto de símbolos, signos y señales que uniéndolos o combinarlas forman un mensaje para que el emisor que al transmitirlo al receptor cumple con la función de informar (7Graus, 2013).

6.2.1.2.5 *Canal*. Este es el transporte del mensaje, es importante adaptar el mensaje según nuestro contenido (oral, visual o táctil) para así poder elegir el canal correcto en el que se deberá transmitir (7Graus, 2013).

6.2.1.2.6 *Respuesta*. Es una contestación verbal y no verbal que el receptor da sobre el mensaje enviado por el emisor, este analiza la respuesta para descubrir la efectividad de la comunicación, cumpliendo así el objetivo a comunicar (7Graus, 2013).

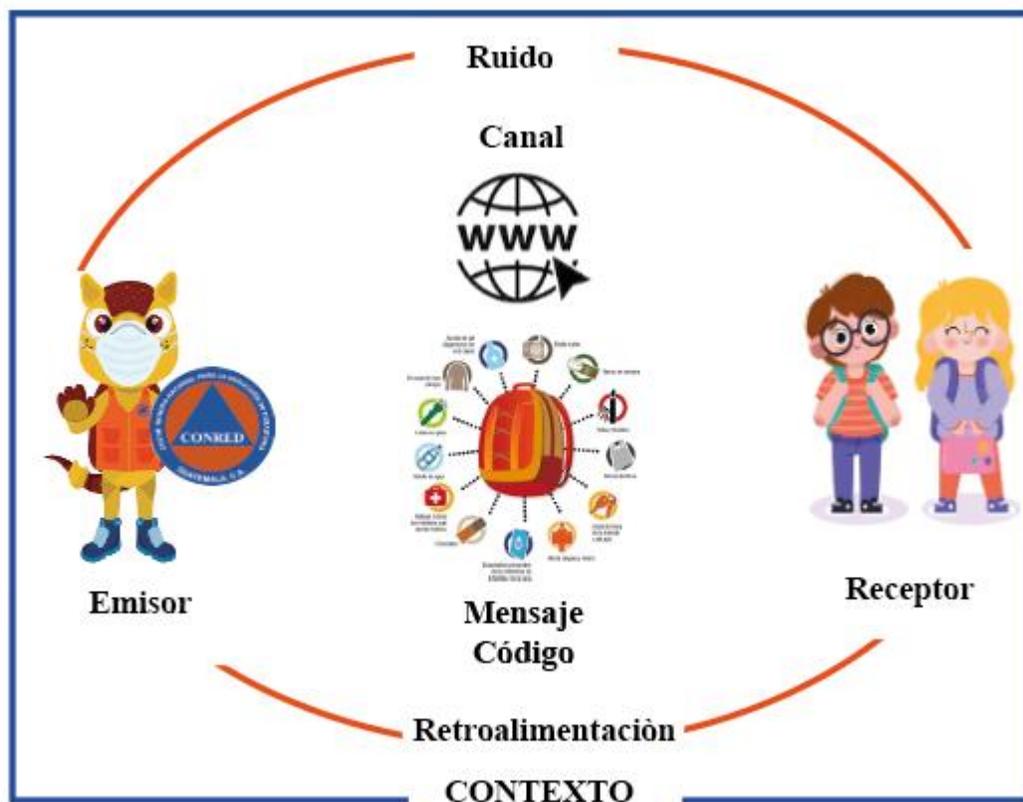


Ilustración 2. Esquema de comunicación, imagen de niños y mochila extraídas de Freepik, y Guillo proporcionado por CONRED, Dirección de Comunicación Social, esquema realizado por la comunicadora diseñadora Wendy Waleska Gutierrez Pineda.

6.2.1.3 Funciones de la comunicación. Las funciones principales son:

6.2.1.3.1 Función informativa. Es cuando la comunicación de los seres vivos se da de una manera equilibrada y así tener una conversación más fluida y que todos tengan el mismo contexto así puedan participar (Peiró, 2021).

6.2.1.3.2. Función expresiva. Esta comunicación expresar los sentimientos, esto tomando en cuenta que todos los seres vivos tienen expresiones, deseos y opiniones para poder comunicarlo a cualquier persona que exista en este proceso (Peiró, 2021).

6.2.1.3.3 Función apelativa. Es cuando el emisor tiene la función y el propósito de llamar la atención del receptor (Peiró, 2021).

6.2.1.3.4 Función persuasiva. El objetivo es conseguir algo en específico, llegar a influir en una persona o a un grupo de persona para que actúen bajo los intereses del emisor (Peiró, 2021).

6.2.1.3.5 Función social o de contacto. Esta función de la comunicación es fundamental al momento de establecer una nueva amistad, trabajo o grupo social. (Peiró, 2021).

6.2.1.3.6 Función poética. Esta función aplica en un ámbito publicitario y es literario de la comunicación (Peiró, 2021).

6.2.1.3.7 Función Metalingüística. Es el uso correcto que se le da a la comunicación a la lengua, esto ayudará a llegar de una manera efectiva la información o el mensaje (Peiró, 2021).

6.2.1.4 Medios de comunicación. Son dispositivos, sistemas o plataformas masivas que se utilizan para poder llevar a cabo cualquier comunicación, código o mensaje, su principal objetivo es ofrecer como canal a través del cual los emisores y receptores se comunican

para obtener información o material informativo que describa y acontecimientos de diferentes tipos (Etecé, 2013).

6.2.1.5 Comunicación visual. Son las ideas o información con imágenes, símbolo o signos, su objetivo es conseguir respuesta, poder interactuar y provocar una sensación al ser humano o a quien se le quiera transmitir la idea, también dentro de esta comunicación se puede incluir letras o textos, aunque siempre predominará lo no verbal (Editorial Etecé, 2013).

6.2.1.6 Comunicación educativa. Es un proceso de comunicación que se conforma con profesores y estudiantes en distintos procesos de enseñanza y aprendizaje en donde se requiere y exige un cambio en la percepción tradicional para incorporar herramientas digitales o técnicas para mantener la motivación de los alumnos (Comunicare, 2019).

6.2.1.7 Comunicación persuasiva. La credibilidad y la confianza son dos pilares fundamentales para hacer de esta comunicación efectiva para cambiar, formar o reforzar las actitudes de los receptores, las claves para lograr persuadir son el contraste, la reciprocidad, la coherencia, a adaptación, la empatía y belleza del emisor, la autoridad, la escasez o exclusividad (Alcaide, 2020).

6.2.2 Conceptos fundamentales relacionados con el diseño.

6.2.2.1 Diseño. Son soluciones idóneas las cuales serán el resultado final de una comunicación el cual buscan un proceso práctico, estético y creativo, es la aplicación de distintos métodos, ideas y técnicas de manera queden plasmadas en un bosquejo, dibujo o boceto para hace efectivo un diseño con la finalidad de llegar a su correcta y eficaz producción (Yirda , 2020).

6.2.2.2 Diseño gráfico. Es el desarrollo de crear diseño a través de ideas con contenido visual y textual que ayuda a comunicar un mensaje de una manera llamativa, creativa e impactantes para nuestra audiencia por lo que ayuda a conectarse con este. El diseño gráfico es un medio de expresión artística (Touloulausetrec, 2022).

6.2.2.3 Diseño digital. Es el tipo de información que presenta información de un producto o servicio a través de medios digitales realizando estos diseños utilizados distintas herramientas y software para realizar este material como logos, tipografía, íconos entre otros (Inc, 2022).

6.2.2.4 Diseño web. Esta es el diseño, creación e implementación de una página web, asimismo su desarrollo y mantenimiento para darle al usuario una experiencia única para al cliente al navegar en el internet. Los diseñadores web crean las páginas utilizando lenguajes de marcado como HTML (Rock content, 2019).

6.2.2.5 Animación. Es una técnica que permite dar movimiento a los dibujos, imágenes, personajes u objetos animados, utilizando cambios de posición para dar percepción visual para captar un movimiento real, los tipos de animación son: (Pixel Creativo, 2014).

6.2.2.5.1 Dibujos animados o animación tradicional. Este se trata de un dibujo cuadro a cuadro o fotograma a fotograma (Pixel Creativo, 2014).

6.2.2.5.2 StopMotion. Esta es una de las técnicas de animación que consiste en aparentar los movimientos de objetos, capturados en fotografía cuando a cuadro o también llamado movimiento por movimiento (Pixel Creativo, 2014).

6.2.2.5.3 Rotoscopia. Este tipo de animación trata de dibujar directamente sobre la referencia (Pixel Creativo, 2014).

6.2.2.5.4 Animación por recorte o Cut out Animation. Esta técnica de animación que utiliza figuras recortadas ya sea en papel o fotografías, esta animación se logra moviendo y reemplazando las partes del cuerpo recortadas (Pixel Creativo, 2014).

6.2.2.5.5 Animación 3D. Esta animación consta de tres dimensiones, permite realizar animaciones (Pixel Creativo, 2014).

6.2.2.6 Ilustración digital. Es la crear, diseñar y producir imágenes y dibujos utilizando diferentes herramientas digitales y dispositivos electrónicos, este es un diseño que se realiza desde cero, en donde se utilizan técnicas de dibujo realizadas por un ordenador u otro sistema digital (Agustin , 2019).

6.3 Ciencias auxiliares, artes, teorías y tendencias

6.3.1 Ciencias.

6.3.1.1 Pedagogía Es el estudio de la educación de prácticas, principios y métodos, está asociada con el método de la andragogía que es la encargada de formar a las personas como humanos dando a conocer sus experiencias sociales y culturales para transmitir conocimientos como la psicología o la sociología (Editorial Etecé, 2013).

6.3.1.6.1 Andragogía. Estudia el aprendizaje, enseñanza o educación de los adultos ya que por las características físicas y psicológicas de los individuos mayores y los niños son totalmente diferentes, esta ciencia toma en cuenta esto para el desarrollo del mismo. (Pérez Porto J. G., 2019)

6.3.1.2 Psicología. Esta ciencia es constante desarrollo y dados los condicionantes sociales y morales va transformándose, investiga los procesos mentales de persona y analiza tres dimensiones que son: afectiva, cognitiva y conductual, también se ha encargado de hechos

sobre la conducta y experiencias de los seres vivos que les permite explicar su comportamiento y predecir sus actividades futuras (Pérez & Gardey, 2021).

6.3.1.2.1 Psicología de la comunicación. Estudia y analiza el proceso de comunicación a través biopsicosocial, inconscientes y conscientes, esta también inspecciona el valor mutuo entre individuo y su medio social por lo que investiga la conducta de este y su trabajo mental (Definición XYZ, 2022).

6.3.1.2.2 Psicología del color. Es una materia que estudia la influencia de cada uno de los colores sobre el comportamiento del ser humano, en resumen, es el sentimiento de los colores en cada individuo con una gran influencia en el estado mental, fundamentalmente para los emprendedores, jardineros, líderes, arquitectos, diseñadores, cocineros o propietarios de un negocio, por lo que el color tiene crítica propia para marcar éxito o fracaso de la marca (Calvo Sánchez, 2021)

6.3.1.2.3 Psicología de la imagen. Estudia un conjunto de conocimientos y técnicas psicológicas aplicadas a la misión de estímulos y comprensión de los estados asociados como crear o modificar la percepción hacia una persona u organización utilizando para ello trabajo en un mismo. (Organos de palencia , 2021).

6.3.1.3 Semiología. Es una ciencia que forma parte del estudio de la comunicación, esta es la responsable de analizar los tipos de símbolos y signos creados por los seres humanos para comunicarse y también sus significados y significantes, en espacios o situaciones pueden ser más o menos evidentes estos símbolos, tales como rituales, ceremonias, eventos, etc. y sirven para que la semiología actúe y analice el significado detrás de cada acto comunicativo (Pérez & Merino, 2021).

6.3.1.4 Cibernética. Es una ciencia del desarrollo artificial que imita la funcionalidad de un ser vivo que controla los sistemas internos y externos relacionado a una realidad virtual (Llamas, 2021).

6.3.1.4.1 Programación. Es un patrón o código informático para realizar diferentes funcionalidades por los que serán clave al proceso de configuración. (Llamas, 2021)

6.3.1.5 Antropología. Estudio del ser humano donde se estudia los rasgos físicos y animales, así también su comportamiento ante un evento, rasgos biológicos, culturales y civilizaciones a los que estudian esta ciencia se le llama antropólogos (Uriarte, 2022).

6.3.2 Artes.

6.3.2.1 Ilustración. Es la acción de dibujo, pintura u obra de arte que explica e ilumina visualmente lo que representa, puede decorar hasta un texto escrito y convertirlo en literario o comercial, es una estampa, grabado o dibujo que adorna y documenta un libro para hacerlo más llamativo, estas también se han utilizado en anuncios, pancartas, animaciones, tarjetas, libros, revistas etc. (Lulio, 2015)

6.3.2.2 Ilustración digital. Esta es una producción de imágenes utilizando para ello todo tipo de herramientas digitales y dispositivos electrónicos, mediante técnicas de dibujo realizadas por los dispositivos inteligentes utilizando para ello diferente software para la producción de estas imágenes. (Lulio, 2015).

6.3.2.3 Dibujo. Es plasmar en un espacio plano una expresión gráfica a través de distintos tipos de instrumentos y materiales para causar en el receptor sensaciones y emociones sin representación física o simbólica (Deborag, 2015).

6.3.2.3.1 Dibujo Animado. Esta es una práctica que realiza múltiples dibujos que representa una escena en movimiento que posteriormente serán procesadas de una manera rápida y continua, esta es usualmente usada en la televisión o cine (Deborag, 2015).

6.3.2.4 Ilustración de lettering. Este término consiste en crear nuevas composiciones de letras, las mismas pueden ser creadas a mano alzada o digital, se pueden utilizar para publicidad, logos, revistas, juegos, vayas, campañas publicitarias adaptándolo para que este cumpla la función de llamar la atención del grupo objetivo dependiendo su estilo (Carranza, 2022).

6.3.3 Teorías.

6.3.3.1 Teoría de Color. Es un principio importante en el diseño gráfico, fotografía, pintura, televisión e imprenta, es un conjunto básico de reglas y aproximaciones al color y a sus dinámicas que rigen la mezcla de colores para conseguir efectos deseados, mediante colores o pigmentos diferentes y así realizar una sensación en el consumidor diferente y llamativo (Equipo editorial, Etecé, 2022)

6.3.3.2 Teoría del aprendizaje. Es el proceso de aprendizaje de un ser vivo, las cuales ponen en manifiesto y los describen, estas se centran en estudiar, investigar y aplicar estrategia para llegar a cabo métodos de aprendizaje eficaces, el mismo se ha desarrollado con base a cuatro principios destacados: (Todo en comunicación, 2020).

- *La conducta.* Se basa en el comportamiento al aprender nuevos concepto y desenvolvimiento del ser humano (Todo en comunicación, 2020).
- *Las emociones.* Es la manera en el que reacciona un individuo ante una nueva actividad o experiencia (Todo en comunicación, 2020).

- *La mente.* Es un aspecto mental que se tiene que tomar en cuenta en el área del aprendizaje (Todo en comunicación, 2020).
- *La sociedad.* En este intervienen el aspecto social en el proceso de aprendizaje (Todo en comunicación, 2020).

6.3.3.2.1 Teoría del aprendizaje social. Impulsa a que niños aprendan en diferentes entornos como el medio de la observación y del comportamiento, los tres conceptos claves son: personas pueden aprender a través de la observación, el estado mental afecta el proceso del mensaje y solo porque se aprendió algo no quiere significar que resulte ser un cambio en el comportamiento (Delgado, 2019).

6.3.3.3 Teoría del Gestalt. Es la afirmación que dice indica que todo es siempre más que la suma de sus partes, esto nos indica que busca la forma de descubrir las razones que el cerebro humano interpretar un conjunto de elementos diferentes como un único mensaje que la mente agrupa la información que recibe (Torres , 2015).

6.3.3.4 Teoría de comunicación alternativa. Esta propone una alternativa diferente a los medios tradicionales, esta es guiada por la relación entre gobierno y medios de comunicación, es utilizada como vía para la reflexión y transformación de sus contextos sociales y territoriales (Barranquero & Sáez Baeza, 2001).

6.3.3.5 Piaget. Es una teoría que estudia las etapas del desarrollo del aprendizaje cognitivo de los niños para aprovechar y enriquecer la misma ya que cada año se produce un desarrollo de inteligencia y capacidades mentales diferentes como los pensamientos, el comportamiento, capacidades mentales o resolución de problemas (Ceril, 2022)

6.3.3.5.1 Desarrollo del niño: Periodo concreto (Niños de 7-11 años). Este periodo de la teoría de Piaget indica que el niño puede realizar tareas más completas o a un nivel

utilizando la razón y lógica, aún no están en la capacidad de utilizar su pensamiento abstracto o sobre un tema desconocido. (Ceril, 2022)

6.3.4 Tendencias.

6.3.4.1 Ilustraciones de dibujos animados en el diseño. Esta tendencia hace que el diseño destaque del desenfoque genérico que causan todas las ilustraciones actualmente generadas en los sitios web con los elementos gráficos pesados, un aspecto digital limpio y un estilo minimalista. (Idekreativa, 2022).

6.3.4.2 Tipografía 3D. Esta juega con dimensiones visuales, estos dan la impresión de estar presentes en el mundo real, esta es una tendencia que es creada digitalmente o como forma análoga, estas son formadas por materiales comunes. Son fundamentales en todas sus disciplinas (web, videos, anuncios) para dar un enfoque de tendencia además permite el juego con mayor tipología de fondos y animaciones. (Olachea , 2013).

6.3.4.4 Minimalista. Esta tendencia de diseño gráfico su principal objetivo es realizar y obtener diseños muy sobrios, pero a la vez sean de gran impacto al consumidor así puedan transmitir un mensaje claro y conciso, es muy utilizado en sitios web, carteles, anuncios o logotipos, es buena opción siempre utilizar el espacio en blanco, este sirve para dar energía a los pequeño bits de información. (Digital, 2010). Ver anexo 4.

6.3.4.5 Tablero de tendencia.

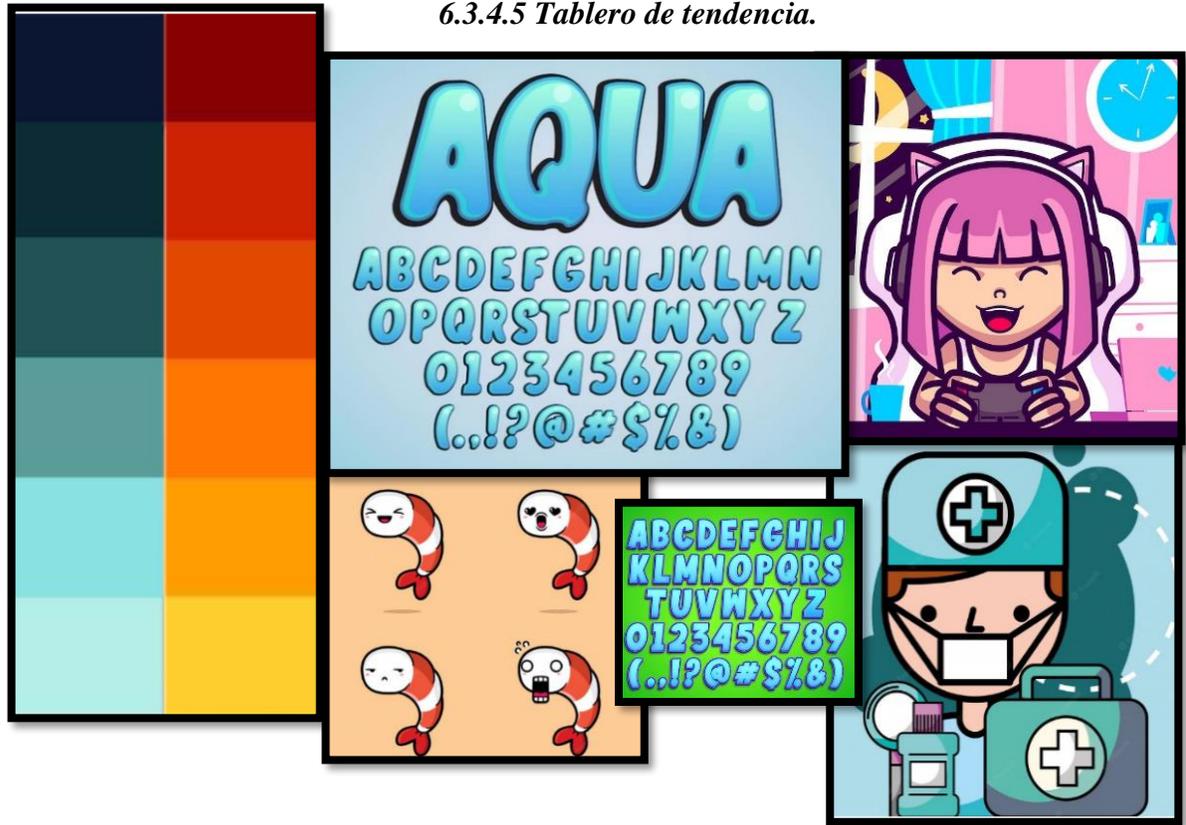


Imagen 1. Moodboard elaborado por la comunicadora diseñadora Wendy Waleska Gutierrez Pineda.

Capítulo: VII Proceso de diseño y propuesta preliminar

Capítulo: VII Proceso de diseño y propuesta preliminar

7.1 Aplicación de la información en el marco teórico

Para la creación y desarrollo del proyecto “Creación de un juego digital educativo para fomentar la correcta elaboración de la mochila de las 72 horas, en niños de 6 a 12 años, es importante el uso de las diferentes ciencias auxiliares, artes, teorías y potenciales.

7.1.1 Pedagogía. Es fundamental e importante saber y comprender la manera correcta del aprendizaje en niños de 6 a 12 años permitiendo diseñar el juego digital para la correcta elaboración de la mochila de las 72 horas.

7.1.2 Psicología. Esta ciencia ayudará a la comprensión afectiva, cognitiva y conductual, de los niños de nuestro grupo objetivo así podremos comprender sus actitudes presentes y futuras sobre el contenido.

7.1.3 Psicología de la comunicación. Estudia y analiza el proceso de comunicación a través biopsicosocial, inconscientes y conscientes niños y su medio social

7.1.4 Semiología. Es fundamental la aplicación ya que es el responsable de analizar los signos y símbolos que elaboraremos para que el grupo objetivo los interprete de manera correcta de acuerdo con el mensaje que queremos transmitir al crear el juego digital.

7.1.5 Psicología del color. El correcto uso de los colores en la propuesta gráfica influye en el comportamiento del ser humano, el estado mental, esta analiza cada color para aplicarlo en las ilustraciones del juego digital.

7.1.6 Psicología de la imagen. Estudia un conjunto de conocimientos y técnicas psicológicas aplicadas a la misión de estímulos y comprensión de los estados asociados como las imágenes y gráficos esta nos ayudará a analizar las diversas ilustraciones cumplen con el objetivo de creación.

7.1.7 Ilustración. Es un dibujo que ilumina visualmente así crear gráficos que representen los insumos que debe contener la mochila de las 72 horas.

7.1.8 Ilustración Digital. Utilizando las herramientas digitales se creará una producción de imágenes que permitirá representar manera innovadora los insumos de la mochila de las 72 horas.

7.1.9 Dibujo. Es una expresión gráfica que permite plasmar las ideas en imágenes sobre un espacio plano utilizando distintos materiales por facilitará a la creación de ilustraciones.

7.1.10 Juego. Son diversas actividades que tienen la finalidad de entretener y hacer disfrutar al grupo objetivo con fines educativos y divertidos.

7.1.11 Teoría del color. Da facilidad para comunicar el mensaje al grupo objetivo, crear ilustraciones que tengan un contraste óptico el cual dará armonía dentro del juego digital.

7.1.12 Teoría del aprendizaje social. Estudia, investiga y ayuda a comprender el proceso de aprendizaje de los niños en edades de 6 a 12 años para desarrollar un método efectivo para la correcta comunicación del mensaje.

7.1.13 Teoría del Gestalt. El cerebro interpreta un conjunto de elementos diferentes por lo que se quiere agrupar los artículos y comunicar un único mensaje que es la mochila de las 72 horas.

Es la afirmación que dice indica que todo es siempre más que la suma de sus partes, esto nos indica que busca la forma de descubrir las razones que el cerebro humano interpretar un conjunto de elementos diferentes como un único mensaje que la mente agrupa la información que recibe

7.1.14 Comunicación Alternativa. Utiliza diferentes medios de comunicación para dar a conocer el mensaje que es guiada por el gobierno y transmitido por dichos medios.

7.1.15 Ilustraciones de dibujos animados en el diseño. Es una manera innovadora y divertida para destacar en un sitio web dándole a las ilustraciones un aspecto limpio y minimalista para que el juego sea entretenido y educativo y logre captar a nuestro grupo objetivo y llegue a comunicar el mensaje correctamente.

7.1.16 Tipografía 3D. Este tipo de tipografía juega con dimensiones visuales para hacerla más llamativa y es fundamental en el juego digital educativo para captar la atención de nuestro grupo objetivo.

7.1.17 Tipografía bold. Son fundamentales en todas sus disciplinas especialmente en las páginas web, permite que el juego contenga mayor tipología de fondos y animaciones.

7.1.18 Elementos gráficos 3D. Son fundamentales en un sitio web o plataforma de juegos, son ilusiones ópticas en 2D que engañan al cerebro en pensar que están visualizando un objeto en 3D.

7.2 Conceptualización

7.2.1 Método. El método creativo “Flor de Loto” es una técnica y herramienta creativa visual para registrar la relación entre un concepto central, este desarrolla un pensamiento analítico, asimismo fomenta el pensamiento creativo. La técnica suele a veces llamarse MY por las iniciales en japonés.

Para realizar esta técnica debes de realizar lo siguiente:

1. Se realiza la flor.
2. Se escribe en el centro de la flor el objetivo creativo.
3. Se escribe en los pétalos las ideas relacionadas.

Asimismo, las ideas podrían surgir de muchas flores para ir llenándolas según estas surjan por lo que se puede hacer en pequeños grupos para que cada uno realicen por individual una flor (Neuronilla Creativa Integral, 2018).

Desarrollo del método creativo:

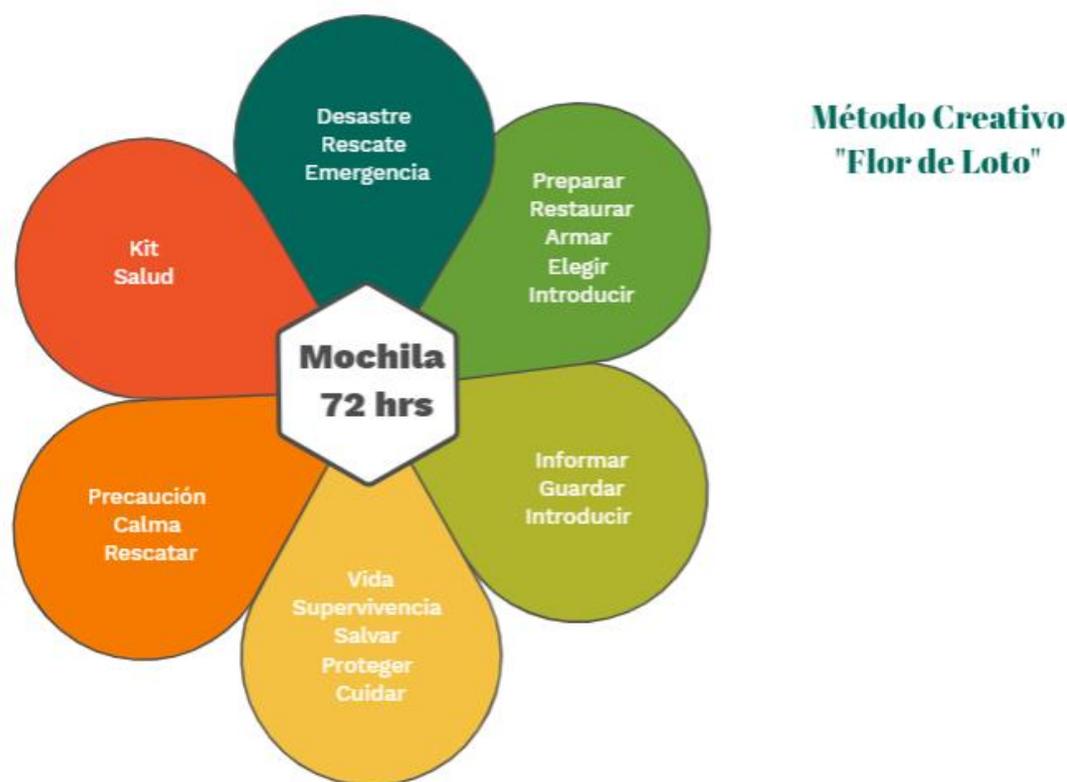


Ilustración 3. Método creativo realizado por la comunicadora diseñadora Wendy Waleska Gutierrez Pineda.

Al concluir con el método de flor de loto se selecciona palabras para crear el concepto final.

7.2.2 Definición del concepto. La palabra seleccionada para el juego educativo de la mochila de las 72 horas es “**Armo mi mochila de Vida**”.

El objetivo de CONRED es mostrar a los niños de 6 a 12 años a armar su propia mochila y esto ayudará a incentivar a padres de familia a tener responsabilidad de lo que se debe de tener preparado para cualquier desastre natural y así puedan decir de manera positiva que es una mochila que les pueda salvar la vida ante cualquier catástrofe. La dinámica de este juego

consiste en que habrá artículos que pertenecen y no pertenecen a la mochila de la mochila 72 horas de Guillo el Armadillo por lo que el participante deberá arrastrar los correctos a dicha mochila.

El método aplicado en este proyecto de graduación es crear ideas creativas y divertidas con distintas palabras para incentivar a los niños a tener los artículos indispensables ante un desastre natural.

7.3 Bocetaje

Con base en la frase “**Armo mi mochila de Vida**” se procede a realizar el proceso de bocetaje, pasando por las siguientes variantes: Tabla de requisitos, bocetaje de diagramación o bocetaje inicial, bocetaje formal y digitalización de la propuesta.

7.3.1 Proceso de bocetaje. Se bocetan 8 propuestas en hojas de papel bond tamaño carta y a lápiz, los bocetos de las piezas digitales para determinar los artículos o elementos a utilizar en el material final.

Elemento gráfico	Propósito	Técnica	Emoción
Color	Colocar colores que sean amigables para los niños.	Naranja R: 240 G: 93 B: 40 Azul R: 44 G: 63 B: 106	Alegría Diversión Satisfacción
Tipografía	Montserrat Bait	Muse: Utilizar una tipografía web. Tipografía 3D.	Legibilidad Amigable
Elementos gráficos	Colocar artículos y personajes que sean amigables para los niños.	Minimalismo	Alegría Amigable Legibilidad

Tabla 2. Tabla de requisitos elaborada por la comunicadora diseñadora Wendy Waleska Gutierrez Pineda.

7.3.1.1 Propuesta inicial, final y digitalización 1



**MOCHILA
DE LAS**



Selecciona los artículos correctos que debe tener Guillo en su mochila de las 72 horas.



Ilustración 4. Bocetaje, bocetaje a color y digitalización 1 elaborado por la comunicadora diseñadora Wendy Waleska Gutierrez Pineda.

7.3.1.2 Propuesta inicial, final y digitalización 2



Ilustración 5. Bocetaje, bocetaje a color y digitalización 2 elaborado por la comunicadora diseñadora Wendy Waleska Gutierrez Pineda.

7.3.1.3 Propuesta inicial, final y digitalización 3



Ilustración 6. Bocetaje, bocetaje a color y digitalización 3 elaborado por la comunicadora diseñadora Wendy Waleska Gutierrez Pineda.

7.3.1.4 Propuesta inicial, final y digitalización 4



Ilustración 7. Bocetaje, bocetaje a color y digitalización 4 elaborado por la comunicadora diseñadora Wendy Waleska Gutierrez Pineda.

7.3.1.5 Propuesta inicial, final y digitalización 5



Ilustración 8. Bocetaje, bocetaje a color y digitalización 5 elaborado por la comunicadora diseñadora Wendy Waleska Gutierrez Pineda.

7.3.1.6 Propuesta inicial, final y digitalización 6



Ilustración 9. Bocetaje, bocetaje a color y digitalización 6 elaborado por la comunicadora diseñadora Wendy Waleska Gutierrez Pineda.

7.3.1.7 Propuesta inicial, final y digitalización 7



Ilustración 10. Bocetaje, bocetaje a color y digitalización 7 elaborado por la comunicadora diseñadora Wendy Waleska Gutierrez Pineda.

7.3.1.8 Propuesta inicial, final y digitalización 8

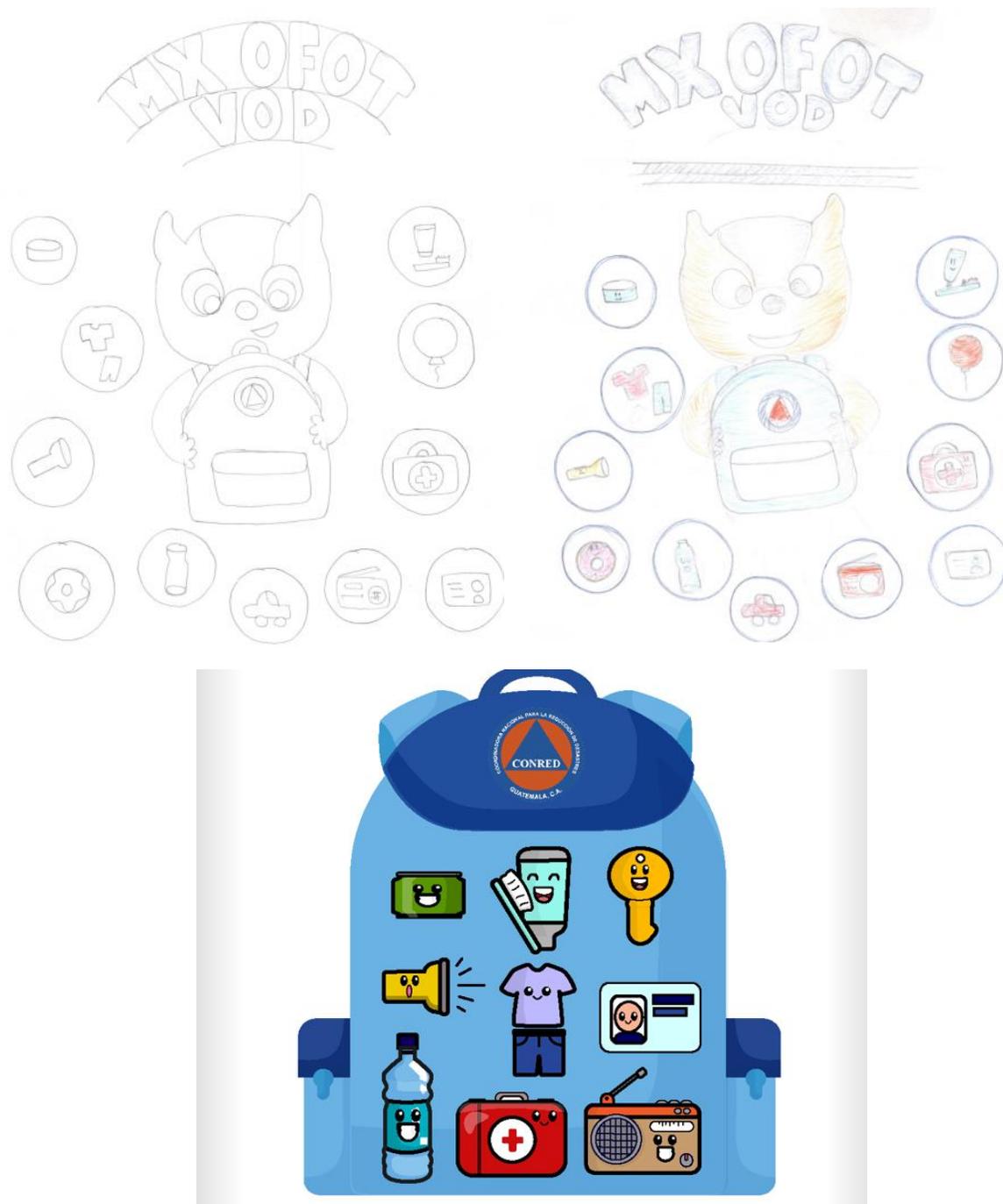
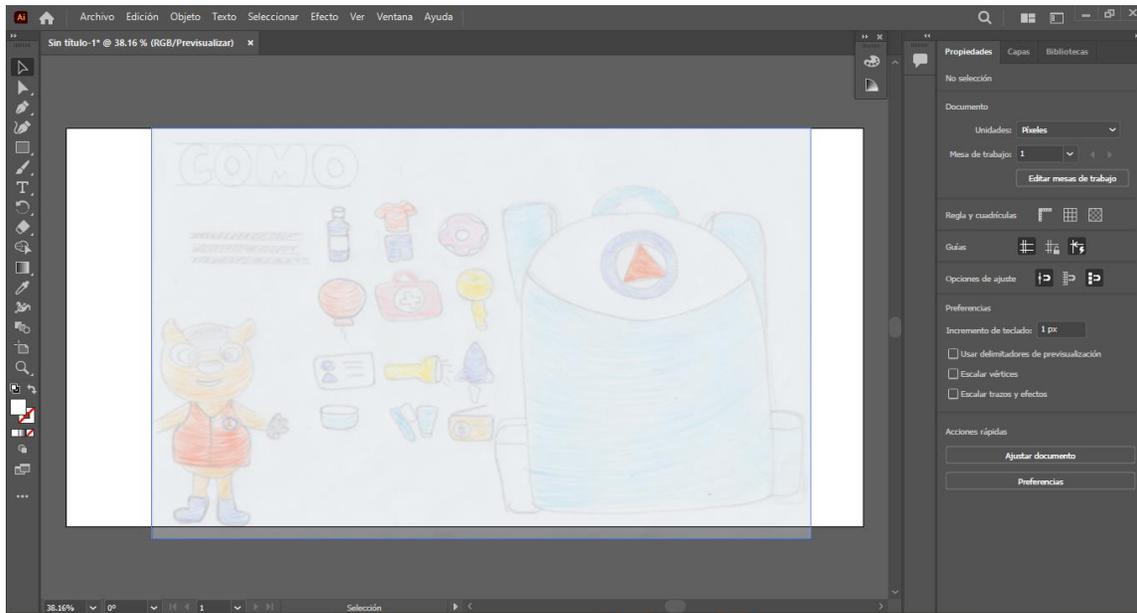


Ilustración 11. Bocetaje, bocetaje a color y digitalización 8 elaborado por la comunicadora diseñadora Wendy Waleska Gutierrez Pineda.

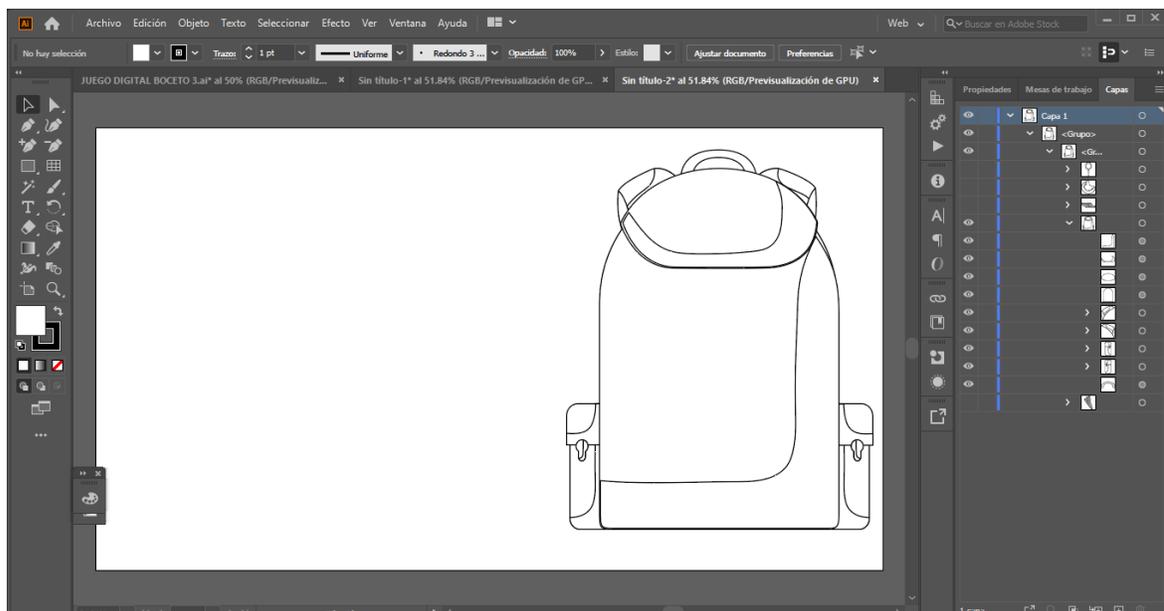
7.3.3 Proceso de digitalización de bocetos.

a) Se colocó el boceto elegido por el cliente para digitalizarlo.



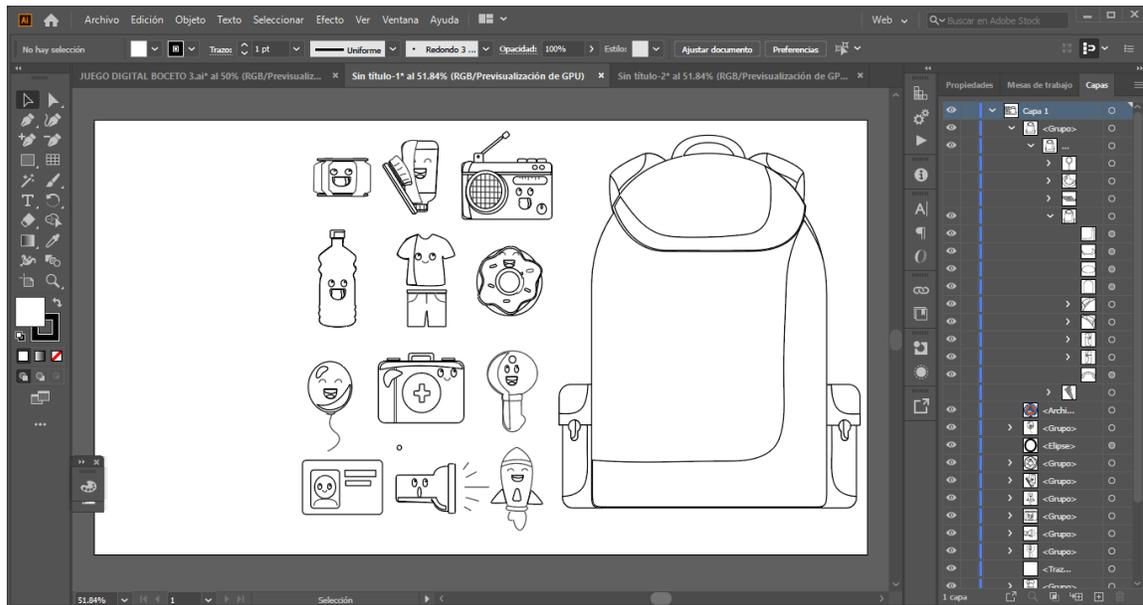
Captura de pantalla 1. Proceso de Digitalización captura de pantalla parte a, elaborado por la comunicadora diseñadora Wendy Waleska Gutierrez Pineda.

b) Se ilustró la mochila de las 72 horas



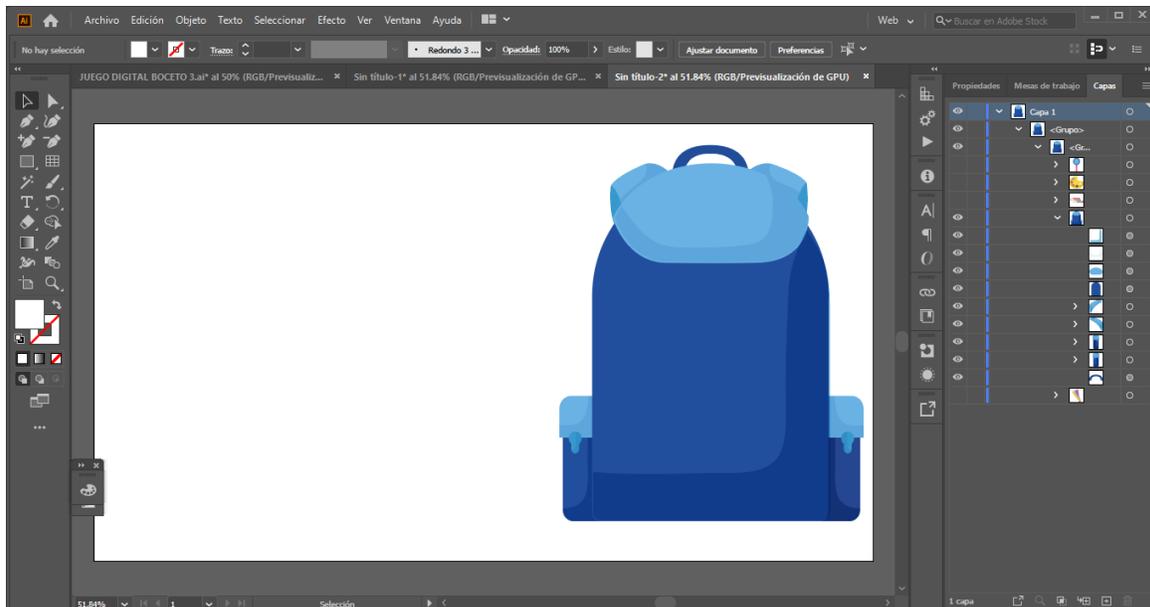
Captura de pantalla 2. Proceso de Digitalización captura de pantalla parte b, elaborado por la comunicadora diseñadora Wendy Waleska Gutierrez Pineda.

c) Se procedió a ilustrar los artículos que contendrá la mochila de las 72 horas



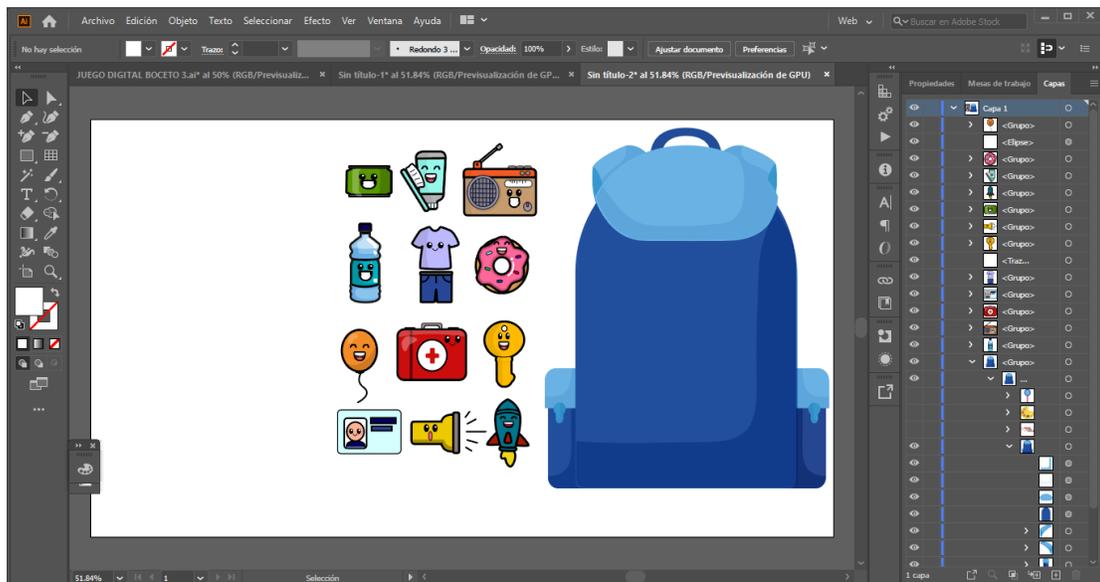
Captura de pantalla 3. Proceso de Digitalización captura de pantalla parte c, elaborado por la comunicadora diseñadora Wendy Waleska Gutierrez Pineda.

d) Se aplicó el color y sombras a la mochila de las 72 según paleta de color de la línea utilizada por CONRED.



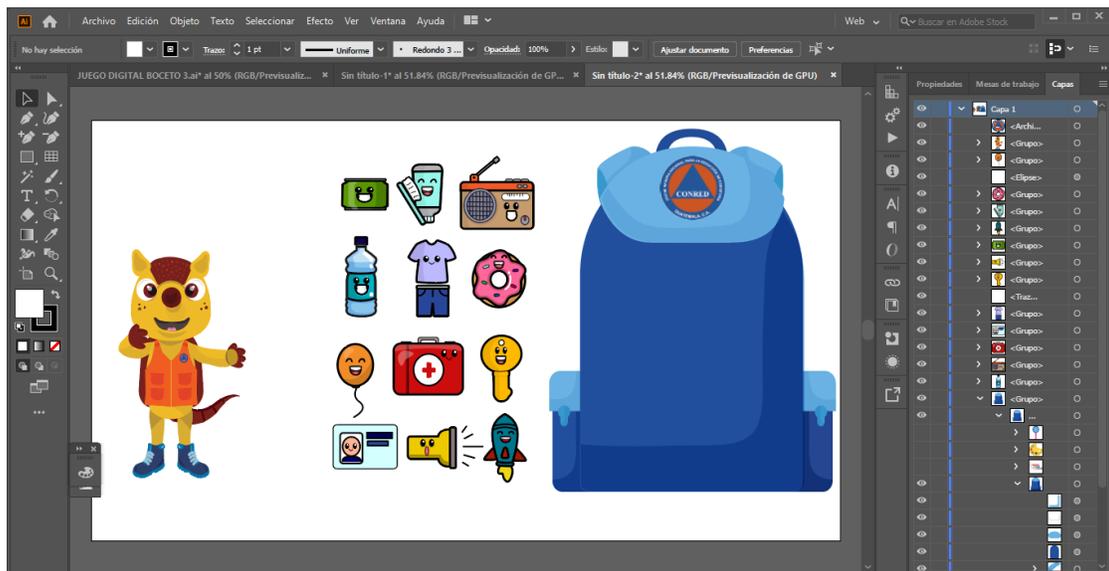
Captura de pantalla 4. Proceso de Digitalización captura de pantalla parte d, elaborado por la comunicadora diseñadora Wendy Waleska Gutierrez Pineda.

e) Se aplicó color a los artículos de las 72, para hacerlas llamativas y amigables al grupo objetivo.



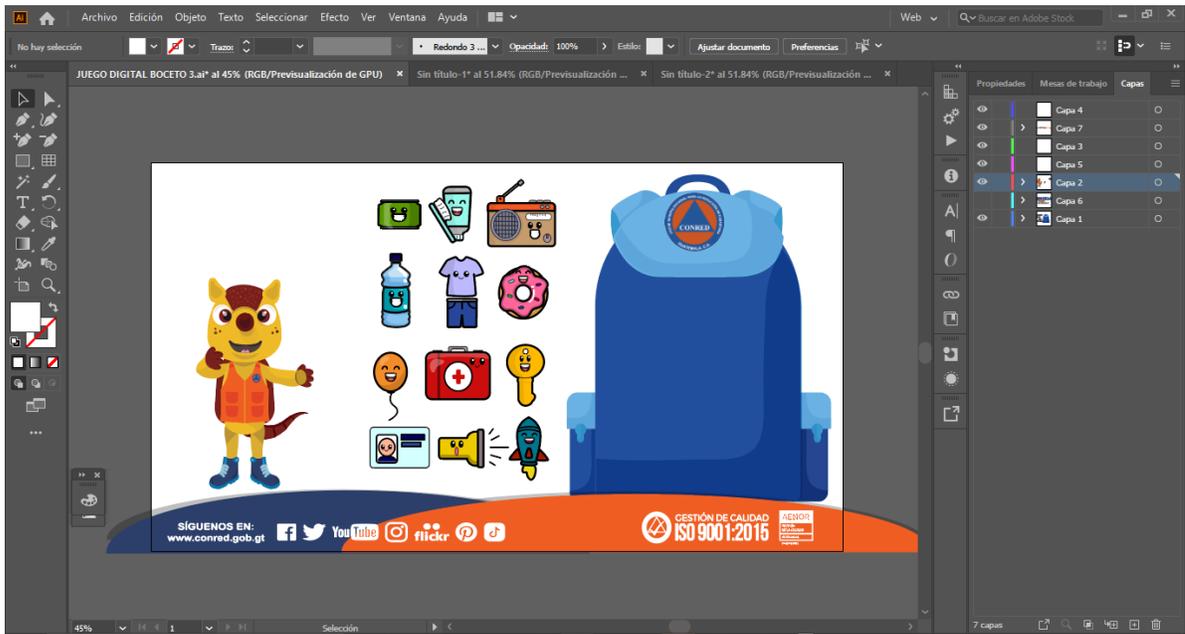
Captura de pantalla 5. Proceso de Digitalización captura de pantalla parte e, elaborado por la comunicadora diseñadora Wendy Waleska Gutierrez Pineda.

f) Se colocó a la persona Guillo quien será el personaje principal de este juego y el logo de la institución que identificará la mochila de las 72 horas que fueron proporcionados por CONRED.



Captura de pantalla 6. Proceso de Digitalización captura de pantalla parte f, elaborado por la comunicadora diseñadora Wendy Waleska Gutierrez Pineda.

g) Se colocó el cintillo e ISO 9001-2015.utilizado en las publicaciones, el mismo fue proporcionado por CONRED.



Captura de pantalla 7. Proceso de Digitalización captura de pantalla parte g, elaborado por la comunicadora diseñadora Wendy Waleska Gutierrez Pineda.

h) Se ilustró la tipografía del título que dará realce al juego.



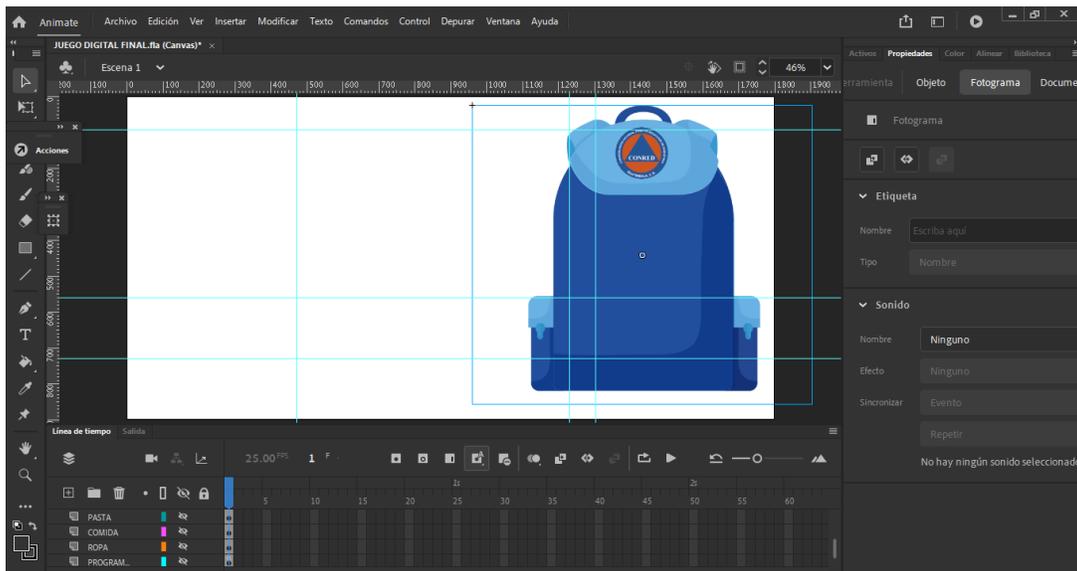
Captura de pantalla 8. Proceso de Digitalización captura de pantalla parte h, elaborado por la comunicadora diseñadora Wendy Waleska Gutierrez Pineda.

i) Se colocó la tipografía “Tw Cen MT Condensed Extra Bold” para las instrucciones del juego de la mochila de las 72 horas.



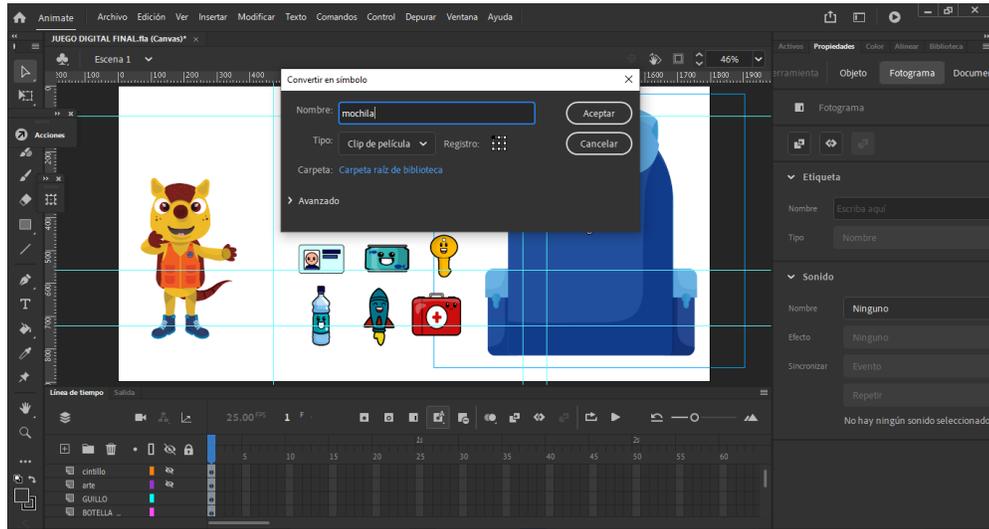
Captura de pantalla 9. Proceso de Digitalización captura de pantalla parte 9 elaborado por la comunicadora diseñadora Wendy Waleska Gutierrez Pineda.

j) Se procedió a importar los elementos a adobe animate realizar las programación e interacción que tendrá el juego.



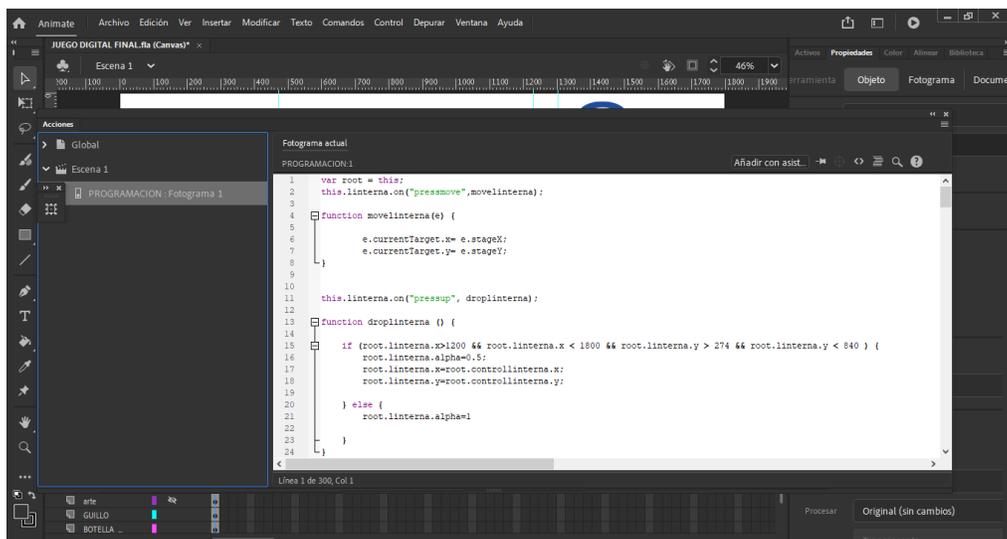
Captura de pantalla 10. Proceso de Digitalización captura de pantalla parte 10 elaborado por la comunicadora diseñadora Wendy Waleska Gutierrez Pineda.

k) Se convirtió cada artículo a símbolo para que el programa lo identifique y se proceda a programar.



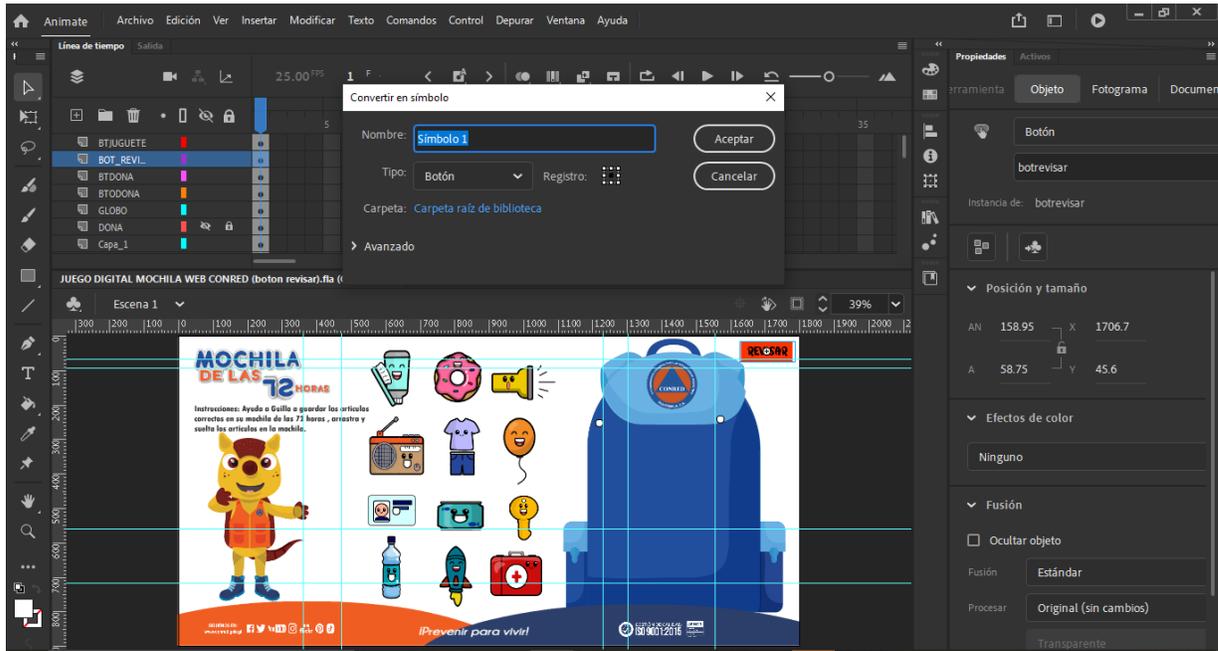
Captura de pantalla 11. Proceso de Digitalización captura de pantalla parte 11 elaborado por la comunicadora diseñadora Wendy Waleska Gutierrez Pineda.

l) Se realizó la programación la cual corresponde que cada artículo correcto que corresponde a la mochila al arrastrarla se quedará dentro de ella y adquirirá un color opaco para simular que el mismo está guardado sin embargo aún se podrán visualizar, los artículos que no corresponden no permitirá colocarlos y automáticamente regresaran al lugar que estaban inicialmente.



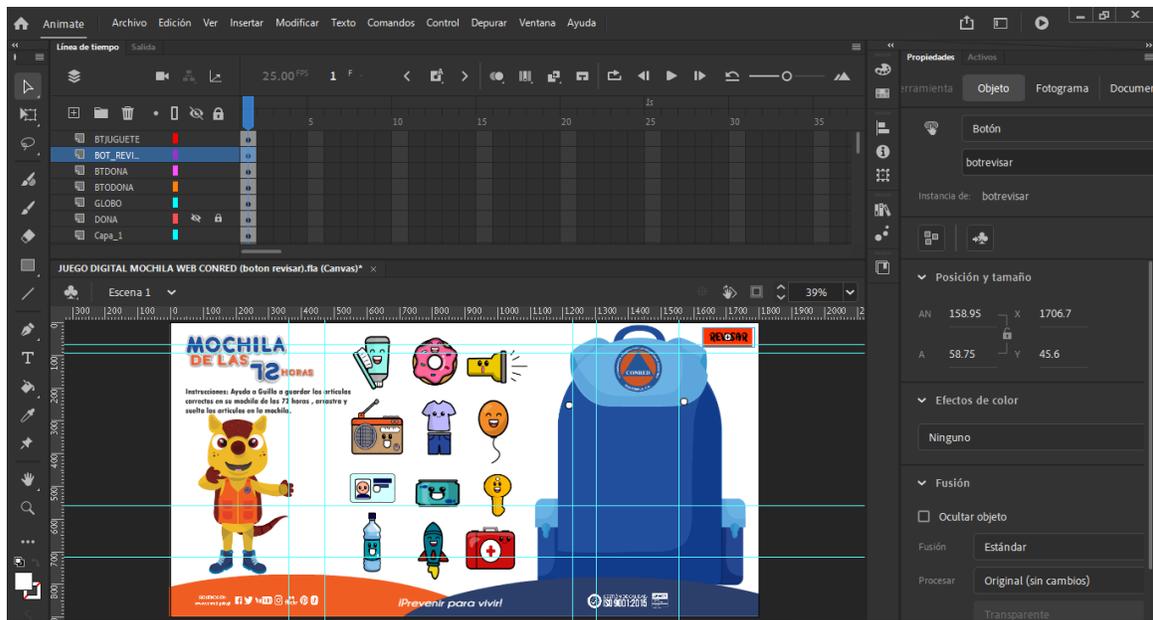
Captura de pantalla 12.. Proceso de Digitalización captura de pantalla parte 1, elaborado por la comunicadora diseñadora Wendy Waleska Gutierrez Pineda.

m) Se creó un botón de revisar para que los niños cuando coloquen todos los artículos en la mochila puedan calificar.



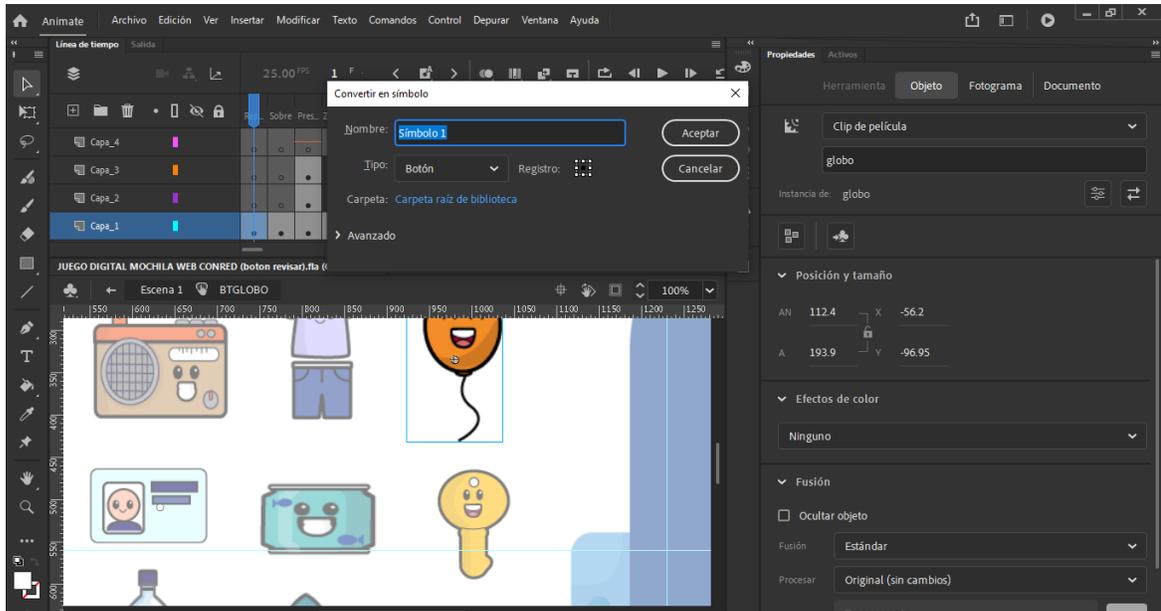
Captura de pantalla 13. Proceso de Digitalización captura de pantalla parte 13 elaborado por la comunicadora diseñadora Wendy Waleska Gutierrez Pineda.

n) Se convirtió el artículo del globo en un botón.



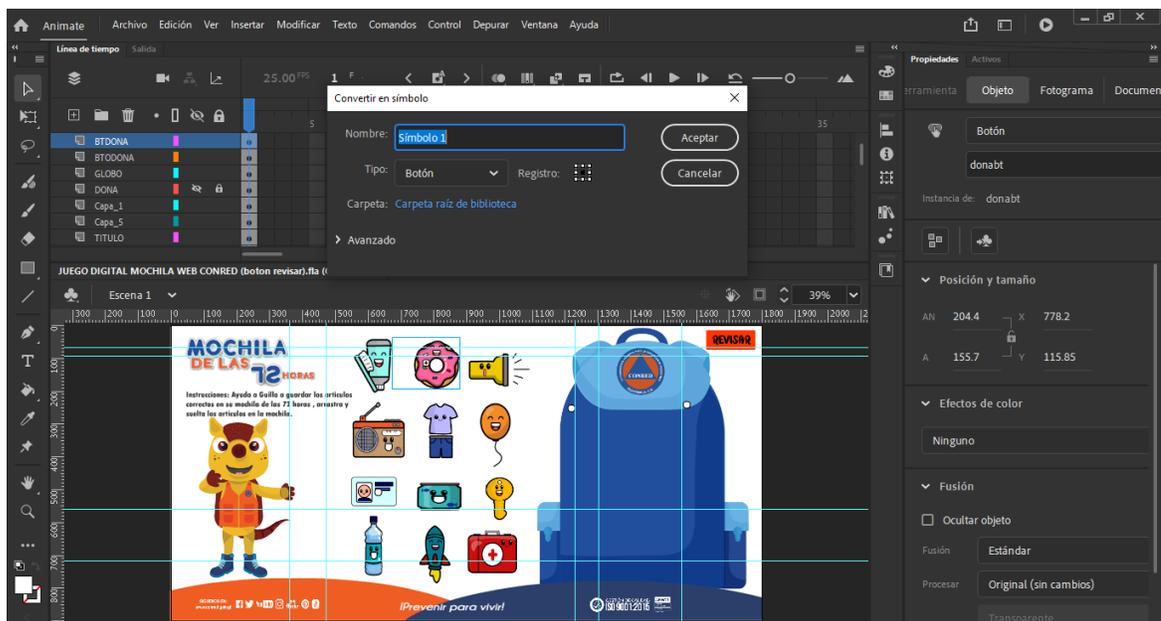
Captura de pantalla 14. Proceso de Digitalización captura de pantalla parte n, elaborado por la comunicadora diseñadora Wendy Waleska Gutierrez Pineda.

o) Se convirtió el artículo del globo en un botón.



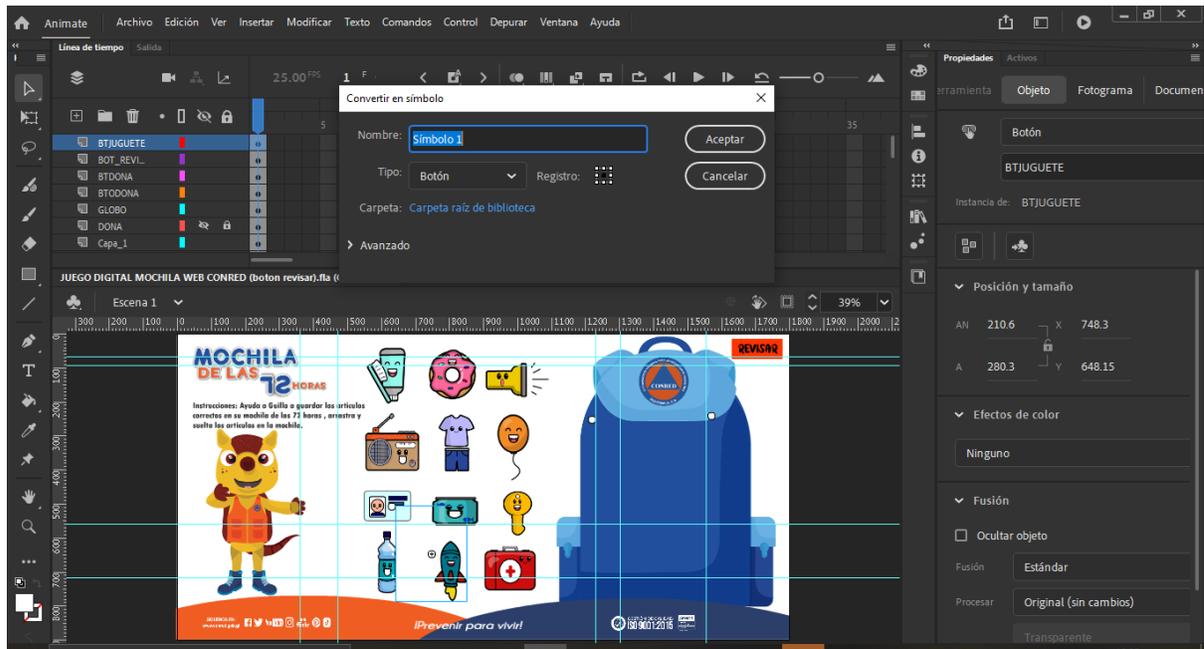
Captura de pantalla 15. Proceso de Digitalización captura de pantalla parte o, elaborado por la comunicadora diseñadora Wendy Waleska Gutierrez Pineda.

p) Se convirtió el artículo de la dona en un botón.



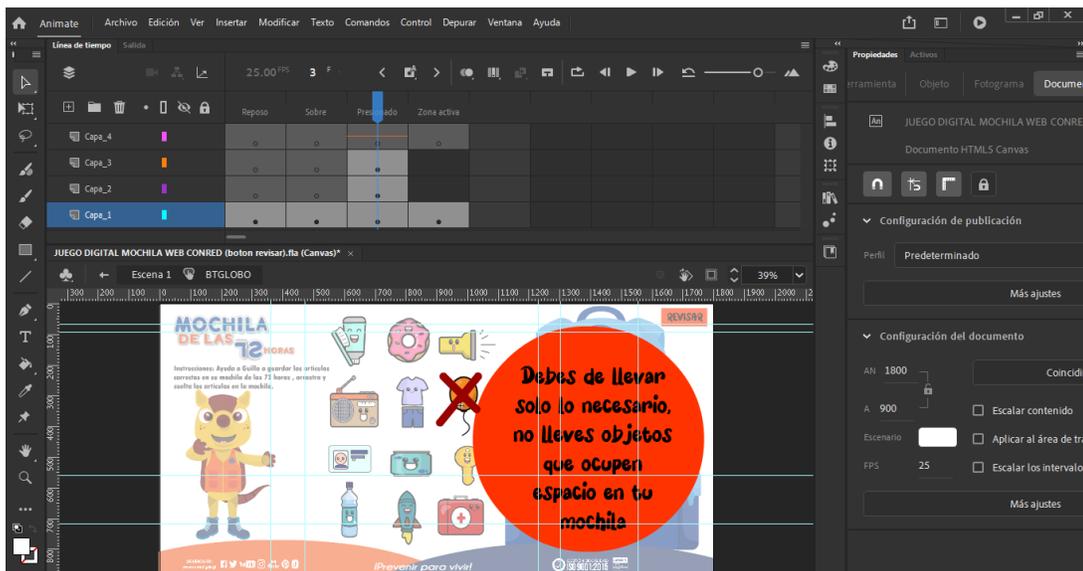
Captura de pantalla 16. Proceso de Digitalización captura de pantalla parte p, elaborado por la comunicadora diseñadora Wendy Waleska Gutierrez Pineda.

q) Se convirtió el artículo de juguete en un botón.



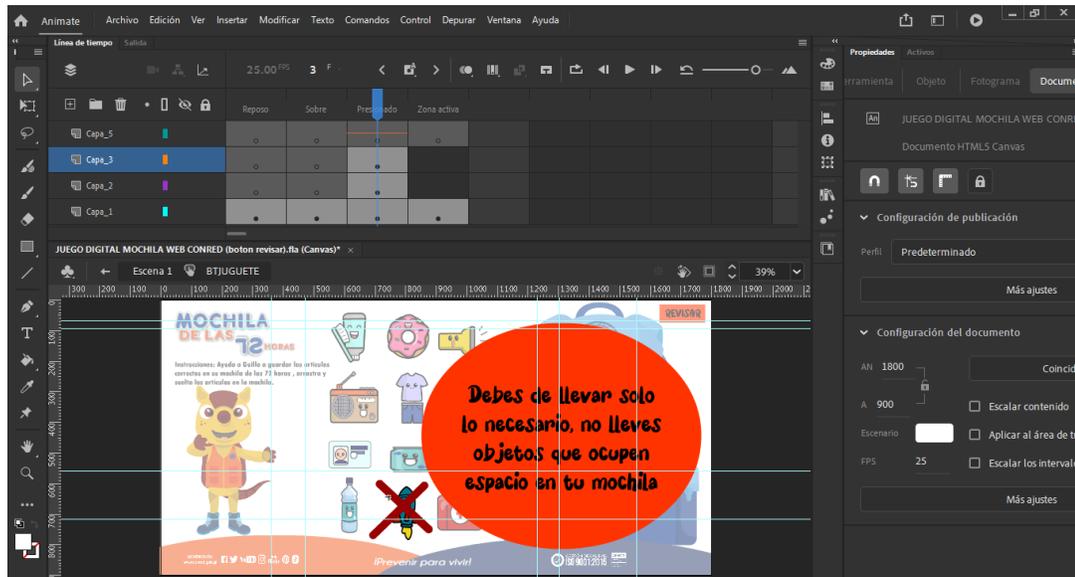
Captura de pantalla 17. Proceso de Digitalización captura de pantalla parte q, elaborado por la comunicadora diseñadora Wendy Waleska Gutierrez Pineda.

r) Se configuró los botones para cuando el participante presione el globo lo marque con una X y le muestre un mensaje de recomendación y se escuche un sonido de error.



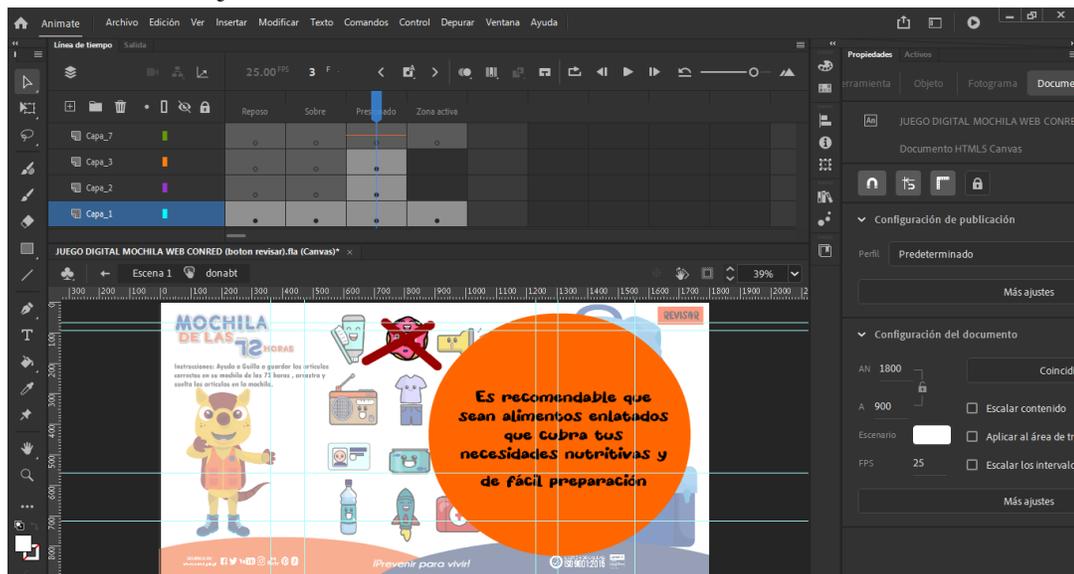
Captura de pantalla 18. Proceso de Digitalización captura de pantalla parte r, elaborado por la comunicadora diseñadora Wendy Waleska Gutierrez Pineda.

s) Se configuró los botones para cuando el participante presione el juguete lo marque con una X y le muestre un mensaje de recomendación y se escuche un sonido de error.



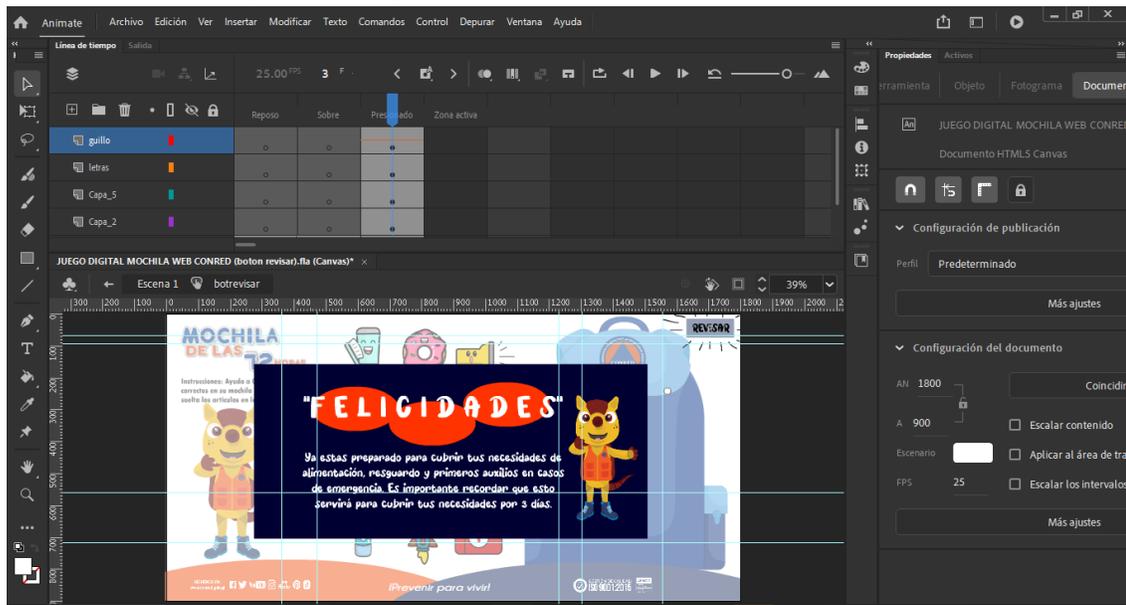
Captura de pantalla 19. Proceso de Digitalización captura de pantalla parte s, elaborado por la comunicadora diseñadora Wendy Waleska Gutierrez Pineda.

t) Se configuró el botón para cuando el participante presione la dona la marque con una X y le muestre un mensaje de recomendación.



Captura de pantalla 20. Proceso de Digitalización captura de pantalla parte t, elaborado por la comunicadora diseñadora Wendy Waleska Gutierrez Pineda.

u) Se configuró el botón de revisar para cuando el participante lo presione la marque aparezca un mensaje de felicitaciones y un mensaje informativo.



Captura de pantalla 21. Proceso de Digitalización captura de pantalla parte u, elaborado por la comunicadora diseñadora Wendy Waleska Gutierrez Pineda.

7.4 Propuesta preliminar. Se presentó al cliente las 8 propuesta y que seleccionó fue guardar los artículos correctos en la mochila de las 72 horas <https://quinientosdos.com/conred/>

Ver anexo 5 para la visualizar la aprobación del cliente.



Imagen 2. Propuesta preliminar inicial de juego, captura de pantalla elaborado por la comunicadora diseñadora Wendy Waleska Gutierrez Pineda.

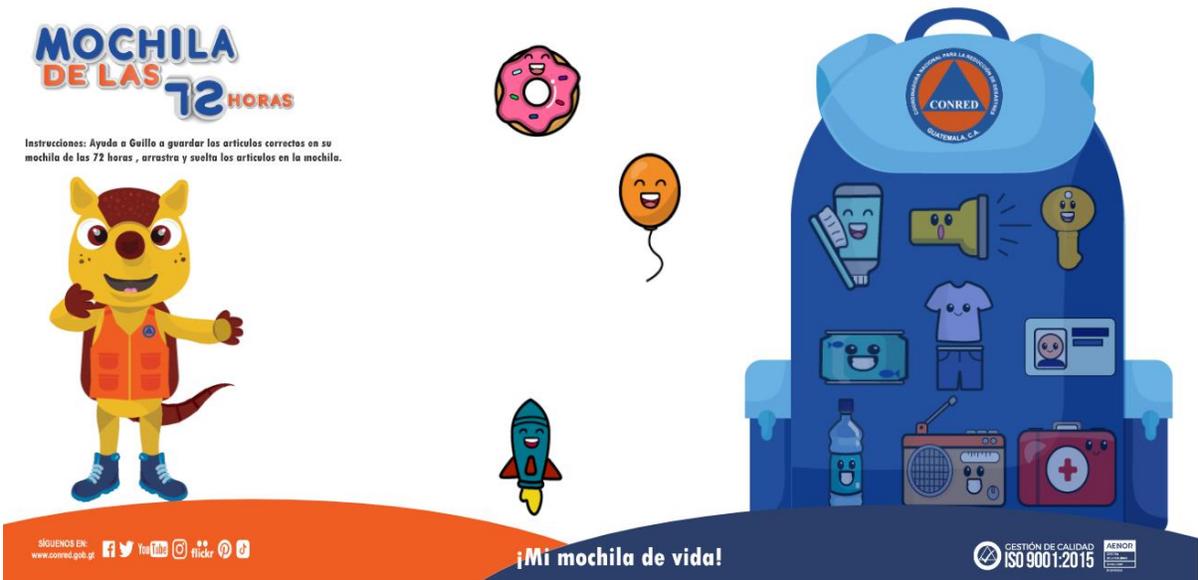


Imagen 3. Propuesta preliminar interacción del juego, captura de pantalla elaborado por la comunicadora diseñadora Wendy Waleska Gutierrez Pineda



Imagen 4. Propuesta preliminar interacción del juego marcando error, captura de pantalla elaborado por la comunicadora diseñadora Wendy Waleska Gutierrez Pineda.



Imagen 5. Propuesta preliminar interacción del juego ganando, captura de pantalla elaborado por la comunicadora diseñadora Wendy Waleska Gutierrez Pineda.

Capítulo VIII: Validación técnica

Capítulo: VIII: Validación técnica

Al dar por terminado la propuesta preliminar del proyecto creación de un juego digital educativo para fomentar la correcta elaboración de la mochila de las 72 horas, en niños de 6 a 12 años de la Coordinadora Nacional para la Reducción de Desastres -CONRED-, se procede iniciar el proceso de validación técnica, mostrando el juego al cliente, al grupo objetivo y expertos en el área de diseño para alcanzar un campo de validación amplio.

Esta validación tendrá tres variantes, la primera será el grupo objetivo de niños de los 6 a 12 años, la segunda los expertos en el área de diseño y comunicación y la tercera cliente y profesionales de las áreas de diseño y comunicación, por lo que procederá a crear un cuestionario de preguntas cerradas, calificadas en la escala de Likert.

Este proceso ayudará a evaluar el desarrollo y la efectividad del material diseñado para dar respuesta a los requerimientos y objetivos del cliente del proyecto.

El proceso consiste en evaluar cualitativa y cuantitativamente la efectividad que presenta el material diseñado en función de dar respuesta a los requerimientos del cliente, los objetivos del proyecto y la funcionalidad del proyecto.

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

La herramienta por utilizar es una encuesta de respuesta múltiple que se aplicará a 10 profesionales en el área pedagogía, 25 niños del grupo objetivo. a 5 expertos en el área de comunicación y diseño.

8.1 Población y muestreo

La encuesta se realizará a 44 personas divididas en los tres grupos objetivos:

Profesionales del área de comunicación y diseño:

Ver anexo 6 para ver fotografía de validación

- Coordinadora Nacional para la Reducción de Desastres:
Web Máster de en el área de Comunicación Social CONRED
Rodolfo García
- Coordinadora Nacional para la Reducción de Desastres:
Comunicador Social del área de Comunicación Social CONRED
Rudy Pérez
- Coordinadora Nacional para la Reducción de Desastres:
Directora de Diseño Gráfico del área de Comunicación Social CONRED
Cristina Cifuentes
- Comunicadora y Diseñadora/ Wendy López
- Comunicadora y Diseñadora/ Regina Sandoval
- Comunicadora y Diseñadora / Andrea Rheiner
- Comunicadora y Diseñadora/ Joanna Figueroa

Expertos en diseño: Profesionales en áreas de Comunicación y Diseño (Ilustración, software de diseño, programación, psicología).

- Experto en Diseño gráfico/ Licenciado. Carlos Jiménez.
- Experta en Comunicación y Diseño / Licenciado. Miriam Ortiz.
- Experto en Sistemas y Ciencias de la Computación / Licenciado Cristhian López.
- Experto en Psicología/ Licenciado Erick Estrada

- Experto Comunicólogo/ Licenciado Arnulfo Guzmán
- Experto en Psicología / Licenciada Claudia Ruiz
- Experto en Ciencias de la Comunicación / Licenciada Aura Pérez

Grupo objetivo: niños y niñas de edades de 6 a 12 años.

25 niños encuestados.

8.2 Método e instrumentos

La herramienta que se utilizará es una encuesta, la misma consiste en recopilar información a través de un cuestionario previamente diseñado, utilizando las respuestas en un método de escala de Likert.

En cada pregunta de la encuesta se colocó 3 distintos niveles de respuestas, nada apropiado, apropiado y muy apropiado, asimismo se colocaron respuestas dicotómicas “sí” “no”, este es un método cualitativo que generará datos descriptivos de acuerdo con su satisfacción.

8.2.1 Modelo de la encuesta



Encuesta de validación

Creación de un juego digital educativo para fomentar la correcta elaboración de la mochila de las 72 horas, en niños de 6 a 12 años de la Coordinadora Nacional para la Reducción de Desastres CONRED

wendy.wgp15@gmail.com
(no compartidos) [Cambiar de cuenta](#)

 *Obligatorio

Genero *

Femenino
 Masculino

Edad *

Tu respuesta

Grupo al que pertenece *

Grupo Objetivo
 Cliente
 Experto

Antecedentes

La Coordinadora Nacional para la Reducción de Desastres -CONRED- 1996 fue creada como entidad de prevenir, mitigar, atender y participar en la rehabilitación y reconstrucción de los daños ocasionados por desastres naturales esto se debe a la posición geográfica, geológica y tectónica, Guatemala se identifica como uno de los países a nivel mundial con un alto potencial de múltiples amenazas.

Durante los años CONRED ha creado su sitio web <https://conred.gob.gt/> donde se encuentra diversa información sobre los desastres que ocurren en nuestro país, como prevenirlos y que hacer durante los mismo, de acuerdo al crecimiento que ha tenido esta plataforma desean llegar a niños de 6 a 12 años para que de forma dinámica puedan aprender y fomentar la mochila de las 72 horas.

Con base a la información brindada se desarrollo un juego donde los niños podran jugar y aprender sobre la mochila de las 72 horas, es por ello que solicito ingrese al link que a continuación se muestra y según su criterio profesional responde las siguientes preguntas para la respectiva validación.

Sección objetiva

Observe la propuesta y con base a su criterio profesional responda las siguientes preguntas para la respectiva validación

¿Considera usted necesario la creación * de un juego digital educativo para fomentar la correcta elaboración de la mochila de las 72 horas, en niños de 6 a 12 años?

Si
 No

¿Considera usted necesario recopilar * información referente a lo que debe contener la mochila de las 72 horas para cubrir las necesidades básicas después que ocurra un desastre, para que sean integrados al juego y facilite el aprendizaje en niños de 6 a 12 años?

Si
 No

¿Considera usted necesario investigar * términos, conceptos, teorías y tendencias de diseño relacionados con juegos digitales a través de fuentes bibliográficas que respaldan científicamente la propuesta del material digital para su sitio web?

Si
 No

Sección Semiológica	Sección objetiva	Sección Operativa
<p>Observe la propuesta y con base a su criterio profesional conteste las siguientes preguntas de validación</p>	<p>Observe la propuesta y con base a su criterio profesional responda las siguientes preguntas para la respectiva validación</p>	<p>Observe la propuesta y con base a su criterio profesional conteste las siguientes preguntas de validación</p>
<p>¿Considera la paleta de colores utilizada para el diseño del juego educativo para la Coordinadora Nacional para la Reducción de Desastres CONRED es: *</p> <p><input type="radio"/> Muy apropiado</p> <p><input type="radio"/> Apropiado</p> <p><input type="radio"/> Nada Apropiado</p>	<p>¿Considera usted necesario la creación de un juego digital educativo para fomentar la correcta elaboración de la mochila de las 72 horas, en niños de 6 a 12 años? *</p> <p><input type="radio"/> Si</p> <p><input type="radio"/> No</p>	<p>Considera que la animación es: *</p> <p><input type="radio"/> Muy apropiado</p> <p><input checked="" type="radio"/> Apropiado</p> <p><input type="radio"/> Nada Apropiado</p>
<p>Considera que este juego divierte a los niños de 6 a 12 años es: *</p> <p><input type="radio"/> Muy apropiado</p> <p><input type="radio"/> Apropiado</p> <p><input type="radio"/> Nada Apropiado</p>	<p>¿Considera usted necesario recopilar información referente a lo que debe contener la mochila de las 72 horas para cubrir las necesidades básicas después que ocurra un desastre, para que sean integrados al juego y facilite el aprendizaje en niños de 6 a 12 años? *</p> <p><input type="radio"/> Si</p> <p><input type="radio"/> No</p>	<p>Considera que las ilustraciones utilizadas en el juego son: *</p> <p><input type="radio"/> Muy apropiado</p> <p><input type="radio"/> Apropiado</p> <p><input type="radio"/> Nada Apropiado</p>
<p>Considera que las ilustraciones de los artículos de la mochila de las 72hrs son intuitivos para los niños y fomentar la correcta elaboración de esta mochila a los niños son: *</p> <p><input type="radio"/> Muy apropiado</p> <p><input type="radio"/> Apropiado</p> <p><input type="radio"/> Nada Apropiado</p>	<p>¿Considera usted necesario investigar términos, conceptos, teorías y tendencias de diseño relacionados con juegos digitales a través de fuentes bibliográficas que respaldan científicamente la propuesta del material digital para su sitio web? *</p> <p><input type="radio"/> Si</p> <p><input type="radio"/> No</p>	<p>Considera usted que la tipografía utilizada en las instrucciones del juego es: *</p> <p><input type="radio"/> Muy apropiado</p> <p><input type="radio"/> Apropiado</p> <p><input type="radio"/> Nada Apropiado</p>
		<p>Considera que la tipografía utilizada en el título del juego es: *</p> <p><input type="radio"/> Muy apropiado</p> <p><input type="radio"/> Apropiado</p> <p><input type="radio"/> Nada Apropiado</p>
		<p>Si usted tiene alguna sugerencia sobre alguna dinámica diferente para implementar al juego en la página web de CONRED, puede escribirla en este espacio</p> <p>Tu respuesta</p>

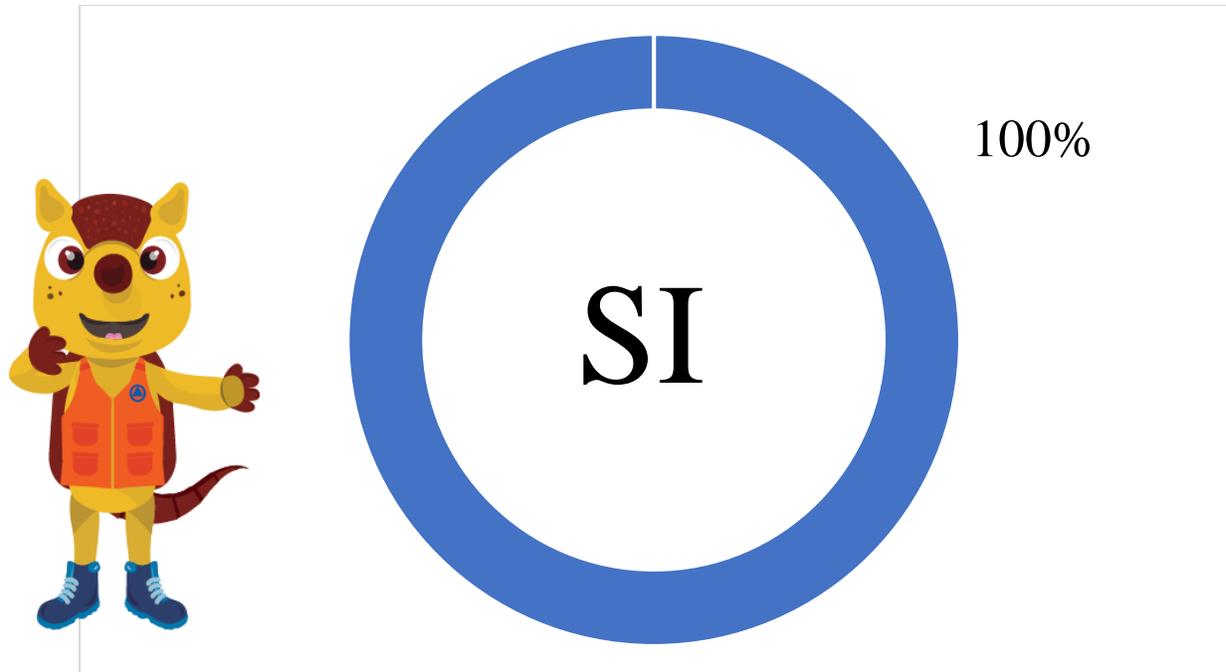
Captura de pantalla 22. Encuesta realizada en Google Forms captura de pantalla elaborado por la comunicadora diseñadora Wendy Waleska Gutierrez Pineda.

Ver anexo 7, versión impresa.

8.3 Resultado e interpretación de resultados

Parte objetiva

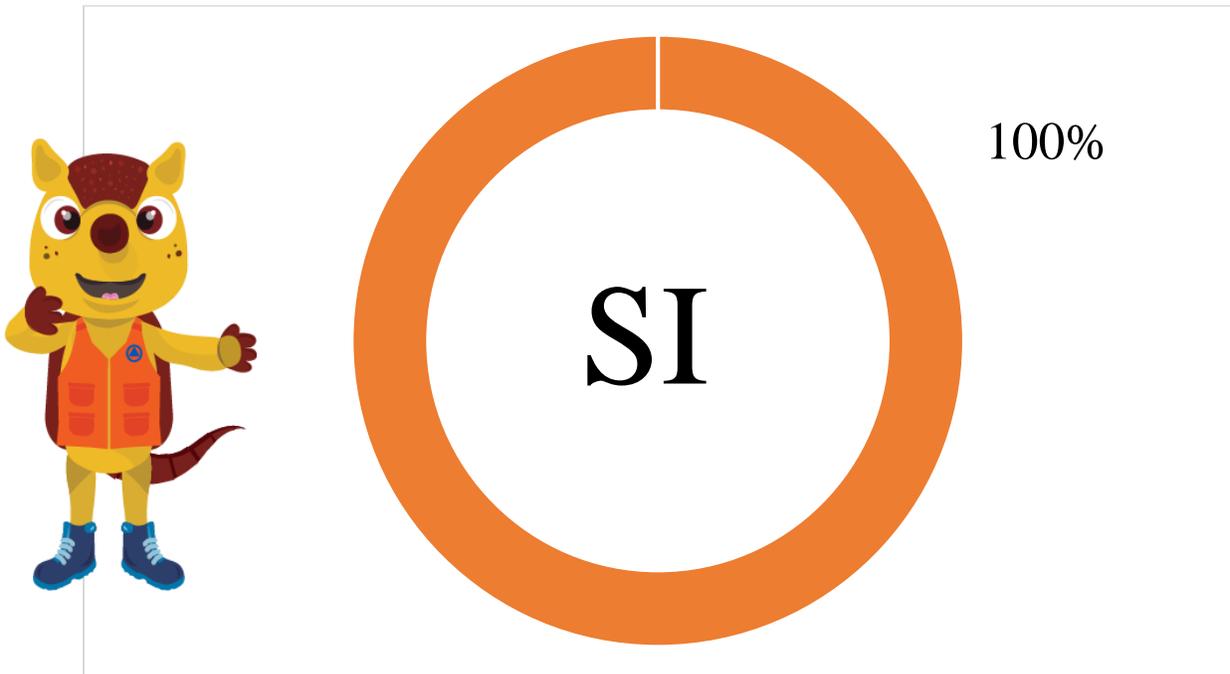
1. ¿Considera usted necesario la creación de un juego digital educativo para fomentar la correcta elaboración de la mochila de las 72 horas, en niños de 6 a 12 años?



Gráfica 1. Datos de los resultados de la pregunta, elaborada por la comunicadora diseñadora Wendy Waleska Gutierrez Pineda.

Interpretación: El 100% de las personas encuestadas considera necesario la creación de un juego digital educativo para fomentar la correcta elaboración de la mochila de las 72 horas, en niños de 6 a 12 años. Esto demuestra que, al contar con un juego digital educativo para fomentar la correcta elaboración de la mochila de las 72 horas, como una herramienta didáctica y educativa los niños aprenderán mientras se divierte, pasarán de un aprendizaje pasivo al proactivo así reforzarán que hay que estar preparados para una emergencia.

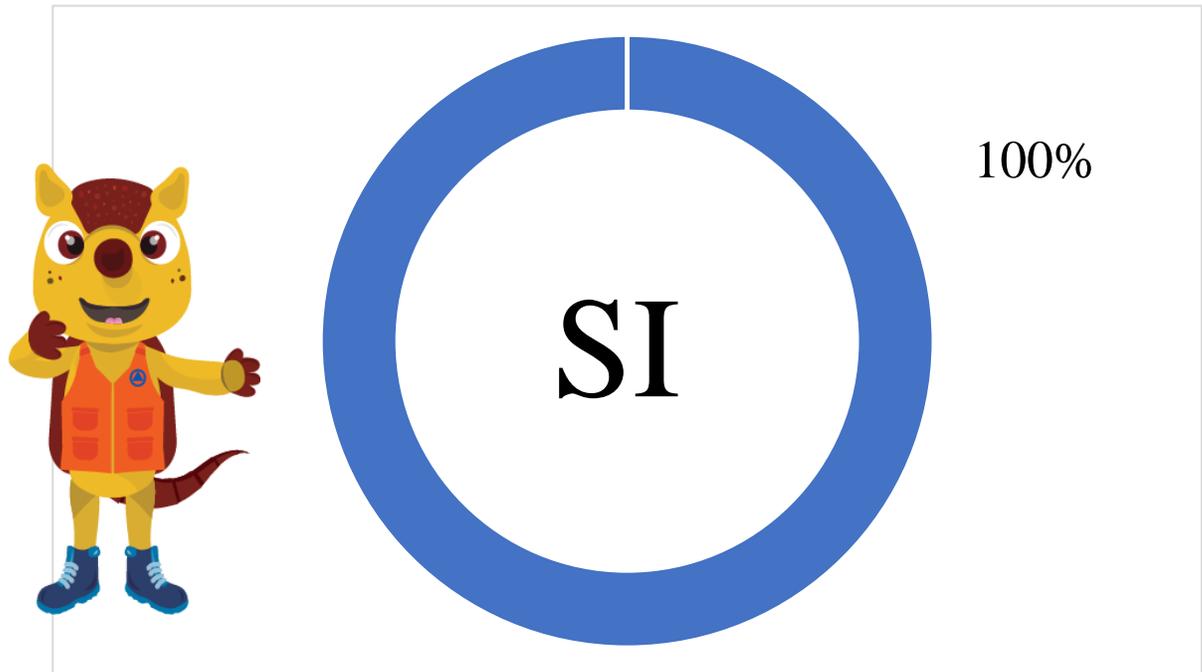
2. ¿Considera usted necesario recopilar información referente a lo que debe contener la mochila de las 72 horas para cubrir las necesidades básicas después que ocurra un desastre, para que sean integrados al juego y facilite el aprendizaje en niños de 6 a12 años?



Gráfica 2. Datos de los resultados de la pregunta, elaborada por la comunicadora diseñadora Wendy Waleska Gutierrez Pineda.

Interpretación: El 100% de los encuestados considera necesario recopilar información referente a lo que debe contener la mochila de las 72 horas para cubrir las necesidades básicas después que ocurra un desastre, para que sean integrados al juego y facilite el aprendizaje en niños de 6 a12 años. Así saber que cuales son los utensilios correctos que deben de llevar una mochila para cubrir sus necesidades básicas ante una emergencia.

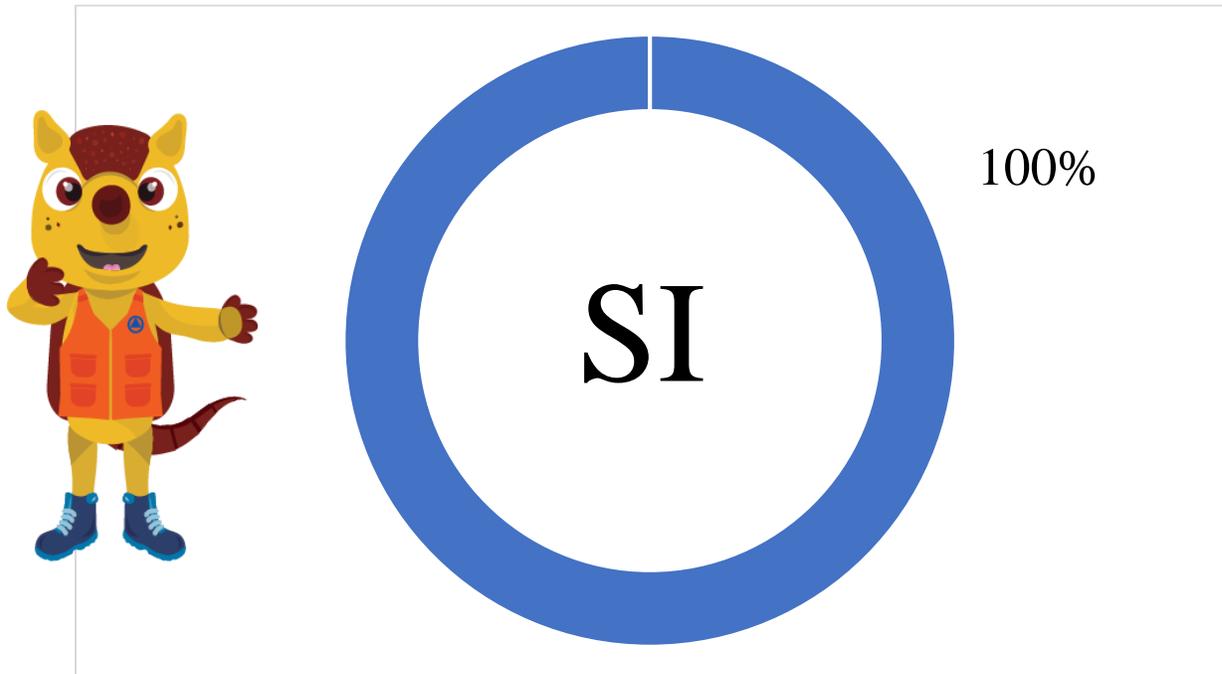
3. ¿Considera usted necesario investigar términos, conceptos, teorías y tendencias de diseño relacionados con juegos digitales a través de fuentes bibliográficas que respaldan científicamente la propuesta del material digital para su sitio web?



Gráfica 3. Datos de los resultados de la pregunta, elaborada por la comunicadora diseñadora Wendy Waleska Gutierrez Pineda.

Interpretación El 100% de los encuestados considera que es necesario investigar términos, conceptos, teorías y tendencias de diseño relacionados con juegos digitales a través de fuentes bibliográficas que respaldan científicamente la propuesta del material digital para su sitio web. Esto para realizar material gráfico que permita la interacción y el interés del juego en los niños de 6 a 12 años.

4. ¿Considera usted necesario ilustrar y animar cada uno de los elementos gráficos que el juego digital incluirá para la correcta creación de la mochila de las 72 horas?

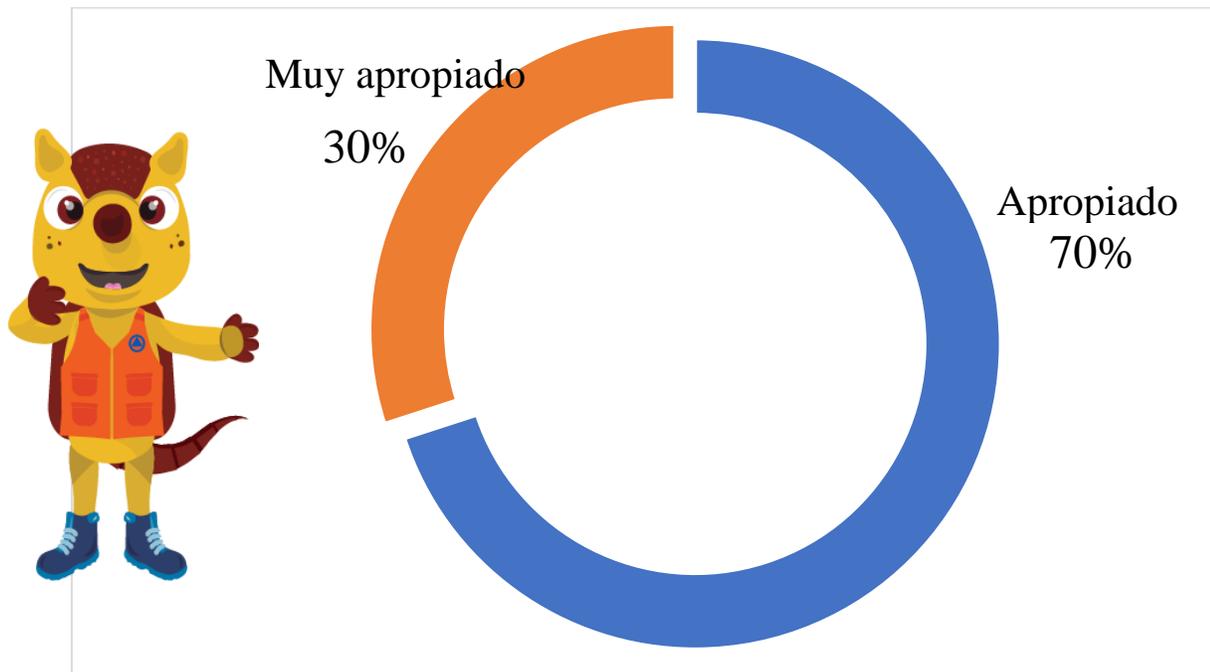


Gráfica 4. Datos de los resultados de la pregunta, elaborada por la comunicadora diseñadora Wendy Waleska Gutierrez Pineda.

Interpretación: El 100% de los encuestados considera necesario ilustrar y animar cada uno de los elementos gráficos que el juego digital incluirá para la correcta creación de la mochila de las 72 horas, ya que el juego debe de ser interactivo para los niños.

Parte Semiológica

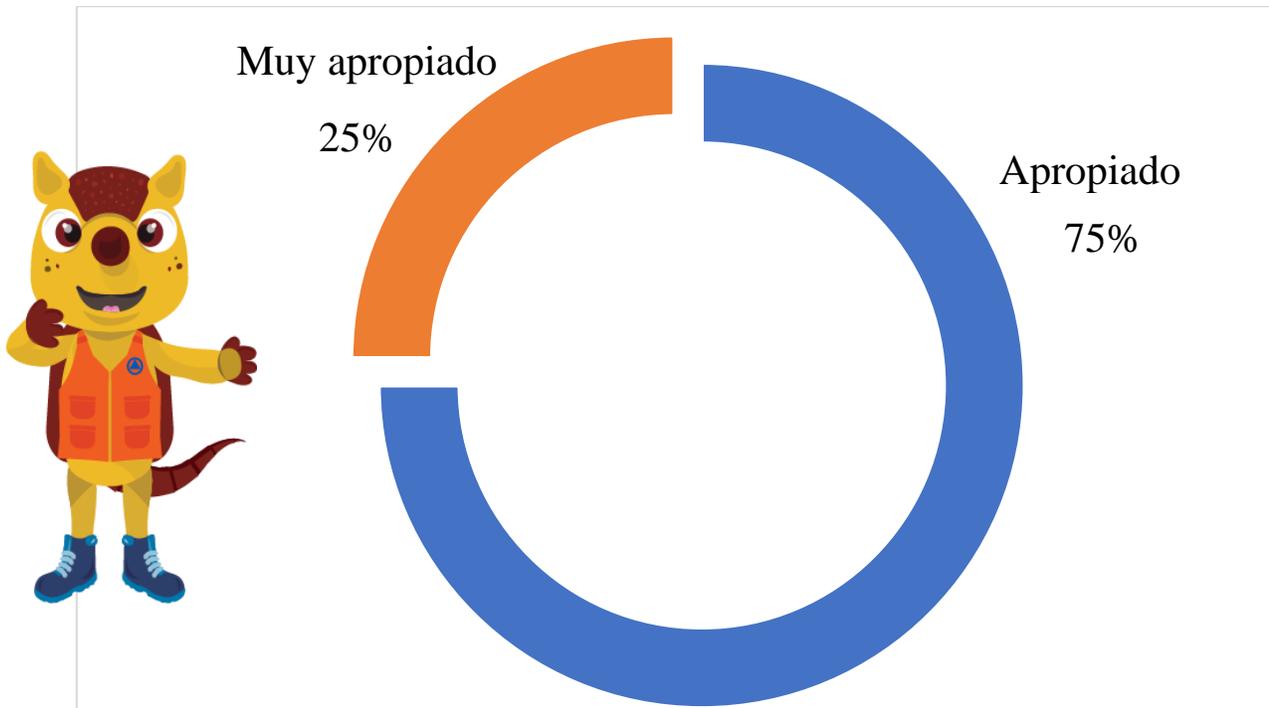
5. Considera la paleta de colores utilizada para el diseño del juego educativo para la Coordinadora Nacional para la Reducción de Desastres CONRED es:



Gráfica 5. Datos de los resultados de la pregunta, elaborada por la comunicadora diseñadora Wendy Waleska Gutierrez Pineda.

Interpretación: El 70% de los encuestados considera que la paleta de colores utilizada para el diseño del juego educativo es apropiada y el 30% de los encuestado considera que la paleta de colores utilizada para el diseño del juego educativo es muy apropiada para la Coordinadora Nacional para la Reducción de Desastres -CONRED-. Puesto que se utilizaron los colores institucionales.

6. Considera que este juego divierte a los niños de 6 a 12 años es:



Gráfica 6. Datos de los resultados de la pregunta, elaborada por la comunicadora diseñadora Wendy Waleska Gutierrez Pineda.

Interpretación: El 75% de los encuestados considera apropiado que este juego divierte a los niños de 6 a 12 años y el 25% considera muy apropiado que este juego divierte a los niños de 6 a 12 años. Puesto que el juego es interactivo y de fácil comprensión para los niños.

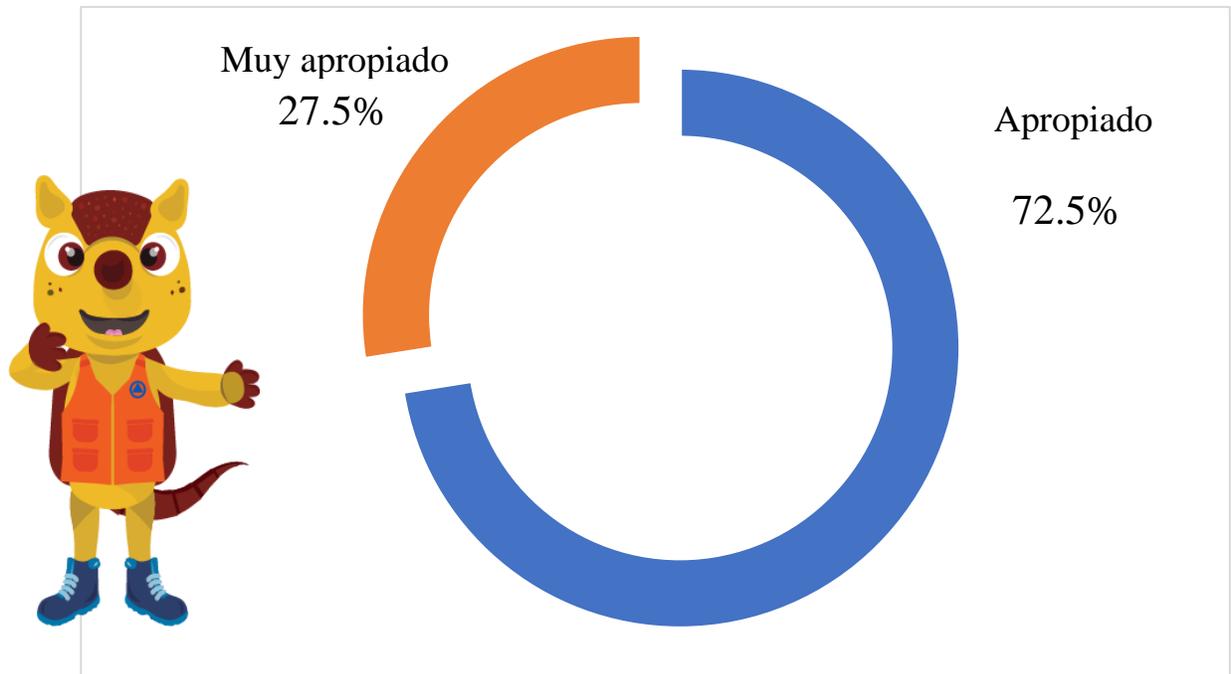
7. Considera que las ilustraciones de los artículos de la mochila de las 72hrs son intuitivas para los niños y fomentar la correcta elaboración de esta mochila a los niños son:



Gráfica 7. Datos de los resultados de la pregunta, elaborada por la comunicadora diseñadora Wendy Waleska Gutierrez Pineda.

Interpretación: El 62.5% de los encuestados consideran que las ilustraciones de los artículos de la mochila de las 72hrs son intuitivas para los niños y fomentar la correcta elaboración de esta mochila a los niños son apropiadas y el 37.5% de los encuestados consideran que las ilustraciones de los artículos de la mochila de las 72hrs son intuitivas para los niños y fomentar la correcta elaboración de esta mochila a los niños son muy apropiadas. Es por ello que se realizaron ilustraciones minimalistas y animada con un estilo coreano para hacerlas llamativas así facilitar la identificación para los niños.

8. Considera usted que la dinámica del juego educa y divierte a los niños para la elaboración de esta mochila es:

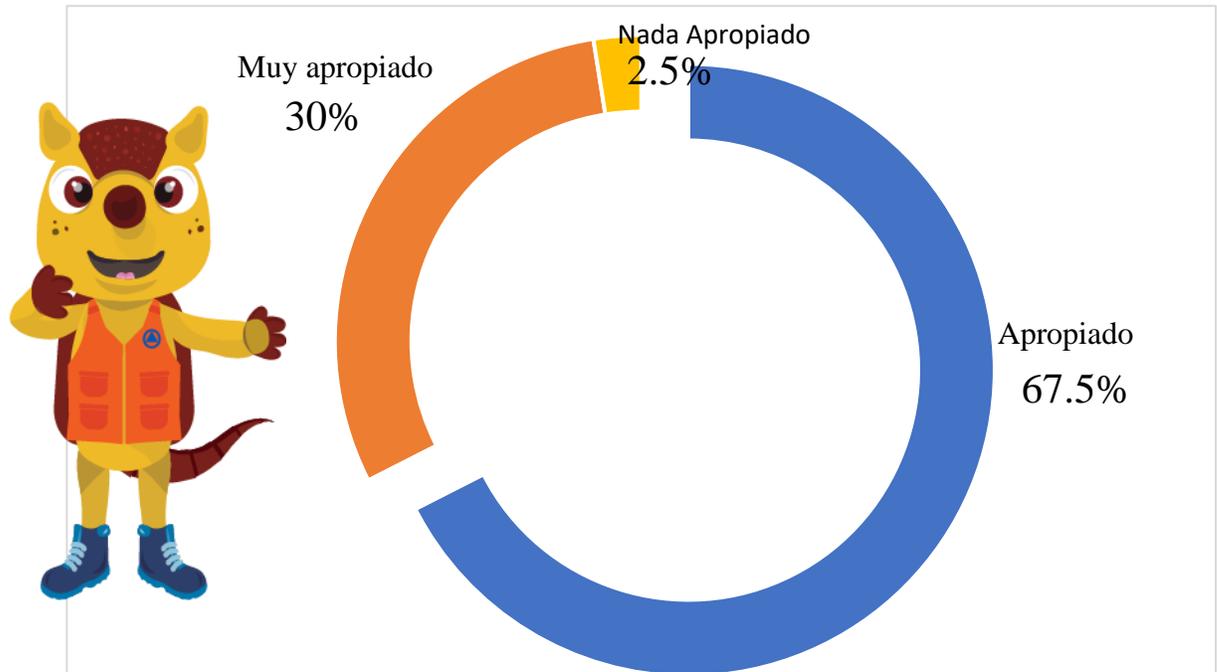


Gráfica 8. Datos de los resultados de la pregunta, elaborada por la comunicadora diseñadora Wendy Waleska Gutierrez Pineda.

Interpretación: El 72.5% de los encuestados considera que la dinámica del juego educa y divierte a los niños para la elaboración de esta mochila es apropiada y el 27.5% considera que la dinámica del juego educa y divierte a los niños para la elaboración de esta mochila es muy apropiada. Es por ello que el juego se elaboró con una animación o dinámica para divertir, asimismo.

Sección Operativa

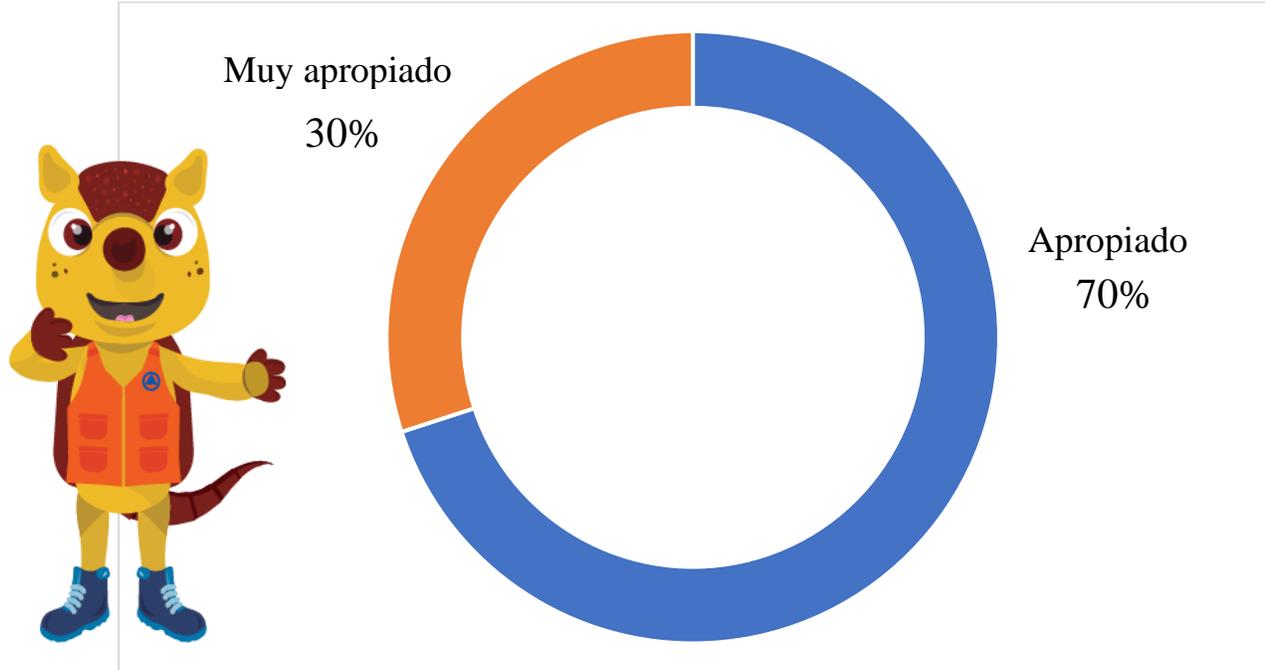
9. Considera que la animación es:



Gráfica 9. Datos de los resultados de la pregunta, elaborada por la comunicadora diseñadora Wendy Waleska Gutierrez Pineda.

Interpretación: El 67.5% de los encuestados considera que la animación es apropiada, el 30% considera que la animación es apropiada y el 2.5% considera que la animación es nada apropiada. Por lo que la programación para que el jugador es fácil de utilizar y manejar.

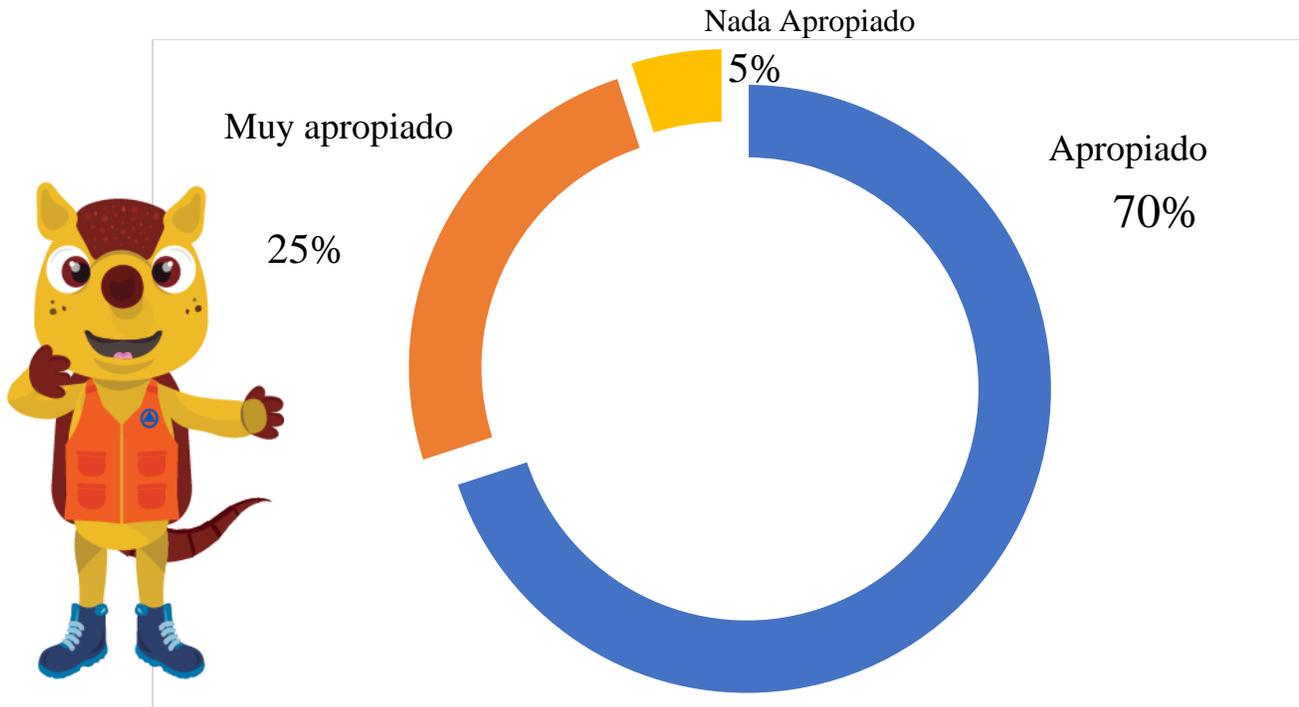
10. Considera que las ilustraciones utilizadas en el juego son:



Gráfica 10. Datos de los resultados de la pregunta, elaborada por la comunicadora diseñadora Wendy Waleska Gutierrez Pineda.

Interpretación: El 70% de los encuestados considera que las ilustraciones utilizadas en el juego son apropiadas y el 30% considera que las ilustraciones utilizadas en el juego son muy apropiadas. Por lo que estas tienen ojos y son animadas para hacerlas amigables y llamativas para los jugadores.

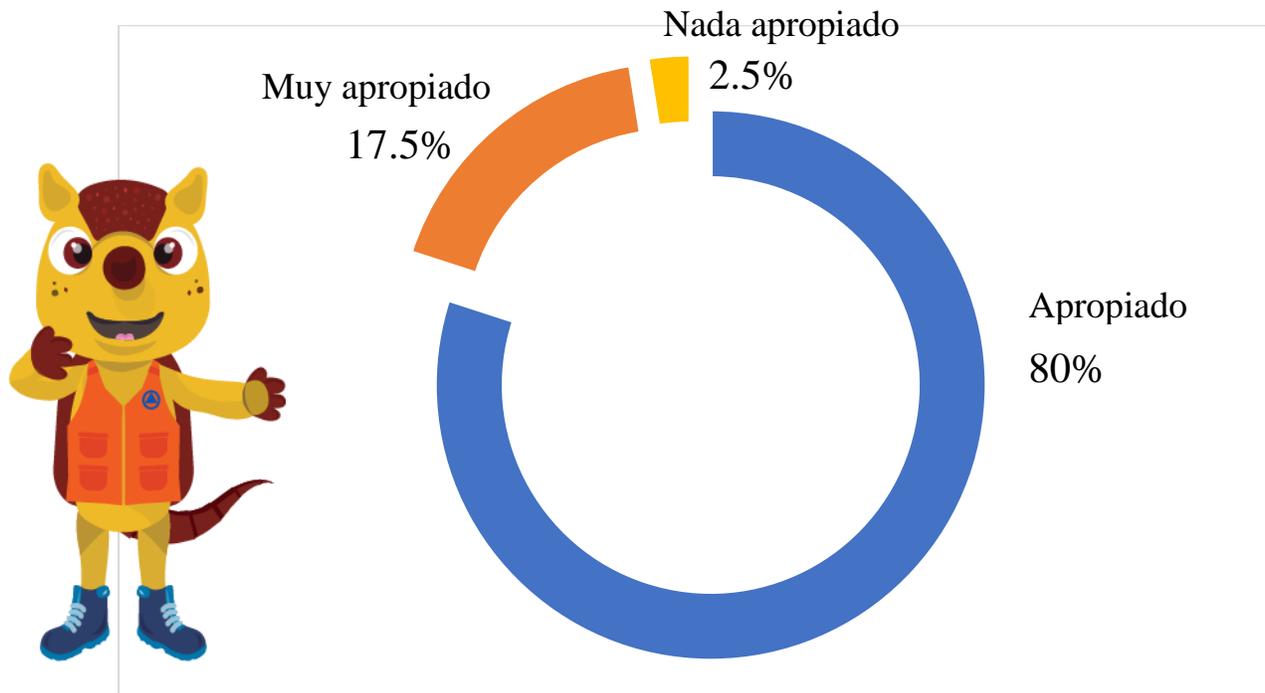
11. Considera usted que la tipografía utilizada en las instrucciones del juego es:



Gráfica 11. Datos de los resultados de la pregunta, elaborada por la comunicadora diseñadora Wendy Waleska Gutierrez Pineda.

Interpretación: El 70% consideran que la tipografía utilizada en las instrucciones del juego es apropiada, el 25% consideran que la tipografía utilizada en las instrucciones del juego es muy apropiada y el 5% consideran que la tipografía utilizada en las instrucciones del juego es nada apropiada. Por lo que las instrucciones son claras y con una tipografía legible y amigable para los niños.

12. Considera que la tipografía utilizada en el título del juego es:



Gráfica 12. Datos de los resultados de la pregunta, elaborada por la comunicadora diseñadora Wendy Waleska Gutierrez Pineda.

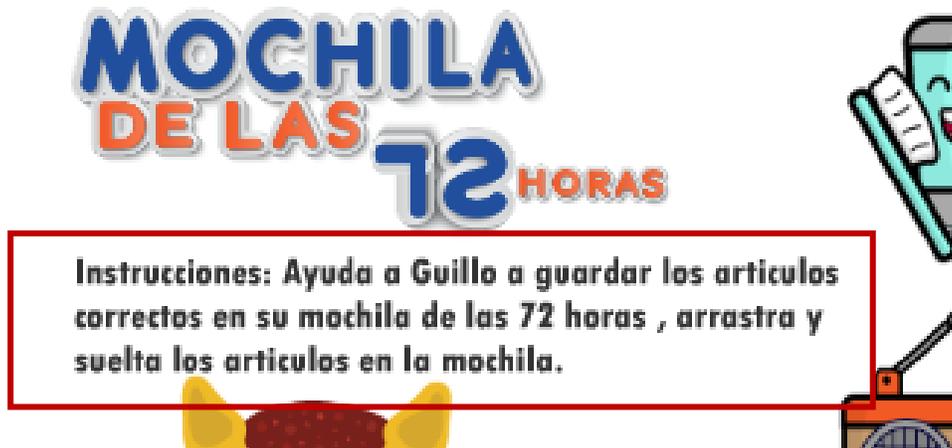
Interpretación: El 80% de encuestados consideran que la tipografía utilizada en el título del juego es apropiada, el 17.5% consideran que la tipografía utilizada en el título del juego es muy apropiada y el 2.5. consideran que la tipografía utilizada en el título del juego es nada apropiada. Por lo que la tipografía es redonda adecuada para llamar la atención de los niños.

8.4 Cambios con base a los resultados

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

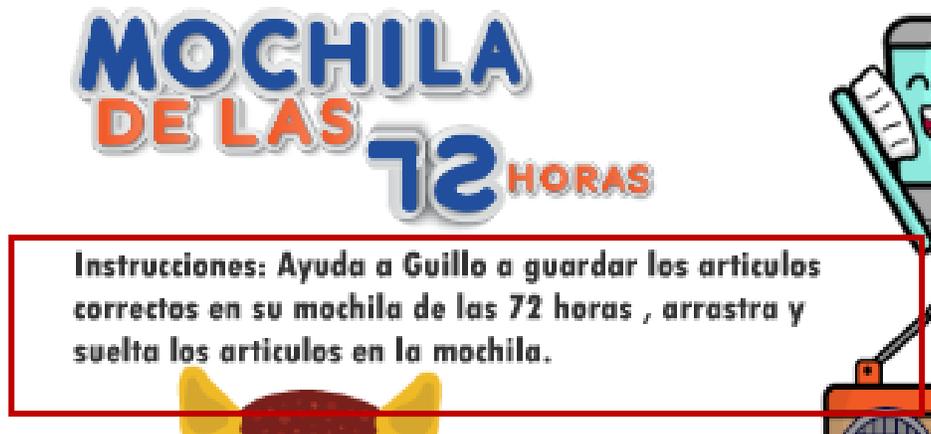
Cambio 1

8.4.1 Antes.



Captura de pantalla 23. Tipografía de las instrucciones de la propuesta actual elaborado por la comunicadora diseñadora Wendy Waleska Gutierrez Pineda

8.4.2 Después.

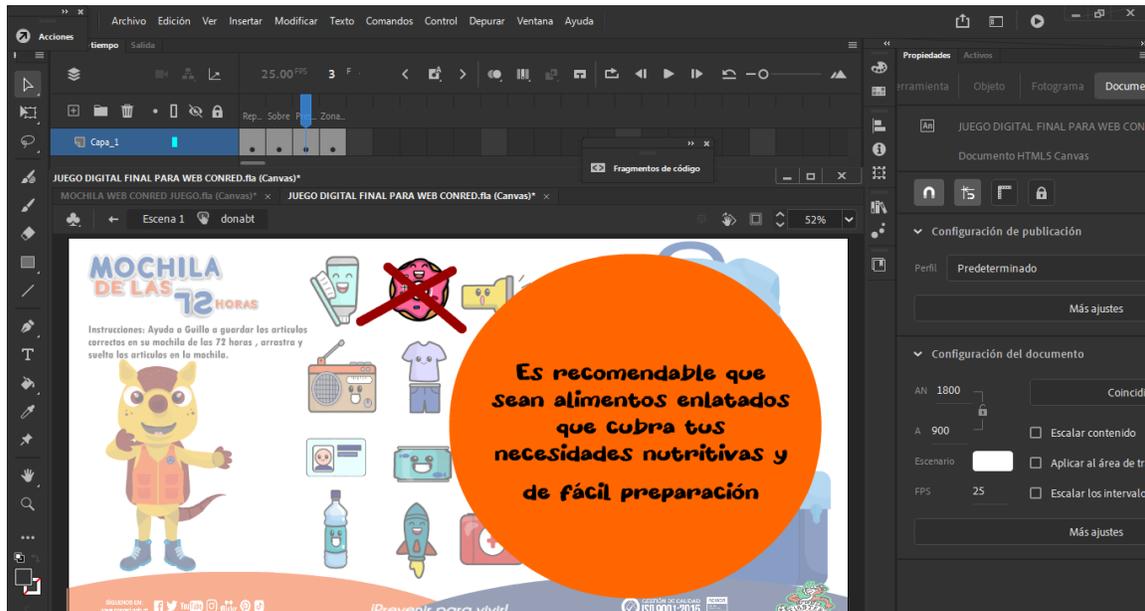


Captura de pantalla 24. Tipografía de las instrucciones de la propuesta actual elaborado por la comunicadora diseñadora Wendy Waleska Gutierrez Pineda.

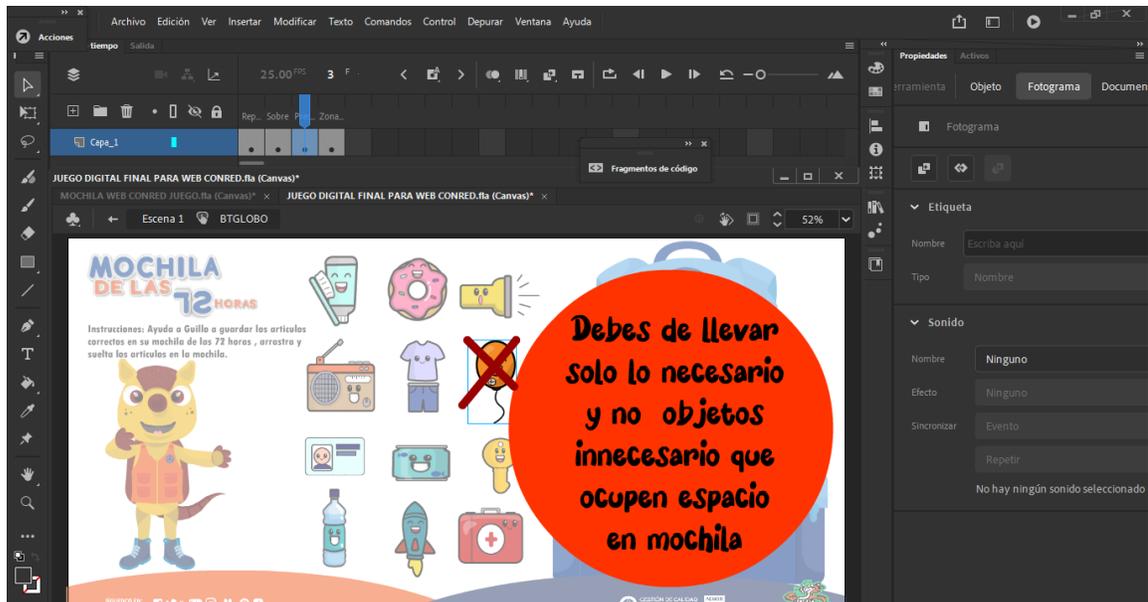
8.4.3 Justificación. Después de la validación, se determinó cambiar la tipografía de las instrucciones “Tw Cen MT Condensed Extra Bold” a “Montserrat”.

Cambio 2

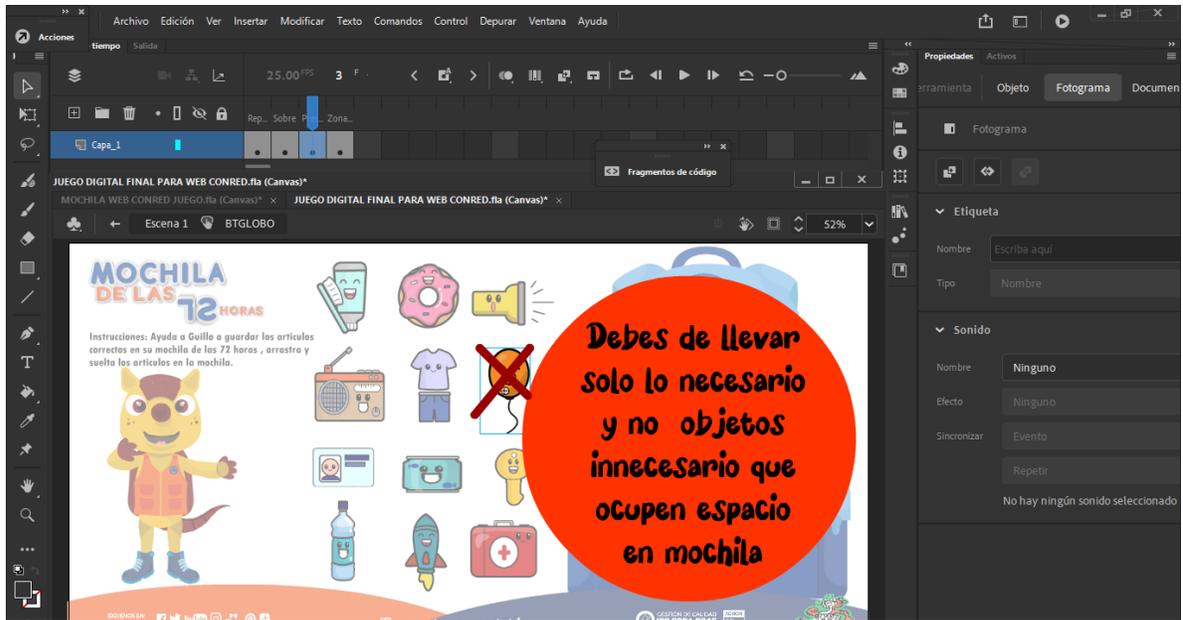
8.4.1 Antes.



Captura de pantalla 25. Captura de pantalla de la tipografía del mensaje que muestra cuando un elemento es incorrecto de la propuesta actual elaborado por la comunicadora diseñadora Wendy Waleska Gutierrez Pineda.

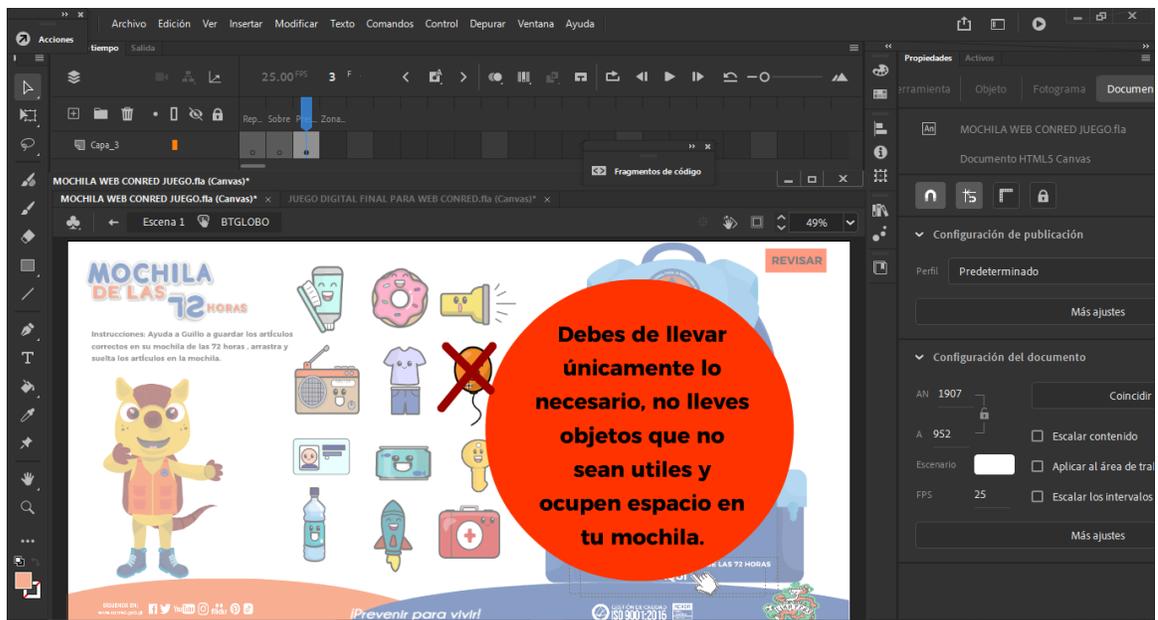


Captura de pantalla 26. Captura de pantalla de la tipografía del mensaje que muestra cuando un elemento es incorrecto de la propuesta actual elaborado por la comunicadora diseñadora Wendy Waleska Gutierrez Pineda.

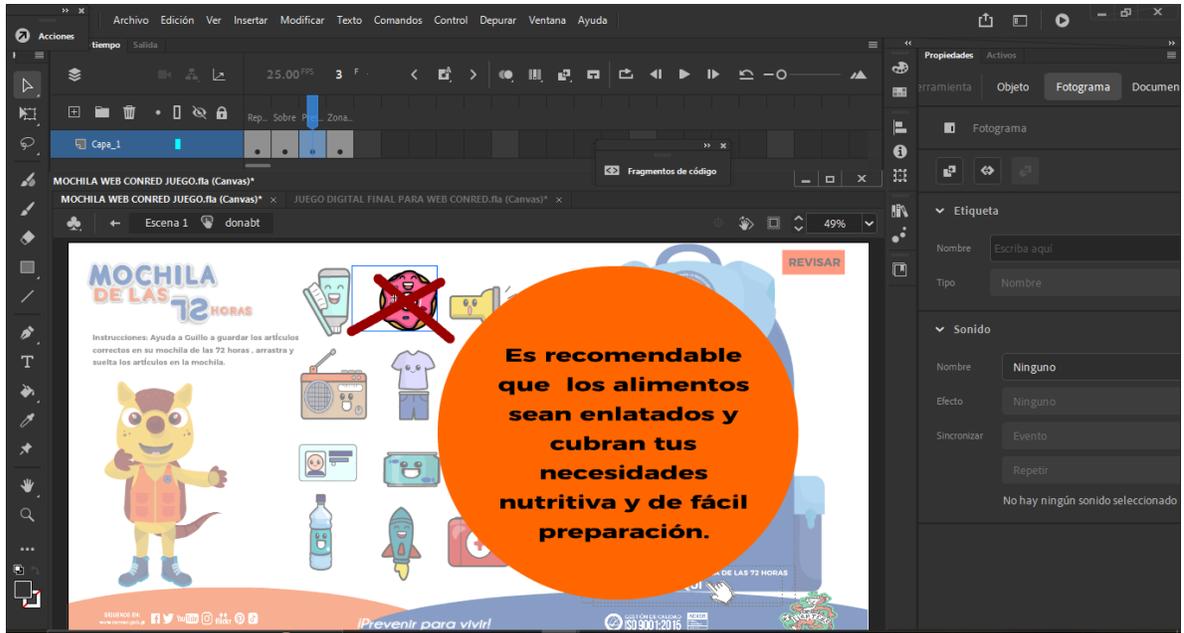


Captura de pantalla 27. Captura de pantalla de la tipografía del mensaje que muestra cuando un elemento es incorrecto de la propuesta actual elaborado por la comunicadora diseñadora Wendy Waleska Gutierrez Pineda.

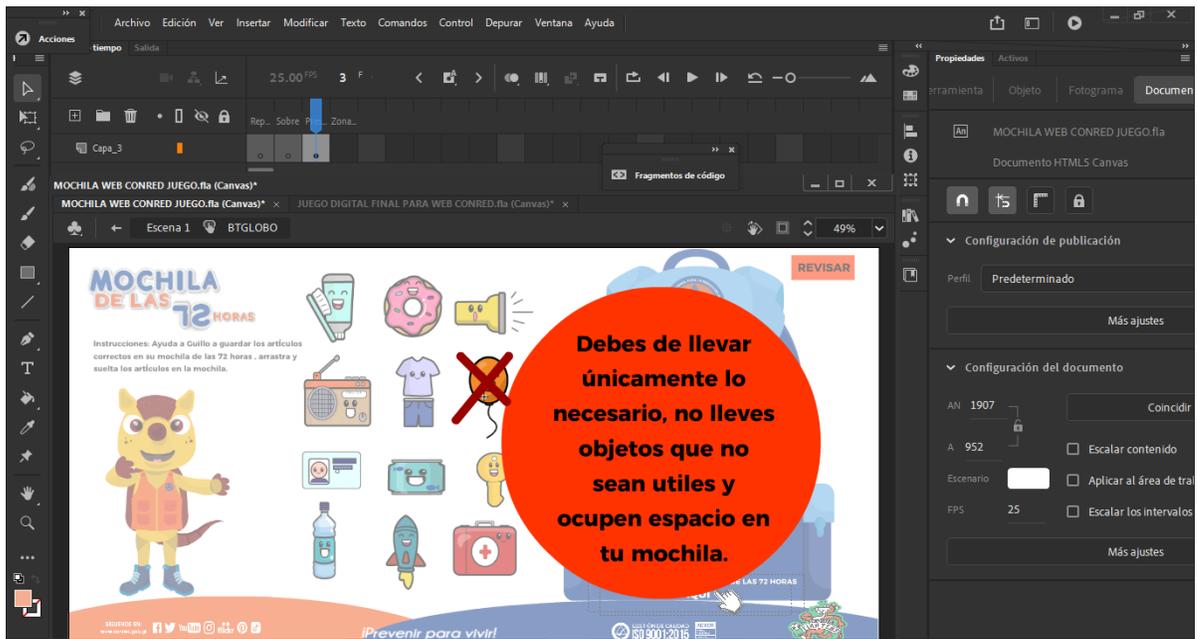
8.4.2 Después.



Captura de pantalla 28. Captura de pantalla del cambio de la tipografía del mensaje que muestra cuando un elemento es incorrecto de la propuesta actual elaborado por la comunicadora diseñadora Wendy Waleska Gutierrez Pineda.



Captura de pantalla 29. Captura de pantalla del cambio de la tipografía del mensaje que muestra cuando un elemento es incorrecto de la propuesta actual elaborado por la comunicadora diseñadora Wendy Waleska Gutierrez Pineda.



Captura de pantalla 30. Captura de pantalla del cambio de la tipografía del mensaje que muestra cuando un elemento es incorrecto de la propuesta actual elaborado por la comunicadora diseñadora Wendy Waleska Gutierrez Pineda.

8.4.3 Justificación. Después de la validación, se determinó cambiar la tipografía de las instrucciones “Tw Cen MT Condensed Extra Bold” a “Montserrat” ya que es más clara y comprensible para los niños.

8.4.1 Antes.



Captura de pantalla 31. Captura de pantalla de la mochila de la propuesta actual elaborado por la comunicadora diseñadora Wendy Waleska Gutierrez Pineda.

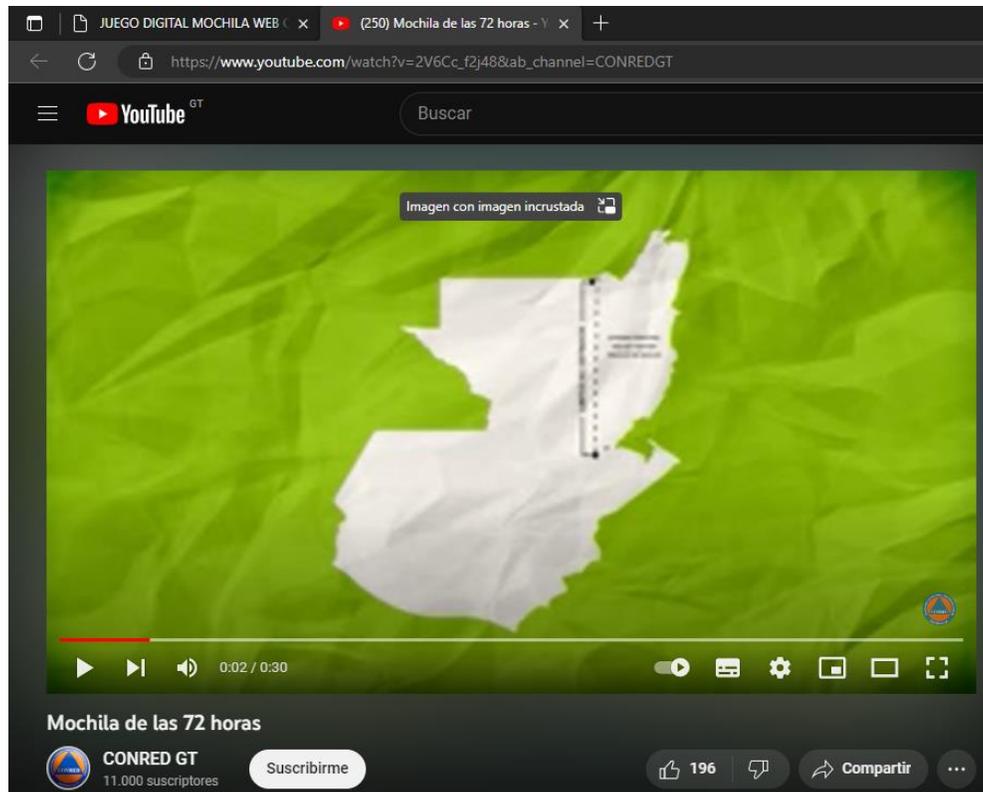
8.4.2 Después.



Captura de pantalla 32. Captura de pantalla de la mochila con la descripción agregada para más información, elaborado por la comunicadora diseñadora Wendy Waleska Gutierrez Pineda.



Captura de pantalla 33. Captura de pantalla de la mochila con el botón “AQUÍ” que redirecciona al video informativo agregado, elaborado por la comunicadora diseñadora Wendy Waleska Gutierrez Pineda.



Captura de pantalla 34. Captura de pantalla del video informativo que redirecciona el botón, elaborado por la comunicadora diseñadora Wendy Waleska Gutierrez Pineda.

8.4.3 Justificación. Después de la validación, se determinó que era necesario colocar botón que lo dirigirá a un video informativo de la mochila de 72 horas para dar más información al niño y sea más educativo.

Capítulo IX: Propuesta Final

Capítulo IX: Propuesta Final

Pantalla 1: Pantalla del inicio del juego (1800 X 900 pix.).

<https://conred.gob.gt/guilloelarmadillo/>



Imagen 6. Captura de pantalla de la propuesta final del juego pantalla 1, elaborado por la comunicadora diseñadora Wendy Waleska Gutierrez Pineda.

Pantalla 2: Pantalla de interacción del juego (1800 X 900 pix).



Imagen 7. Captura de pantalla de la propuesta final del juego pantalla 2 donde se interacciona, elaborado por la comunicadora diseñadora Wendy Waleska Gutierrez Pineda.

Pantalla 3: Pantalla de interacción del juego cuando marcan un artículo que no pertenece a la mochila (1800 X 900 pix).

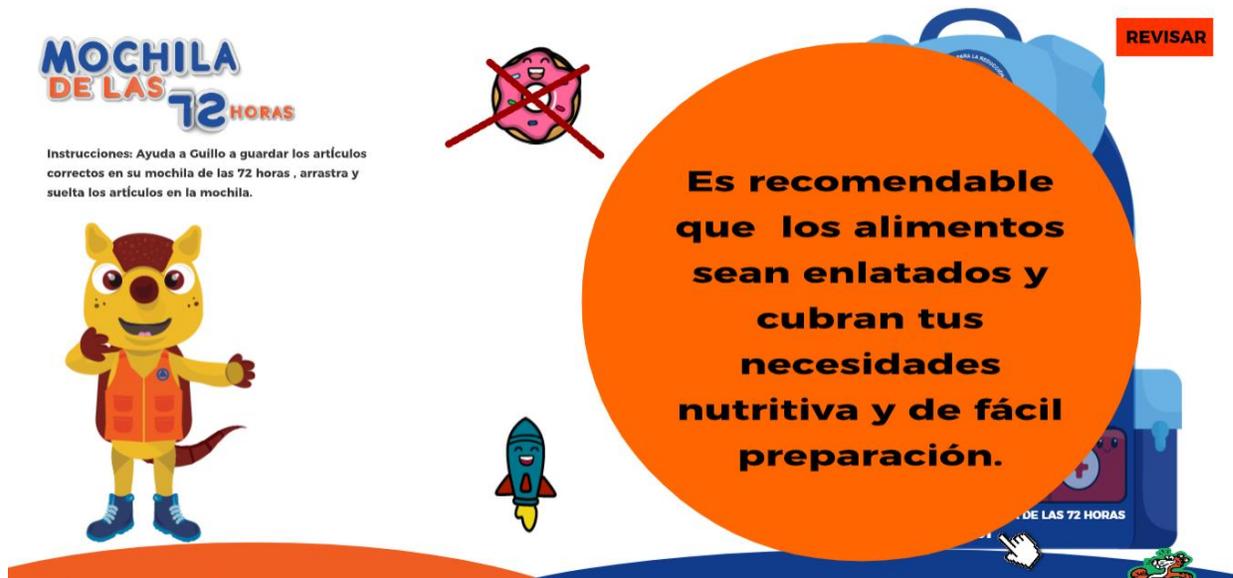


Imagen 8. Captura de pantalla de la propuesta final del juego pantalla 3 donde se muestra el mensaje cuando el artículo es incorrecto, elaborado por la comunicadora diseñadora Wendy Waleska Gutierrez Pineda.

Pantalla 4: Pantalla de interacción del juego cuando marcan un artículo que no pertenece a la mochila (1800 X 900 pix).

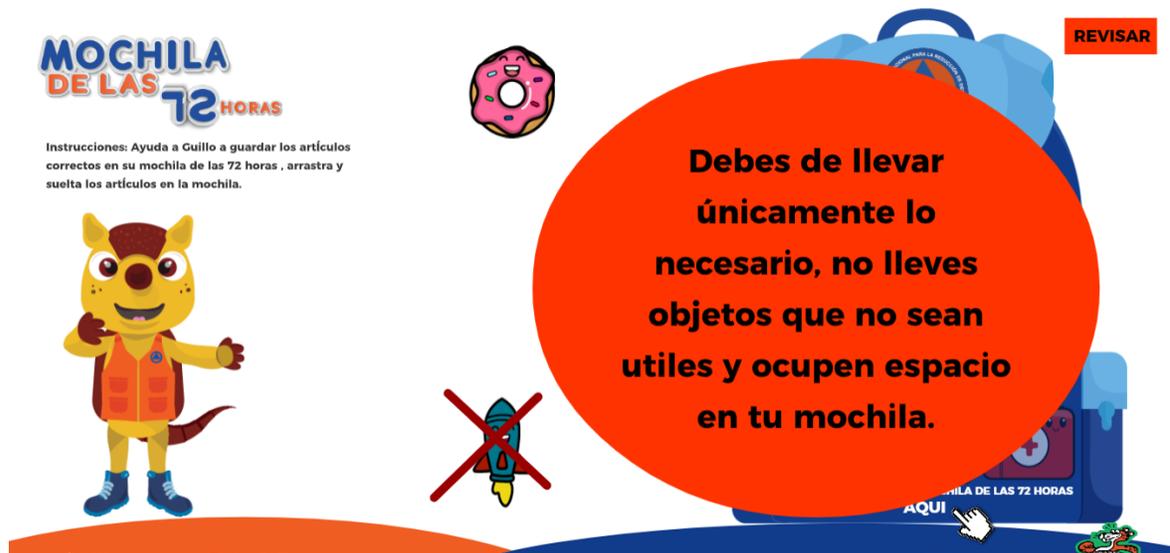


Imagen 9. Captura de pantalla de la propuesta final del juego pantalla 4 donde se muestra el mensaje cuando el artículo es incorrecto, elaborado por la comunicadora diseñadora Wendy Waleska Gutierrez Pineda.

Pantalla 5: Pantalla de interacción del juego cuando marcan un artículo que no pertenece a la mochila (1080 X 1920 pix).

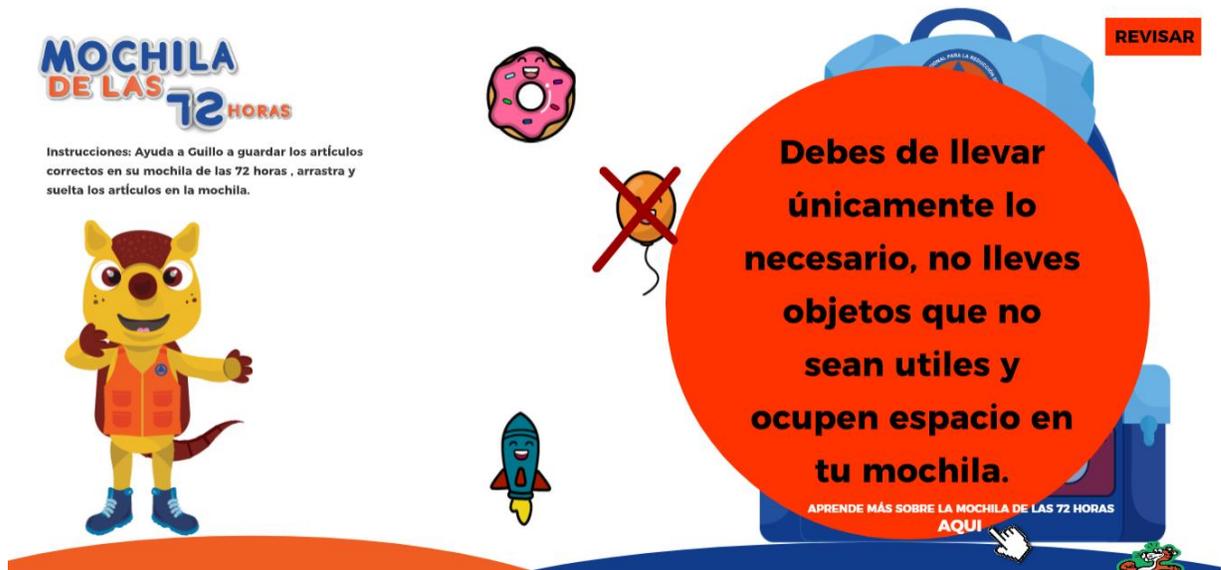


Imagen 10. Propuesta final del juego pantalla 5 donde se muestra el mensaje cuando el artículo es incorrecto, elaborado por la comunicadora diseñadora Wendy Waleska Gutierrez Pineda.

Pantalla 6: Pantalla de revisión de artículos de la mochila (1800 X 900 pix).



Imagen 11. Propuesta final del juego pantalla 6 con el mensaje de felicitaciones, elaborado por la comunicadora diseñadora Wendy Waleska Gutierrez Pineda.

Pantalla 7: Pantalla de pulsar el botón “AQUÍ” (1800 X 900 pix).

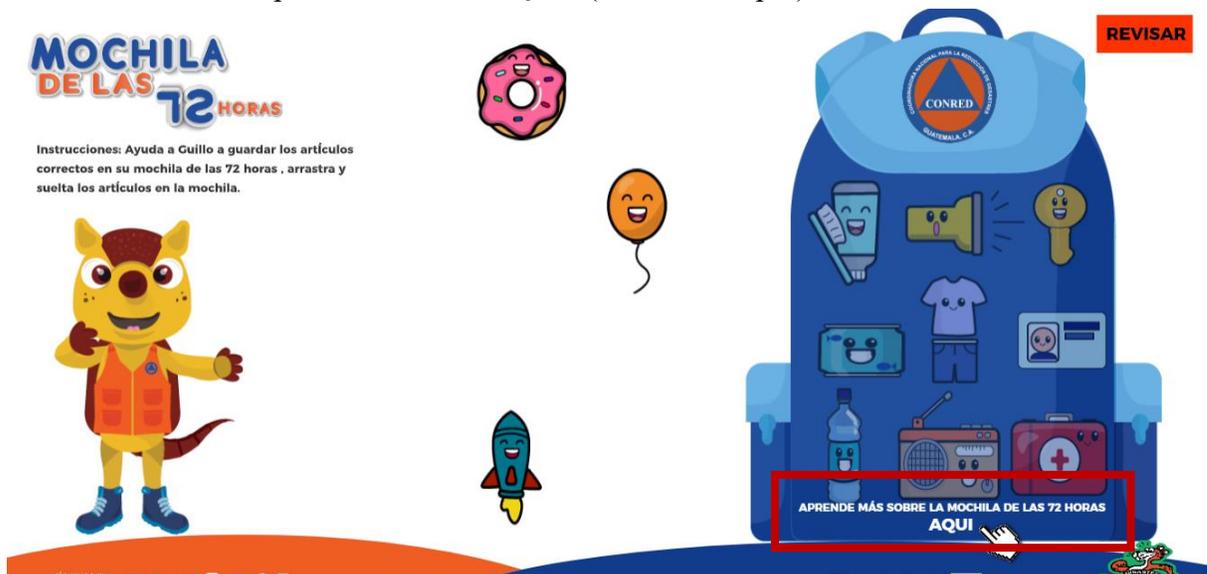


Imagen 12. Propuesta final del juego pantalla 7 el botón de “AQUÍ” el cual direcciona al video informativo, elaborado por la comunicadora diseñadora Wendy Waleska Gutierrez Pineda.

Pantalla 7: Pantalla de redirección del botón “AQUÍ” (1800 X 900 pix).

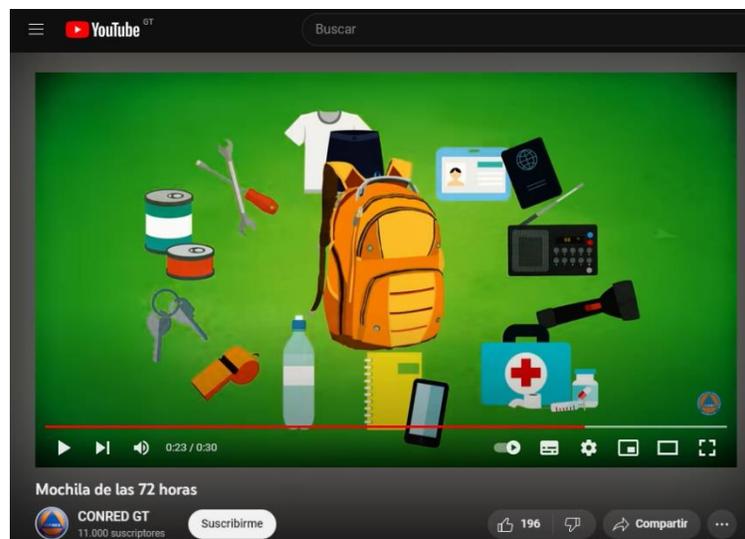


Imagen 13 You tube del video informativo de la mochila de las 72 horas pantalla 8, elaborado por la comunicadora diseñadora Wendy Waleska Gutierrez Pineda.

Capítulo X: Producción, reproducción y distribución

Capítulo X: Producción, reproducción y distribución

Como parte fundamental para el desarrollo de la Creación de un juego digital educativo para fomentar la correcta elaboración de la mochila de las 72 horas, en niños de 6 a 12 años de la Coordinadora Nacional para la Reducción de Desastres -CONRED- Guatemala, Guatemala, es necesario implementarlo para que la empresa vea las utilidades obtenidas a partir del diseño propuesto y material utilizado. <https://conred.gob.gt/guilloelarmadillo/>

10.1 Plan de costos de elaboración.

Actualmente un diseñador gráfico de promedio tiene un salario mensual de Q6,000.00, analizando tiene un pago por día de Q200.00 por lo que la hora tiene un valor de Q25.00.

Descripción	Semanas	Hrs. Trabajo	Costo
Recopilación de la necesidad del cliente, información general del cliente.	1	20	Q 500.00
Bocetaje	2	40	Q 1000.00
Costo (luz, internet, programas de Adobe)			Q 500.00
Programación: Html5 CSS JavaScript	2	40	Q1,000.00
Total de costo de elaboración			Q, 3,000.00

Tabla 3. Presupuesto de plan de costos de elaboración elaborado por la comunicadora diseñadoras Wendy Waleska Gutierrez Pineda.

10.2 Plan de Costo de Producción.

Descripción	Semanas	Hrs. Trabajadas	Costo
Propuesta Final	2	25	Q625.00
Artes finales de artículos de la mochila y mochila	1/2	8	Q200.00
Artes finales de texto instrucciones, cuando selecciona un artículo incorrecto y felicidades	1/2	8	Q200.00
Programación de artículos	1	12	Q300.00
Aplicación de sonidos y botón para direccionar al video informativo	1/2	3	Q75.00
Total de costos de elaboración			Q 1,400.00

Tabla 4. Presupuesto de plan de costos de elaboración elaborado por la comunicadora diseñadoras Wendy Waleska Gutierrez Pineda.

10.3 Plan de Costo de reproducción.

La Creación de un juego digital educativo para fomentar la correcta elaboración de la mochila de las 72 horas, en niños de 6 a 12 años de la Coordinadora Nacional para la Reducción de Desastres -CONRED-, no requiere plan de costos de reproducción, esto se debe a que es un juego digital, el proceso de copias es gratuita y se encuentra subido en su página web.

10.4 Plan de Costo de Distribución.

El proyecto no requiere de costos de distribución debido a que la Coordinadora Nacional para la Reducción de Desastres -CONRED- será distribuido en un dispositivo de almacenamiento (USB), asimismo se proporcionará un link para descargar los archivos subidos a Google Drive.

10.5 Margen de utilidad.

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

Utilidad 20%= Q880.00

10.6 IVA.

El IVA se tiene que considerar Q 3,800.00

10.7 Cuadro con resumen general de costos.

Detalle	Total
Plan de Costos de elaboración	Q, 3,100.00
Plan de costos de producción	Q 1,400.00
Plan de Costos de reproducción	Q 0.00
Plan de Costos de distribución	Q 0.00
Subtotal 1	Q 4,400.00
Margen de utilidad	Q 880.00
Subtotal	Q 5,280.00
IVA 12%	Q 633.60
Total	Q 5,913.60

Tabla 5. Presupuesto de plan de costos de elaboración elaborado por la comunicadora diseñadoras Wendy Waleska Gutierrez Pineda.

Anexo 7 cotizaciones

Capítulo XI: Conclusiones y recomendaciones

Capítulo XI: Conclusiones y recomendaciones

11.1 Conclusiones

- Se creó un juego digital educativo para fomentar la correcta elaboración de la mochila de las 72 horas, en niños de 6 a 12 años de la Coordinadora Nacional para la Reducción de Desastres -CONRED-.
- Se recopiló información referente a lo que contiene la mochila de las 72 horas para cubrir las necesidades básicas después que ocurre un desastre, por lo que fueron integrados al juego y facilitar el aprendizaje en niños de 6 a 12 años.
- Se investigaron términos, conceptos, teorías y tendencias de diseño relacionados con juegos digitales a través de fuentes bibliográficas que respaldaron científicamente la propuesta del material digital para el sitio web de la Coordinadora Nacional para la Reducción de Desastres -CONRED- que será visitada por niños de 6 a 12 años.
- Se ilustró cada uno de los elementos gráficos que el juego digital incluyó para la correcta creación de la mochila de las 72 horas en el sitio web de la Coordinadora Nacional para los Reducción de Desastres -CONRED-.
- Se animó cada uno de los elementos gráficos que en el juego digital se incluyó para la correcta creación de la mochila de las 72 horas en el sitio web de la Coordinadora Nacional para los Reducción de Desastres -CONRED-.

11.2 Recomendaciones.

- Se recomienda a -CONRED- realizar otra dinámica del juego de la mochila de las 72 horas para que pueda variar la manera del aprendizaje en los niños.
- Se recomienda a -CONRED- recopilar más información sobre cuáles son los artículos más importantes y fundamental que debemos de llevar en la mochila de las 72 horas.
- Se recomienda a -CONRED- investigar a su tiempo otras tendencias de diseño para que sea más atractivas visual e interactivamente para los niños de esas edades.
- Se recomienda a -CONRED- la animación más didáctica para que el juego sea más entretenido para los niños.
- Se recomienda a -CONRED- desarrollar una versión móvil para que esta pueda utilizarse en sus dispositivos móviles (celular o Tablet)

Capítulo XII: Conocimiento general

Capítulo XII: Conocimiento general

12.1 Demostración de Conocimientos

CONOCIMIENTO GENERAL
COMUNICACIÓN

PSICOLOGÍA DE LA COMUNICACIÓN
Es el estudio científico que se encarga de analizar los procesos de comunicación a través de los mecanismos sociales, bien sean conscientes o inconscientes.

SEMIOLOGÍA
Es el estudio de los símbolos y los signos, y la forma en que los humanos los crean. Un signo es cualquier cosa que comunique un mensaje, que debe interpretarse por el receptor.

COMUNICACIÓN INTERCULTURAL
Es el tipo de comunicación que se da entre personas o grupos que pertenecen a diferentes culturas. Así como también, entre comunidades que han mantenido diferentes experiencias culturales a lo largo de su vida.

COMUNICACIÓN
Es la acción consciente de intercambiar información entre dos o más participantes con el fin de transmitir o recibir información u opiniones distintas.

COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL
Es el proceso en el cual existe un intercambio de mensajes a través de un sistema sonoro y/o visual.

Capítulo XIII: Referencias

13.1 Referencias E- grafia

- 7Graus. (Julio de 2013). <https://www.significados.com/>. (7Graus, Editor) Recuperado el junio de 2022, de <https://www.significados.com/elementos-de-la-comunicacion/>
- Agustin , P. (6 de Mayo de 2019). <https://www.esdesignbarcelona.com>. (P. Agustin, Editor) Recuperado el junio de 2022, de <https://www.esdesignbarcelona.com/actualidad/ilustracion/que-es-la-ilustracion-digital-y-para-que-sirve>
- Alcaide, J. (2020). <https://www.juancarlosalcaide.com/>. (J. Alcaide, Editor) Recuperado el junio de 2022, de <https://www.juancarlosalcaide.com/2017/12/15/comunicacion-persuasiva/>
- Barranquero, A., & Sáez Baeza, C. (2001). <https://dialnet.unirioja.es/>. (A. Barranquero, & C. Sáez Baeza, Editores) Recuperado el junio de 2022, de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=4740232>
- Calvo Sánchez, B. (15 de diciembre de 2021). Obtenido de <https://www.mundodeportivo.com/uncomo/educacion/articulo/psicologia-de-los-colores-que-es-y-significados-51710.html>
- Carranza, A. (4 de abril de 2022). <https://www.crehana.com/>. (A. Carranza, Editor) Recuperado el junio de 2022, de <https://www.crehana.com/blog/estilo-vida/20-tipos-de-ilustraciones/>
- Ceril. (2022). <http://ceril.net>. Recuperado el Diciembre de 2022, de Ceril: <http://ceril.net/index.php/articulos?id=407>
- Comunicación, P. M. (2021). www.plusmediacomunicacion.com. (P. M. Comunicación, Editor) Recuperado el julio de 2022, de Las tendencias creativas:

<https://www.plusmediacomunicacion.com/las-tendencias-creativas-para-este-2021/#:~:text=Ilustraciones%20y%20dibujos%20animados%20en,limpio%20y%20un%20estilo%20minimalista.>

Comunicare. (2019). <https://www.comunicare.es/>. (Comunicare, Editor) Recuperado el junio de 2022, de <https://www.comunicare.es/comunicacion-educativa-definicion/>

CONRED. (Junio de 2018). *unicef Guatemala*. Obtenido de <https://www.unicef.org/guatemala/informes/la-mochila-de-las-72-horas#:~:text=Para%20cubrir%20las%20necesidades%20de,d%C3%ADas%20siguientes%20a%20un%20desastre.>

CONRED. (2022). *conred.gob.gt*. Recuperado el junio de 2022, de <https://conred.gob.gt/>

Deborag. (2015 de marzo de 2015). <https://www.definicion.co/>. (Deborag, Editor) Obtenido de <https://www.definicion.co/dibujo/>

Definición XYZ. (2022). *Definición.xyz*. Obtenido de <https://definicion.xyz/psicologia-de-la-comunicacion/>

Delgado, P. (9 de septiembre de 2019). <https://observatorio.tec.mx/>. Recuperado el junio de 2022, de <https://observatorio.tec.mx/edu-news/teoria-del-aprendizaje-social>

Digital, M. C. (2010). *mott.pe*. Recuperado el julio de 2022, de Mott: <https://mott.pe/noticias/el-estilo-minimalista-en-el-diseno-grafico-y-sus-caracteristicas/>

Editorial Etecé . (1 de Octubre de 2020). *Concepto* . Obtenido de <https://concepto.de/medios-de-comunicacion/>

Editorial Etecé. (2013). <https://concepto.de>. (E. Etecé, Editor) Recuperado el junio de 2022, de <https://concepto.de/comunicacion/>

Editorial Etecé. (2013). <https://concepto.de/>. (E. Etecé, Editor) Recuperado el junio de 2022, de <https://concepto.de/comunicacion-visual/>

Editorial Etecé. (2013). <https://concepto.de/>. (E. Etecé, Editor) Recuperado el 2022, de <https://concepto.de/pedagogia/>

Editorial Etecé. (2022). *concepto*. Obtenido de <https://concepto.de/comunicacion/>

Equipo editorial, Etecé. (13 de junio de 2022). <https://concepto.de/>. Recuperado el junio de 2022, de <https://concepto.de/teoria-del-color/>

Etecé, E. (1 de octubre de 2013). <https://concepto.de/>. (E. Etecé, Editor) Recuperado el junio de 2022, de <https://concepto.de/medios-de-comunicacion/>

gráficos, G. d. (2019). *guiaimpresion.com*. Recuperado el julio de 2022, de Tendencia de diseño 2021 "Ilustraciones de dibujos animados ":
<https://guiaimpresion.com/tendencia-de-diseno-2021-ilustraciones-de-dibujos-animados/>

Idekreativa. (2022). <https://ideakreativa.net/>. (Idekreativa, Editor) Recuperado el junio de 2022, de <https://ideakreativa.net/tendencias-de-ilustracion-para-el-2019/>

Imaginario, A. (2022). *Significados*. Obtenido de <https://www.significados.com/educacion/>

Inc, H. (2022). <https://higo.io/>. (H. Inc., Editor) Recuperado el junio de 2022, de <https://higo.io/glosario-contable/d/diseno-digital-que-es-y-para-que-sirve/>

Instituto Nacional de Estadística INE. (2019). *www.ine.gob.gt*. (I. N. Guatemala, Editor) Recuperado el junio de 2022, de <https://www.ine.gob.gt/poblacion-menu/>

Khan Academy. (2022). <https://es.khanacademy.org/>. (K. Academy, Editor) Recuperado el junio de 2022, de <https://es.khanacademy.org/computing/computer-programming/programming-games-visualizations/programming-3d-shapes/a/what-are-3d-shapes>

- Llamas, J. (02 de febrero de 2021). *https://economipedia.com*. Recuperado el Diciembre de 2022, de economipedia.com:
<https://economipedia.com/definiciones/cibernetica.html>
- Lulio, R. (8 de abril de 2015). *https://www.arteneo.com/*. Recuperado el junio de 2022, de <https://www.arteneo.com/blog/definicion-de-ilustracion-y-tipos-de-ilustraciones/>
- Martinez , A. (s.f.).
- Martinez , A. (28 de septiembre de 2021). *ConceptoDefinición* . Obtenido de <https://conceptodefinicion.de/disenio-grafico/>
- Merino., P. y. (2021). *Definicion.de*. Obtenido de <https://definicion.de/juego/>
- Neuronilla Creativa Integral. (20 de marzo de 2018). *https://neuronilla.com/*. Recuperado el Diciembre de 2022, de Neuronilla Creativa Integral: <https://neuronilla.com/la-flor-loto-tecnica-my/>
- Olachea , O. (17 de octubre de 2013). *https://www.paredro.com/*. (O. Olachea, Editor) Recuperado el junio de 2022, de <https://www.paredro.com/tipografia-en-3d/>
- Organos de palencia . (23 de 12 de 2021). *Organos de palencia* . Obtenido de <https://organosdepalencia.com/biblioteca/articulo/read/36421-que-es-la-psicologia-de-la-imagen>
- Peiró, R. (8 de Julio de 2021). *https://economipedia.com*. Recuperado el julio de 2022, de <https://economipedia.com/definiciones/funciones-de-la-comunicacion.html>
- Pérez , J., & Gardey, A. (2018). *https://definicion.de*. (Julián Pérez y Ana Gardey) Recuperado el 10 de junio de 2022, de <https://definicion.de/desastre/>
- Pérez Porto , J., & Gardey, A. (2018). *Definición.DE*. Obtenido de <https://definicion.de/desastre/>

- Pérez Porto , J., & Merino, M. (2021). *Definició.de*. Obtenido de <https://definicion.de/juego/>
- Pérez Porto, J. G. (5 de diciembre de 2019). <https://definicion.de/>. Recuperado el Diciembre de 2022, de Definición de: <https://definicion.de/andragogia/>
- Pérez, & Gardey. (2021). https://definicion.de. (Pérez, & Gardey, Editores) Recuperado el junio de 2022 , de <https://definicion.de/psicologia/>
- Pérez, & Merino. (2010). https://definicion.de. (Pérez, & Merino, Editores) Recuperado el 2022, de <https://definicion.de/color/>
- Pérez, A. (6 de Mayo de 2019). *Es Design*. Obtenido de <https://www.esdesignbarcelona.com/actualidad/ilustracion/que-es-la-ilustracion-digital-y-para-que-sirve>
- Pérez, J. (2021). *Definición.DE*. Obtenido de <https://definicion.de/color/>
- Pérez, J., & María , M. (2021). *Definición .De*. Obtenido de <https://definicion.de/color/>
- Pérez, J., & Merino, M. (2021). *Definición. DE*. Obtenido de <https://definicion.de/juego/>
- Pérez, J., & Merino, M. (2021). *Definición.DE*. Obtenido de <https://definicion.de/semiologia/>
- Pixel Creativo. (2014). <https://pixel-creativo.blogspot.com/>. (P. Creativo, Editor) Recuperado el 2022, de <https://pixel-creativo.blogspot.com/2012/09/que-es-animacion.html>
- Rock content. (21 de Junio de 2019). <https://rockcontent.com/>. Recuperado el junio de 2022, de <https://rockcontent.com/es/blog/disenio-web/>
- Ruiz , A. (21 de Mayo de 2021). *ES DESING*. Obtenido de <https://www.esdesignbarcelona.com/actualidad/disenio/cuantos-tipos-de-disenio-existen-actualmente>

Ruiz , A. (21 de Mayo de 2021). *ESDESING* . Obtenido de <https://www.esdesignbarcelona.com/actualidad/disenio/cuantos-tipos-de-disenio-existen-actualmente>

Ruiz, E. (19 de Abril de 2021). *Universidad de Holguín* . Obtenido de <https://www.uho.edu.cu/2021/04/19/hablemos-de-comunicacion-comunicacion-educativa/>

Standby.es. (26 de 10 de 2022). <https://standby.es/>. (Standby, Editor) Recuperado el 2022, de <https://standby.es/coordinador/>

Todo en comunicación. (30 de agosto de 2020). <https://todosobrecomunicacion.com>. Recuperado el junio de 2022, de <https://todosobrecomunicacion.com/la-comunicacion-alternativa/>

Torres , A. (10 de septiembre de 2015). <https://psicologiaymente.com/>. (A. Torres, Editor) Recuperado el junio de 2022, de <https://psicologiaymente.com/psicologia/teoria-gestalt>

Touloulausetrec. (2022). *Touloulausetrec*. Obtenido de <https://www.toulouselautrec.edu.pe/blogs/que-es-disenio-grafico>

Trillini, C. (julio de 2013). *Enciclopedia*. Obtenido de <https://enciclopedia.net/juego/>

Ucha , F. (Enero de 2013). <https://www.definicionabc.com/>. (F. Ucha, Editor) Recuperado el junio de 2022, de <https://www.definicionabc.com/general/prevencion.php> [...] | vía Definición ABC <https://www.definicionabc.com/general/prevencion.php>

Uriarte, J. M. (1 de Mayo de 2022). <https://humanidades.com>. Recuperado el Diciembre de 2022, de Enciclopedia de Humanidades: <https://humanidades.com/antropologia/>

Yirda , A. (26 de Julio de 2020). <https://conceptodefinicion.de>. (A. Yirda, Editor) Recuperado el junio de 2022, de <https://conceptodefinicion.de/disenio/>

ANEXOS

Anexo 1

Gráfica de Magnitud



Anexo captura de pantalla 1: Captura de pantalla de la página web oficial del Instituto Nacional de Estadística Guatemala.



Anexo captura de pantalla 2: Captura de pantalla de la página web oficial de CONRED.

Anexo 2

Brief

Datos del estudiante

Nombre del estudiante	Wendy Waleska Gutierrez Pineda
No de Carné	19000912
Teléfono	5940- 9590
E-mail	wendy.gutierrez@edu.com.gt
Proyecto	Creación de un juego digital educativo para fomentar la correcta elaboración de la mochila de las 72 horas, en niños de 6 a 12 años de la Coordinadora Nacional para la Reducción de Desastres -CONRED-. Guatemala, Guatemala.

Datos del cliente

Empresa	Coordinadora Nacional para la Reducción de Desastre (CONRED)
Nombre del cliente	Dirección de Comunicación Social
Teléfono	2296-9100
E-mail	disenografico@gmail.com
Antecedentes	<p>La Coordinadora Nacional para la Reducción de Desastres -CONRED- 1996 fue creada como entidad de prevenir, mitigar, atender y participar en la rehabilitación y reconstrucción de los daños ocasionados por desastres naturales esto se debe a la posición geográfica, geológica y tectónica, Guatemala se identifica como uno de los países a nivel mundial con un alto potencial de múltiples amenazas.</p> <p>Durante los años CONRED ha creado su sitio web https://conred.gob.gt/ donde se encuentra diversa información sobre los desastres que ocurren en nuestro país, como prevenirlos y que hacer durante los mismo, de acuerdo con el crecimiento que ha tenido esta plataforma desean llegar a niños para que de una forma dinámica puedan aprender cómo actuar sobre los mismos.</p>

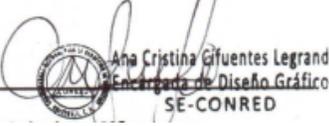
Oportunidad identificada	En la página web de CONRED existe mucha información sobre qué hacer ante para prevenir, un desastre y después de un desastre sin embargo para los niños no suele ser llamativo por lo que se quiere crear un juego para que ellos se eduquen y fomentar la correcta elaboración de la mochila de las 72 horas.
--------------------------	--

Datos de la empresa

Misión	CONRED es el órgano responsable de coordinar con las instituciones públicas, privadas, organismos nacionales e internacionales, sociedad civil en los distintos niveles territoriales y sectoriales, la gestión de riesgo a los desastres, como estrategia integral que contribuye al desarrollo sostenible de Guatemala.
Visión	Ser una institución consolidada que garantice la coordinación de acciones para la reducción de riesgo a desastres, que incluye el conocimiento del riesgo, fortalecimiento de la gobernanza, preparación para la atención efectiva, rehabilitación y reconstrucción por daños derivados de los efectos de los desastres y que impulse la construcción de resiliencia en Guatemala, con la participación de la población, sin discriminación de género, edad o etnia como agente transformador en el proceso de la gestión integral del riesgo
Delimitación geográfica	22 departamentos de Guatemala
Grupo objetivo	Niños de 6 a 12 años
Principal beneficio al Grupo Objetivo	<ul style="list-style-type: none"> - Educar - Brindar herramientas la niñez guatemalteca ante un desastre natural
Competencia	Competencia monopolista
Posicionamiento	Competencia monopolista
Factores de diferenciación	CONRED es la única institución por el gobierno en Guatemala encargada de prevenir, mitigar, atender y participar en la rehabilitación y reconstrucción de los daños a la presencia de los desastres.

Objetivo de mercado	Fomentar y educar a la niñez guatemalteca que hacer antes, durante y después de un desastre.
Objetivo de comunicación	Facilitar el aprendizaje en la niñez guatemalteca para realizar la mochila de las 72 horas.
Mensaje clave a comunicar	Prevenir para vivir
Estrategia de comunicación	Crear un juego dinámico y divertido para que los niños retengan información de la correcta elaboración de la mochila de las 72 horas
Reto del diseñador	Ilustras y animar artículos que contenga la mochila de las 72 horas que los niños puedan identificar rápidamente para educarlos y fomentar la correcta elaboración de esta.
Trascendencia	Con la implementación en la página web la Coordinadora Nacional para los Desastres Naturales -CONRED- quiere llegar a niños y educar a través de esto la correcta elaboración de esta por lo que puede facilitar el aprendizaje de una manera dinámica como lo es un juego
Materiales a realizar	<p>Ilustración y animación de alimentos enlatados</p> <p>Ilustración y animación de documentos</p> <p>Ilustración y animación de caja ropa y artículos de aseo personal</p> <p>Ilustración y animación botiquin de primeros auxilios</p> <p>Ilustración y animación de llaves</p> <p>Ilustración y animación de mochila</p> <p>Ilustración y animación Guillo el armadillo (introducción)</p>

Datos de la imagen gráfica

Logotipo																																	
Colores	<table border="0"> <tr> <td>Anaranjado</td> <td></td> <td>Azul</td> <td></td> </tr> <tr> <td>R: 205 C 14.52</td> <td></td> <td>R: 34 C: 92.07</td> <td></td> </tr> <tr> <td>G :85 M 75.89</td> <td></td> <td>G: 86 M: 66.43</td> <td></td> </tr> <tr> <td>B 34 Y 94.67</td> <td></td> <td>B: 152 Y: 10.52</td> <td></td> </tr> <tr> <td>K 3.82</td> <td></td> <td>K: 1.01</td> <td></td> </tr> <tr> <td colspan="4" style="text-align: center;">Blanco</td> </tr> <tr> <td>R: 255</td> <td>C 0</td> <td colspan="2" rowspan="3"></td> </tr> <tr> <td>G; 255</td> <td>M 0</td> </tr> <tr> <td>B: 255</td> <td>Y 0</td> </tr> </table>	Anaranjado		Azul		R: 205 C 14.52		R: 34 C: 92.07		G :85 M 75.89		G: 86 M: 66.43		B 34 Y 94.67		B: 152 Y: 10.52		K 3.82		K: 1.01		Blanco				R: 255	C 0			G; 255	M 0	B: 255	Y 0
Anaranjado		Azul																															
R: 205 C 14.52		R: 34 C: 92.07																															
G :85 M 75.89		G: 86 M: 66.43																															
B 34 Y 94.67		B: 152 Y: 10.52																															
K 3.82		K: 1.01																															
Blanco																																	
R: 255	C 0																																
G; 255	M 0																																
B: 255	Y 0																																
Tipografía	Time New Roman																																
Forma	Forma circular, con un triángulo en el cen 																																

Anexo Tabla 1. Brief del cliente elaborado por la comunicadora diseñadora Wendy Waleska Gutierrez Pineda.

Organigrama



Anexo Ilustración 1. Organigrama elaborado por la comunicadora diseñadora Wendy Waleska Gutierrez Pineda.

Anexo 3

5.2 Perfil demográfico

CARACTERÍSTICAS	NIVEL A	NIVEL B	NIVEL C1	NIVEL C2	NIVEL C3	NIVEL D1	NIVEL D2	NIVEL E
Ingresos	+ de Q100.000.00	Q61.200.00	Q25.600.00	Q17.500.00	Q11.900.00	Q7.200.00	Q3.400.00	- de Q1.00.00
Educación padres	Superior, Licenciatura, Maestría, Doctorado	Superior, Licenciatura, Maestría, Doctorado	Superior, Licenciatura	Superior, Licenciatura	Licenciatura	Media completa	Primaria completa	Sin estudios
Educación hijos	Hijos menores colegios privados caros, mayores en U del extranjero	Hijos menores colegios privados caros, mayores en U local, post grado extranjero	Hijos menores colegios privados, mayores en U privadas y post grado extranjero con beca	Hijos menores colegios privados, mayores en U privadas o estatal	Hijos menores escuelas, mayores en U estatal	Hijos en escuela	Hijos en escuela	Sin estudios
Desempeño	Propietario, Director Profesional exitoso	Empresario, Ejecutivos de alto nivel, Profesional, Comerciantes	Ejecutivo medio, comerciante, vendedor	Ejecutivo, comerciante, vendedor, dependiente	Comerciante, vendedor, dependiente	Obrero, dependiente	Obrero, dependiente	Dependiente o sujeto de caridad
Vivienda	Casa/departamento de lujo, en propiedad, 5-6 recámaras, 4 a 6 baños, 3-4 salas, pantry, alacena, estudios area de servicio separada, garage para 5-6 vehículos	Casa/departamento de lujo, en propiedad, financiado, 3-4 recámaras, 2-3 baños, 2 salas, pantry, alacena, 1 estudio area de servicio separada, garage para 2 vehículos	Casa/departamento, rentada o financiado, 2 recámaras, 2-3 baños, 1 sala, estudio area de servicio, garage para 2 vehículos	Casa/departamento, rentada o financiado, 1-2 recámaras, 1-2 baños, sala, garage para 2 vehículos	Casa/departamento, rentada o financiado, 1-2 recámaras, 1-2 baños, sala,	Casa/departamento, rentada o financiado, 1-2 recámaras, 1 baños, sala	Casa/cuarto rentado, 1-2 recámaras, 1 baños, sala-comedor	Casa improvisada o sin hogar
Otras propiedades	Finca, casas de descanso en lagos, mar, Antigua, con comodidades	Sitios/terrenos condominios cerca de costas	Sitios/terrenos interior por herencias					
Personal de servicio	Personal de planta, en el hogar, limpieza, cocina, jardín, seguridad y chofer	1-2 personas de tiempo completo, chofer	Por día	Por día, eventual	Eventual			
Servicios financieros	3-4 ctas Q monetarios y ahorro, Plazo fijo, TC intl, Seguros y ctas en US\$	2-3 ctas Q monetarios y ahorro, Plazo fijo, TC intl, Seguros y ctas en US\$	1-2 ctas Q monetarios y ahorro, Plazo fijo, 1-2 TC intl, Seguro colectivo salud	1 cta Q monetarios y ahorro, 1 TC local	1 cta Q ahorro, TC local	cta Q ahorro		
Posesiones	Autos del año, asegurados contra todo riesgo, 4x4, Van, Lancha, moto acuática, moto, helicóptero-avion-avioneta	Autos de 2-3 años, asegurados contra todo riesgo, 4x4, Van, moto	Autos compactos de 5 años, asegurados por Financiera	Auto compacto de 4-5 años, sin seguro	Auto compacto de 8-10 años, sin seguro			
Bienes de comodidad	3 tel mínimo, cel cada miembro de la familia, TV satelital, Internet de alta velocidad, 2 o + equipos de audio, 3-5 TV, maquinas de lavar y secar platos, ropa, computadoras/miembro, seguridad domiciliar, todos los electrodomesticos. Todos los servicios de Internet.	2 tel mínimo, cel cada miembro de la familia, TV satelital, internet de alta velocidad, 2 equipos de audio, 3 TV, maquinas de lavar y secar platos, ropa, computadora, internet porton eléctrico y todos los electrodomesticos. Todos los servicios de Internet.	1 teléfono, 1-2 celulares, cable, internet, equipo de audio, más de 2 TV, maquina de lavar ropa, computadora/miembro electrodomesticos básicos.	1 teléfono fijo, mínimo, 1-2 cel, cable, radio, 2 TV, electrodomesticos básicos	1 teléfono fijo, celular cada miembro mayor, cable, equipo de audio, TV, electrodomesticos básicos	1 cel, cable, radio, TV, electrodomesticos básicos	1 cel, radio, TV, estufa	Radio, cocina de leña.
Diversión	Clubes privados, vacaciones en el exterior.	Clubes privados, vacaciones en el interior o exterior	Cine, CC, parques temáticos locales.	Cine, CC, parques temáticos locales.	Cine eventual, CC, parques, estadio	CC, parques, estadio	Parques	

Anexo Tabla 2. Tabla de Multivex 2018.

Anexo 4

Tendencias

Ilustraciones de dibujos animados en el diseño.

Las ilustraciones personalizadas se han convertido en una forma ingeniosa de lograr que tu diseño se destaque del desenfoque genérico de los sitios web con elementos gráficos pesados, un aspecto digital limpio y un estilo minimalista. Las ilustraciones son más variadas, interesantes y multi técnicas que nunca y pueden mejorar el diseño sin dejar de ser puntual y en línea con el espíritu que deseas presentar. Todos estamos a favor de las ilustraciones y no van a caer fuera del radar de tendencias de diseño gráfico en el futuro previsible. Pero la próxima tendencia de diseño popular en la ilustración serán los personajes de dibujos animados personalizados. (Comunicación, 2021)

Las ilustraciones personalizadas se han convertido en una forma ingeniosa de lograr que su diseño se destaque del desenfoque genérico de los sitios web con elementos gráficos pesados, un aspecto digital limpio y un estilo minimalista. Las ilustraciones son más variadas, interesantes y multitécnicas que nunca y pueden mejorar el diseño sin dejar de ser puntual y en línea con el espíritu que desea presentar.

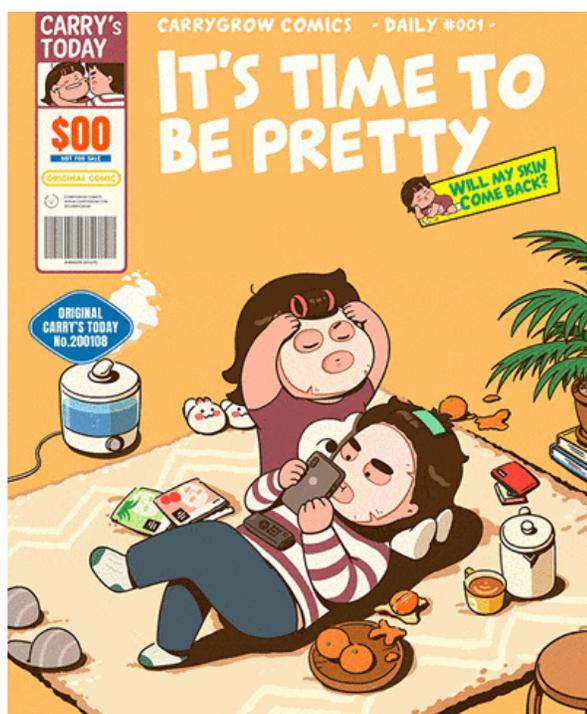
Todos estamos a favor de las ilustraciones y no van a caer fuera del radar de tendencias en el futuro previsible.

Pero la próxima tendencia de diseño popular en la ilustración serán los personajes de dibujos animados personalizados.

Un formato que mantiene la variedad es adaptable, imaginativo pero que agrega alegría y hace sonreír. Perfecto para una marca memorable, excelente para crear la atmósfera para el producto o el sitio, e increíblemente multifuncional. Puedes usar tu

personaje en el sitio web, tarjetas de presentación, carteles, materiales de presentación, realmente no hay límites. Y todos, sin excepción, disfrutaban de los dibujos animados.

Nos divertimos mucho encontrando algunos de nuestros favoritos que se muestran a continuación. Quedará deslumbrado por la calidad, variedad y mezcla de estilos. (gráficos, 2019)



Anexo Imagen 1. <https://guiaimpresion.com/tendencia-de-diseno-2021-ilustraciones-de-dibujos-animados/>

Tipografía en 3D

El diseño de tipografía lo ha logrado en 2020. Con diseñadores que utilizaron todo tipo de ideas y conceptos divertidos y los espectadores los aceptaron a lo grande. Hubo un flujo mucho más artístico en la tipografía y no vemos que eso desaparezca pronto. Geométrica u orgánica, la próxima tendencia parece ser el desarrollo en tipografía 3D, usando las mismas ideas, pero agregando, en lugar de alejarse. (Comunicación, 2021)

La predicción para 2021 es que los diseños de tipografía populares de 2020 se transformarán en 3D. Letras ultrarrealistas que se sienten como si pudieras alcanzarlas y tocarlas. Junto a este 3D hay elementos de animación, textura y patrón. De hecho, el diseño de tipografía se está convirtiendo rápidamente en un gran símbolo de innovación en el diseño gráfico, utilizando todas las técnicas más modernas y populares, y usándolas de formas asombrosas e imaginativas. (Comunicación, 2021)



Anexo Imagen 2. Tipografía 3D: <https://www.shutterstock.com/es/image-vector/diagonal-line-alphabet-letters-set-round-730116133>

Minimalismo

El estilo minimalista en el diseño gráfico ya tiene un buen tiempo, y hasta la fecha parece ser una buena alternativa, para dar la bienvenida a sitios web, carteles, anuncio y logotipos. Para algunas personas que aún no estén familiarizadas con el concepto, minimalismo se refiere principalmente a eliminar todos los excesos y colocar de manera estratégica, los elementos restantes. El objetivo es obtener gráficos calmantes, pero potentes al mismo tiempo, que se optimizan para transmitir el mensaje.

Para poder aprovechar el máximo potencial de un diseño minimalista, ya sea para algo pequeño, como un logotipo grande, como un cartel, asegúrese de usar los elementos de

forma correcta. Tanto el color, el diseño, los espacios en blanco, los gráficos y la tipografía, son aquellos que desempeñan el protagonismo en el minimalismo. A continuación, observamos estos principios de diseño y cómo se relacionan con el minimalismo. Todos los colores, son aceptados si se usa adecuadamente; aunque los colores con un mayor contraste se pueden usar juntos. Es por ello que la mayoría de los diseñadores, eligen colores primarios, brillantes para sus diseños minimalistas.

El uso de las imágenes en el minimalismo es bastante intencional. Los diseñadores escogen un gráfico minimalista para la efectividad y en un diseño minimalista, los utilizan cuando la imagen es más efectiva que un mensaje escrito. Los gráficos deberían utilizarse con moderación y estratégicamente, además de tener que ser relevantes para el tema.

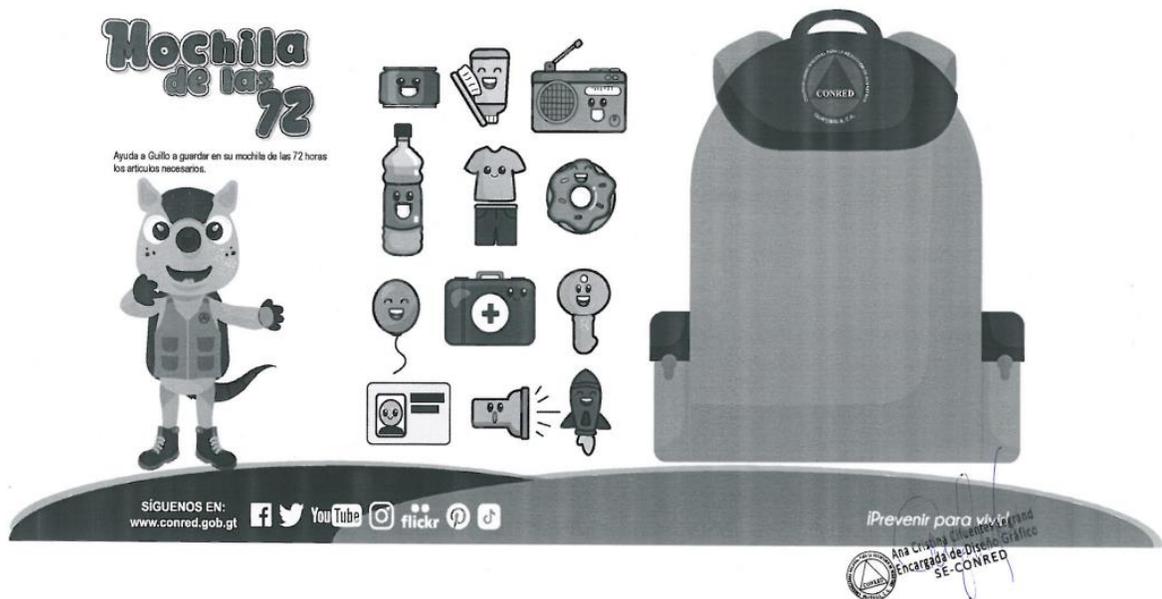
El uso de las imágenes en el minimalismo es bastante intencional. Los diseñadores escogen un gráfico minimalista para la efectividad y en un diseño minimalista, los utilizan cuando la imagen es más efectiva que un mensaje escrito. Los gráficos deberían utilizarse con moderación y estratégicamente, además de tener que ser relevantes para el tema.

(Digital, 2010)



Anexo Imagen 3. Imagen de minimalismo:
<https://www.esdesignbarcelona.com/actualidad/disenio-grafico/por-que-el-disenio-grafico-minimalista-esta-en-au>

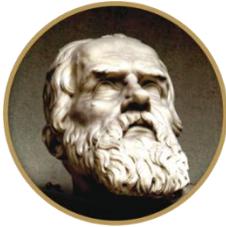
Anexo 5



Anexo Imagen 4. Boceto digital con la validación del cliente elaborado por la comunicadora diseñadora Wendy Waleska Gutierrez Pineda.

Anexo 6

Encuesta de validación



Galileo
UNIVERSIDAD
La Revolución en la Educación

Facultad de Ciencias de la Comunicación
-FACOM-
Licenciatura en Comunicación y Diseño
Proyecto de graduación

Género	F	<input type="checkbox"/>	Experto	<input type="checkbox"/>	Nombre	<input type="text"/>
	M	<input type="checkbox"/>	ClientE	<input type="checkbox"/>	Profesión	<input type="text"/>
Edad		<input type="text"/>	Grupo Objetivo	<input type="checkbox"/>	Puesto	<input type="text"/>

Encuesta de Validación del proyecto de:

Creación de un juego digital educativo para fomentar la correcta elaboración de la mochila de las 72 horas, en niños de 6 a 12 años de la Coordinadora Nacional para la Reducción de Desastres CONRED

Antecedentes:

La Coordinadora Nacional para la Reducción de Desastres -CONRED- 1996 fue creada como entidad de prevenir, mitigar, atender y participar en la rehabilitación y reconstrucción de los daños ocasionados por desastres naturales esto se debe a la posición geográfica, geológica y tectónica, Guatemala se identifica como uno de los países a nivel mundial con un alto potencial de múltiples amenazas.

Durante los años CONRED ha creado su sitio web <https://conred.gob.gt/> donde se encuentra diversa información sobre los desastres que ocurren en nuestro país, como prevenirlos y que hacer durante los mismo, de acuerdo al crecimiento que ha tenido esta plataforma desean llegar a niños de 6 a 12 años para que de forma dinámica puedan aprender y fomentar la mochila de las 72 horas.

Con base a la información brindada se desarrollo un juego donde los niños podran jugar y aprender sobre la mochila de las 72 horas, es por ello que solicito ingrese al link que a continuación se muestra y según su criterio profesional responde las siguientes preguntas para la respectiva validación.

Instrucciones: Con base a lo anterior, observe la propuesta de

<https://quinientosdos.com/conred/> y según su criterio conteste las siguientes preguntas de

validación, colocando una “X” en los espacios en blanco.

Parte Objetiva:

1. ¿Considera usted necesario la creación de un juego digital educativo para fomentar la correcta elaboración de la mochila de las 72 horas, en niños de 6 a 12 años?
SI ___ NO ___
2. ¿Considera usted necesario recopilar información referente a lo que debe contener la mochila de las 72 horas para cubrir las necesidades básicas después que ocurra un desastre, para que sean integrados al juego y facilite el aprendizaje en niños de 6 a 12 años?
SI ___ NO ___
3. ¿Considera usted necesario investigar términos, conceptos, teorías y tendencias de diseño relacionados con juegos digitales a través de fuentes bibliográficas que respaldan científicamente la propuesta del material digital para su sitio web?
SI ___ NO ___
4. ¿Considera usted necesario ilustrar y animar cada uno de los elementos gráficos que el juego digital incluirá para la correcta creación de la mochila de las 72 horas?
SI ___ NO ___

Parte Semiológica:

5. ¿Considera la paleta de colores utilizada para el diseño del juego educativo para la Coordinadora Nacional para la Reducción de Desastres CONRED es:
Muy apropiado ___ Apropiado___ Nada apropiado ___
6. Considera que este juego divierte a los niños de 6 a 12 años es:
Muy apropiado ___ Apropiado___ Nada apropiado ___
7. Considera que las ilustraciones de los artículos de la mochila de las 72hrs son intuitivos para los niños y fomentar la correcta elaboración de esta mochila a los niños son :
Muy apropiado ___ Apropiado___ Nada apropiado ___
8. Considera usted que la dinámica del juego educa y divierte a los niños para la elaboración de esta mochila es:

9. Muy apropiado ____ Apropiado ____ Nada apropiado ____

Parte Operativa:

10. Considera que la animación es:

Muy apropiado ____ Apropiado ____ Nada apropiado ____

11. Considera que las ilustraciones utilizadas en el juego son:

Muy apropiado ____ Apropiado ____ Nada apropiado ____

12. Considera usted que la tipografía utilizada en las instrucciones del juego es:

Muy apropiado ____ Apropiado ____ Nada apropiado ____

13. Considera que la tipografía utilizada en el título del juego es:

14. Muy apropiado ____ Apropiado ____ Nada apropiado ____

Si usted tiene alguna sugerencia sobre alguna dinámica diferente para implementar al juego en la página web de CONRED, puede escribirla en este espacio



Imagen 61. Captura de pantalla de respuesta de la encuesta en Google forms.

Anexo 7

Fotografías de Validación Técnica por expertos

Correos y Validación Técnica

- Experto en Diseño gráfico/ Licenciado Carlos Jiménez.



Anexo captura de pantalla 3. Captura de pantalla de correo y foto de la validación de la encuesta del Licenciado Carlos Jiménez

- Experta en Comunicación y Diseño / Licenciada Miriam Ortiz.

Validación Proyecto de Graduación. Wendy W. Gutierrez Recibidos x

Wendy Waleska Gutierrez Pineda sáb, 8 oct, 11:42 ☆
Buena tarde estimado Licenciado, Es un gusto saludarle, esperando se encuentre bien, por este medio quiero solicitar su amable apoyo, basándome en el tie...

Miriam Beatriz Ortiz Garcia lun, 10 oct, 10:50 ☆ ← ⋮
para mí ▾
Buen día Wendy,

He revisado el juego y llenado la encuesta, a continuación le dejo un par de comentarios:

- La opción de "Revisar" al momento de completar la mochila debería permanecer más tiempo en la pantalla para poder leer detenidamente el mensaje.




Anexo captura de pantalla 4. Captura de pantalla de correo y foto de la validación de la encuesta de la Licenciada Miriam Ortiz.

- Experto en Sistemas y Ciencias de la Computación / Licenciado Christian López.

Validación Proyecto de Graduación. Wendy W. Gutierrez Recibidos x

Wendy Waleska Gutierrez Pineda sáb, 8 oct, 12:18 ☆
Buena tarde estimado Licenciado, Es un gusto saludarle, esperando se encuentre bien, por este medio quiero solicitar su amable apoyo, basándome en el tie...

Christian Emmanuel López Rossell lun, 10 oct, 12:41 ☆ ← ⋮
para mí ▾
Estimada Wendy

¡Excelente iniciativa hacer un juego! ¡Me encanto!

Espero sigas sembrando éxitos, te dejé mis comentarios

Gracias por tomarme en cuenta para revisar tu proyecto, ha sido un gusto.



Anexo captura de pantalla 5. Captura de pantalla de correo y foto de la validación de la encuesta del licenciado Christian López.

- Experto en Psicología/ Licenciado Erick Estrada

Validación Proyecto de Graduación. Wendy W. Gutierrez Recibidos x ↕ 🖨 🔗

W Wendy Waleska Gutierrez Pineda lun, 10 oct, 21:25 ☆
Buena tarde estimado Licenciado, Es un gusto saludarle, esperando se encuentre bien, por este medio quiero solicitar su amable apoyo, basándome en el tie...

E Erick Estrada dom, 16 oct, 19:35 ☆ ↶ ⋮
para mí ▾

Buenas noches Wendy, mil disculpas por la demora, espero que aún este a tiempo. Su trabajo es muy dinámico y de mucha formación.
Disculpe nuevamente por favor.
Le deseo éxitos y muchos triunfos como profesional y ser humano.
Respetuosamente,
Erick Estrada



Anexo captura de pantalla 6. Captura de pantalla de correo y foto de la validación de la encuesta del licenciado Erick Estrada.

- Experto Comunicólogo/ Licenciado Arnulfo Guzmán

Validación Proyecto de Graduación. Wendy W. Gutierrez Recibidos x ↕ 🖨 🔗

W Wendy Waleska Gutierrez Pineda sáb, 8 oct, 12:19 ☆
Buena tarde estimado Licenciado, Es un gusto saludarle, esperando se encuentre bien, por este medio quiero solicitar su amable apoyo, basándome en el tie...

A Arnulfo Guzman mar, 11 oct, 12:04 ☆ ↶ ⋮
para mí ▾

Listo patoja, espero y le vaya bien en su proyecto de graduación.
Saludos.
...

Anexo captura de pantalla 7. Captura de pantalla de correo y foto de la validación de la encuesta por la Licenciado Arnulfo Guzmán.

- Experto en Ciencias de la Comunicación / Licenciada Aura Pérez.

Validación Proyecto de Graduación. Wendy W. Gutierrez Recibidos x



Wendy Waleska Gutierrez Pineda

mié, 26 oct, 21:20 (hace 13 días) ☆

Buena tarde estimado Licenciado, Es un gusto saludarle, esperando se encuentre bien, por este medio quiero solicitar de su amable apoyo, basándome en e...



Aura Lissette Perez Aguirre

dom, 30 oct, 14:16 (hace 9 días) ☆ ↶ ⋮

para mí ▾

HECHO! Foto de la validación. Saludos Wendy, bonito proyecto. Saludos

Un archivo adjunto • Escaneado por Gmail ⓘ



Anexo captura de pantalla 8. Captura de pantalla de correo y foto de la validación de la encuesta por la Licenciada Aura Pérez.

- Experto en Psicología / Licenciada Claudia Ruiz

Validación Proyecto de Graduación. Wendy W. Gutierrez Recibidos x



Wendy Waleska Gutierrez Pineda

mié, 26 oct, 21:17 (hace 13 días) ☆

Buena tarde estimado Licenciado, Es un gusto saludarle, esperando se encuentre bien, por este medio quiero solicitar de su amable apoyo, basándome en e...



Claudia Alejandra Abigail Ruiz Marchena

jue, 27 oct, 12:55 (hace 12 días) ☆ ↶ ⋮

para mí ▾

Buenas tardes Wendy, ya está validado su proyecto.

Aproveche la oportunidad de que mi hija de 7 años lo jugara y le gustó. Solamente me hizo la observación que no tiene un botón de reinicio el juego para volver a jugar y que debe mantener el mouse apachado para leer los comentarios, le costaba mantenerlo encima para poder leer la información, por su edad la lectura aún no está fluida pero si leyó bien, por lo tanto la tipográfica es correcta. Le envío una fotografía. O si desea le puedo llenar otra encuesta con los datos de mi hija.

Saludos

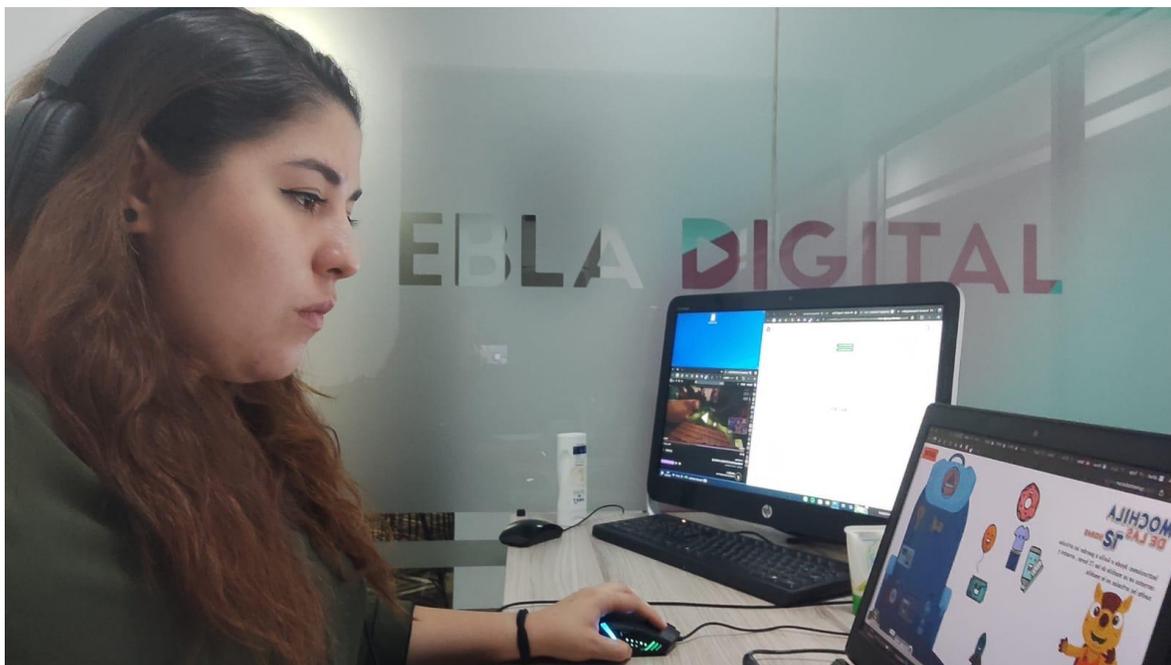
--

Licenciada
Claudia Ruiz

Anexo captura de pantalla 9. Captura de pantalla de correo de validación de la encuesta por Licenciada Claudia Ruiz

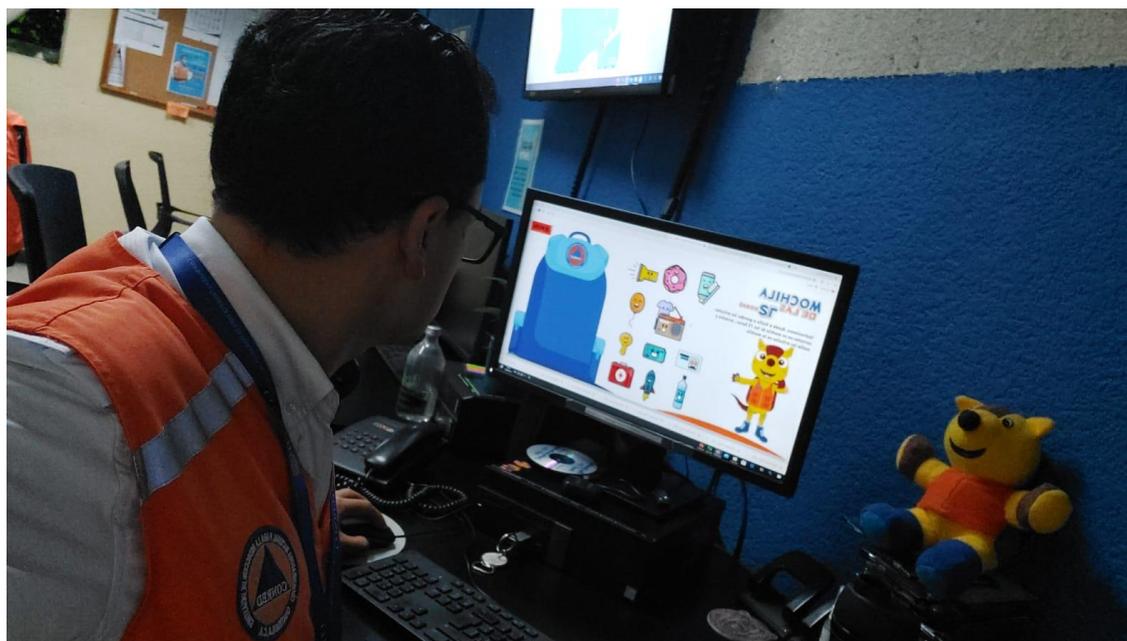
Fotografías de Validación Técnica por profesionales

- Profesional en Comunicación y Diseño/ Wendy Rosales



Anexo Fotografía 1. Interacción con el juego para la validación de encuesta de la Licenciada Wendy Rosales.

- Web Máster de en el área de Comunicación Social CONRED / Rodolfo García



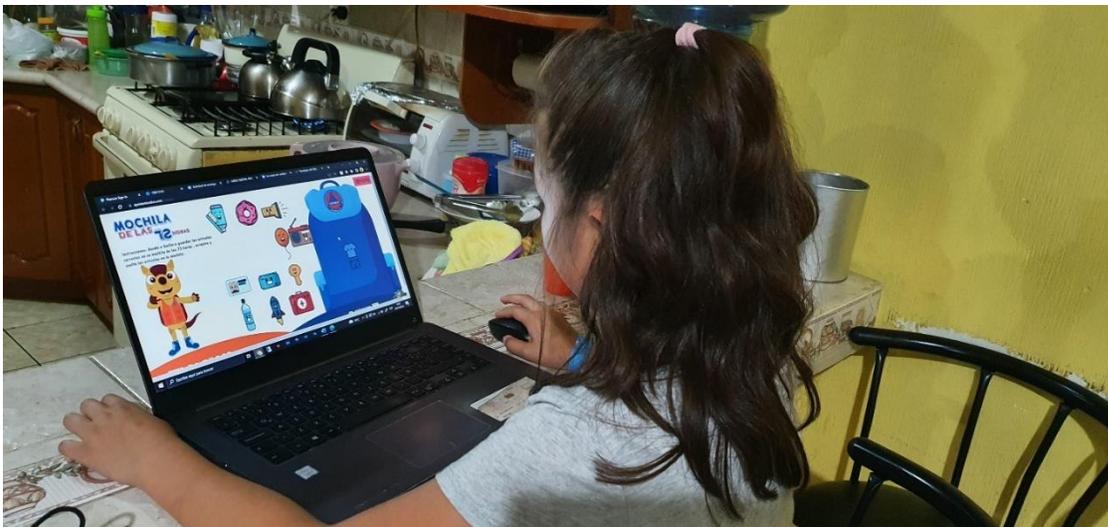
Anexo Fotografía 2. Interacción con el juego para la validación de encuesta del Licenciado Rodolfo García.

- Comunicador Social del área de Comunicación Social CONRED / Rudy Pérez



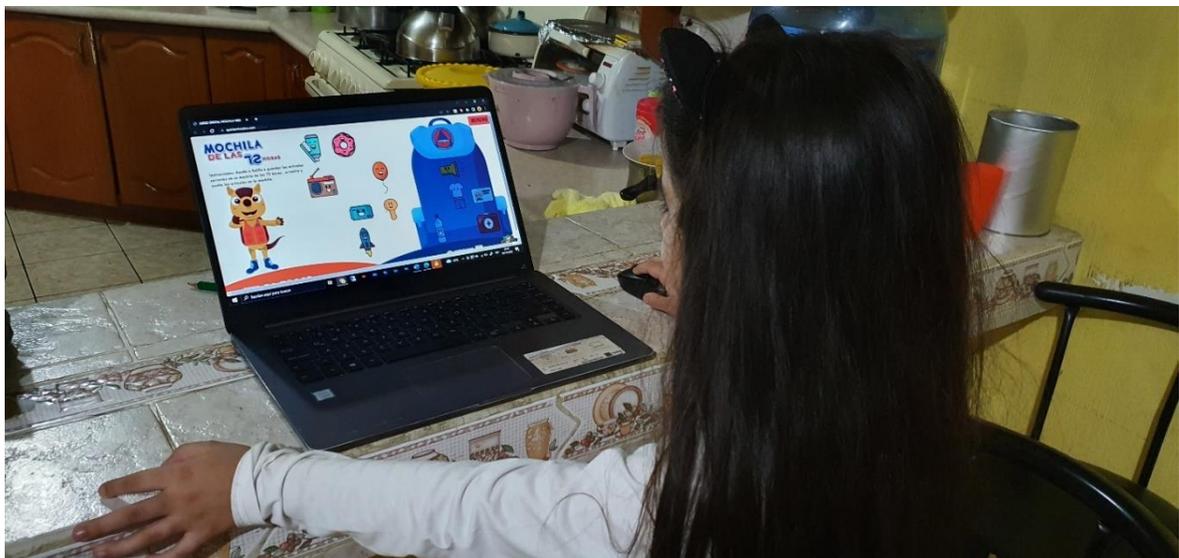
Anexo Fotografía 3. Interacción con el juego para la validación de encuesta del Licenciado Rudy Pérez.

Fotografías de Validación Técnica por grupo objetivo exo Fotografía 4. *Interacción del juego por el grupo objetivo participante 1 tomada por la comunicadora diseñadora Wendy Waleska Gutierrez Pineda.*





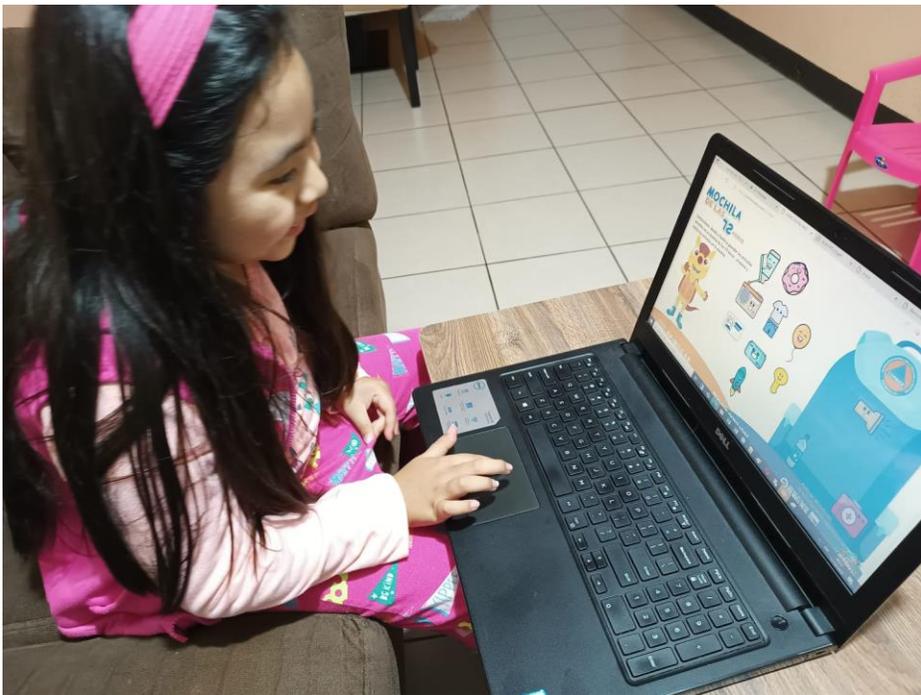
Anexo Fotografía 5. Interacción del juego por el grupo objetivo participante 2 tomada por la comunicadora diseñadora Wendy Waleska Gutierrez Pineda.



Anexo Fotografía 6.. Interacción del juego por el grupo objetivo participante 3 tomada por la comunicadora diseñadora Wendy Waleska Gutierrez Pineda.



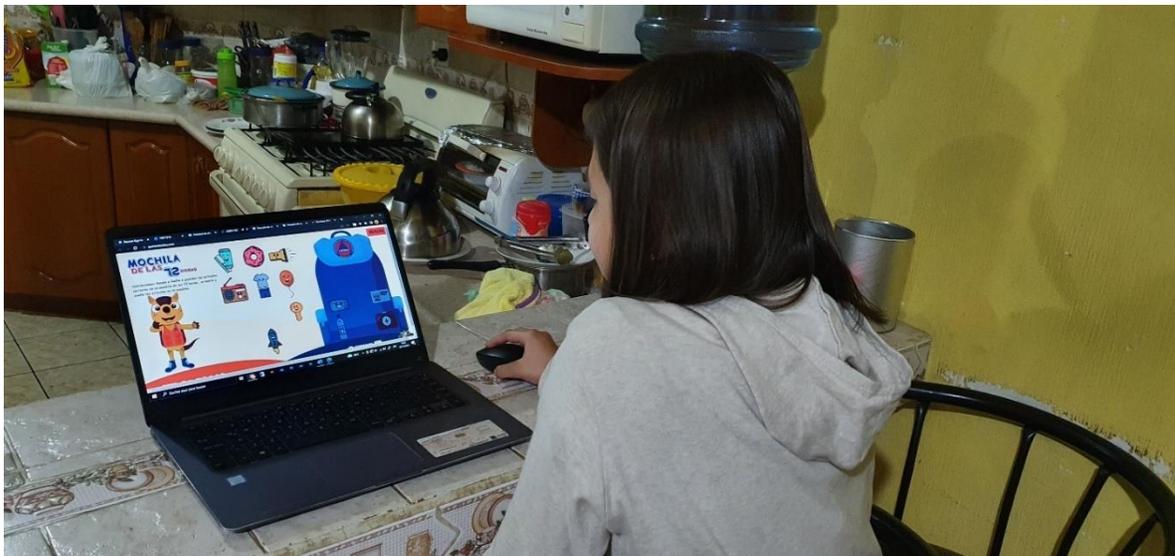
Anexo Fotografía 6. Interacción del juego por el grupo objetivo participante 4 tomada por la comunicadora diseñadora Wendy Waleska Gutierrez Pineda.



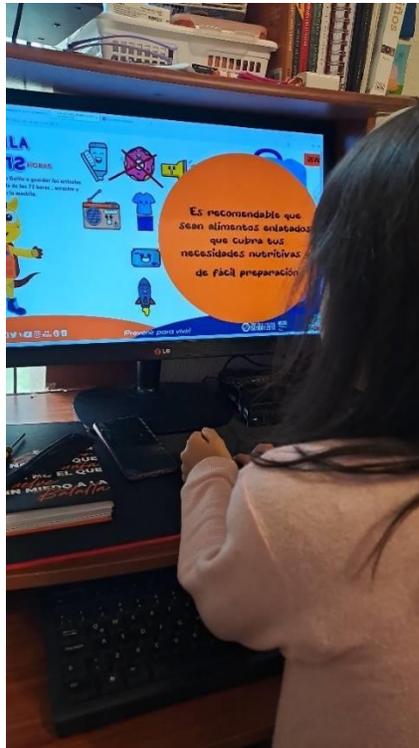
Anexo Fotografía 7. Interacción del juego por el grupo objetivo participante 5 tomada por la comunicadora diseñadora Wendy Waleska Gutierrez Pineda.



Anexo Fotografía 8. Interacción del juego por el grupo objetivo participante 6 tomada por la comunicadora diseñadora Wendy Waleska Gutierrez Pineda.



Anexo Fotografía 9. Interacción del juego por el grupo objetivo participante 7 tomada por la comunicadora diseñadora Wendy Waleska Gutierrez Pineda.



Anexo Fotografía 10. Interacción del juego por el grupo objetivo participante 8 tomada por la comunicadora diseñadora Wendy Waleska Gutierrez Pineda.

Anexo 7

- **Cotización 1. Bistro Estudio**



Cotización
CONRED

JUEGO INTERACTIVO

Diseño y desarrollo de Juego Interactivo para uso web.

Q. 4,500.00

- html5
- CSS
- JavaScript

Entrega 15 días hábiles.

TOTAL

GTQ 4,500.00

Pago: 40% anticipo y 60% contraentrega



ANA LUCIA BARRERA
a.barrera@bistrostudiogt.com
+(502) 5346-0325

JUAN LUIS ELGUETA
jl.elgueta@bistrostudiogt.com
+(502) 4918-2284

www.bistrostudiogt.com

Anexo Imagen 5. Cotización enviada por Bistro Studio.

• Cotización 2. 205

(205)

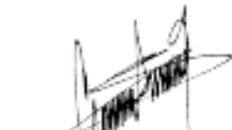
Proyecto	Juego Mochila 72 horas
Cliente	CONRED
Fecha	30 de noviembre 2022

Descripción	Monto Q
<ul style="list-style-type: none"> Juego para niños sobre mochila de las 72 horas. Lenguaje de programación HTML5, CSS3, JavaScript 	Q6,500.00
TOTAL:	Q 6,500.00

Observaciones:

- Pago contra entrega por medio de transferencia o depósito bancario a:
- Precios incluyen IVA.
- Al momento de aprobada la cotización es necesario firmarla y sellarla.
- Algún item adicional no presentado en esta propuesta se cotizará en su momento.

Atentamente,



Lic. Carlos Alfonso Aguirre Soria
 (205) CREAMOS-COMUNICAMOS
 Tels. (502) 3033-3460
carlos@doscientoscinco.com
caralfaguirre@gmail.com
www.doscientoscinco.com

CREAMOS • COMUNICAMOS

 (502) 3033-3465
  carlos@doscientoscinco.com
 www.doscientoscinco.com

Anexo Imagen 6. Cotización enviada por 205.