



## **FACULTAD DE CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN**

**DISEÑO DE INFOGRAFÍAS DIGITALES PARA EXPLICAR, INSTRUIR Y FOMENTAR LAS ACTIVIDADES DE LA ASOCIACIÓN DEPORTIVA NACIONAL DE SOFTBOL - ASOSOFT - A NIÑOS Y ADOLESCENTES DE 8 A 14 AÑOS. GUATEMALA, GUATEMALA 2017.**

### **PROYECTO DE GRADUACIÓN**

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

#### **ELABORADO POR:**

Clara Gabriela Morales Pérez  
Carnet: 13000900

Para optar por el título de:  
**LICENCIATURA EN COMUNICACIÓN Y DISEÑO**  
Guatemala, abril 2017

## **Autoridades de Universidad Galileo**

- **Rector**

Dr. Eduardo Suger Cofiño.

- **Vicerrectora General**

Dra. Mayra de Ramírez.

- **Vicerrector Administrativo**

Lic. Jean Paul Suger Castillo.

- **Secretario General**

Lic. Jorge Retolaza. M.S.c.

- **Decano de la Facultad de Ciencias de la Comunicación**

Lic. Leizer Kachler

- **Vicedecano de la Facultad de Ciencias de la Comunicación**

Lic. Rualdo Anzueto. M.S.c.

Guatemala 28 de abril de 2016

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

Estimado Licenciado Kachler:

Solicito la aprobación del tema de proyecto de Graduación titulado:  
**DISEÑO DE INFOGRAFÍAS DIGITALES PARA EXPLICAR, INSTRUIR Y FOMENTAR LAS ACTIVIDADES DE LA ASOCIACIÓN DEPORTIVA NACIONAL DE SOFTBOL – ASOSOFT – A NIÑOS Y ADOLESCENTES DE 8 A 14 AÑOS. GUATEMALA, GUATEMALA 2017.** Así mismo solicito que la Licda. Claudia Ruíz Marchena sea quién me asesore en la elaboración del mismo.

Atentamente,



---

Clara Gabriela Morales Pérez  
13000900



---

Licda. Claudia Ruiz Marchena  
Asesora



**Galileo**  
UNIVERSIDAD  
La Revolución en la Educación

**FACOM** Facultad de Ciencias  
de la Comunicación

Guatemala 04 de mayo de 2016

**Señorita:**  
**Clara Gabriela Morales Pérez**  
**Presente**

Estimada Señorita Morales:

De acuerdo al proceso de titulación profesional de esta Facultad, se aprueba el proyecto titulado: **DISEÑO DE INFOGRAFÍAS DIGITALES PARA EXPLICAR, INSTRUIR Y FOMENTAR LAS ACTIVIDADES DE LA ASOCIACIÓN DEPORTIVA NACIONAL DE SOFTBOL – ASOSOFT – A NIÑOS Y ADOLESCENTES DE 8 A 14 AÑOS. GUATEMALA, GUATEMALA 2017.** Así mismo, se aprueba a la Licda. Claudia Ruiz Marchena, como asesora de su proyecto.

Sin otro particular, me suscribo de usted.

Atentamente,

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



**Galileo**  
UNIVERSIDAD  
La Revolución en la Educación

**FACOM** Facultad de Ciencias  
de la Comunicación

Guatemala, 30 de marzo de 2017

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

Estimado Licenciado Kachler:

Por medio de la presente, informo a usted que el proyecto de graduación titulado: **DISEÑO DE INFOGRAFÍAS DIGITALES PARA EXPLICAR, INSTRUIR Y FOMENTAR LAS ACTIVIDADES DE LA ASOCIACIÓN DEPORTIVA NACIONAL DE SOFTBOL – ASOSOFT – A NIÑOS Y ADOLESCENTES DE 8 A 14 AÑOS. GUATEMALA, GUATEMALA 2017.** Presentado por la estudiante: Clara Gabriela Morales Pérez, con número de carné: *13000900*, está concluido a mi entera satisfacción, por lo que se extiende la presente aprobación para continuar así el proceso de titulación profesional.

Sin otro particular, me suscribo de usted.

Atentamente,



Licda. Claudia Ruiz Marchena  
Asesora



**Galileo**  
UNIVERSIDAD  
La Revolución en la Educación

**FACOM** Facultad de Ciencias  
de la Comunicación

Guatemala, 08 de mayo de 2017

Señorita  
Clara Gabriela Morales Pérez  
Presente

Estimada Señorita Morales:

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, 21 de junio de 2017.

Licenciado

Leizer Kachler

Decano FACOM

Universidad Galileo

Presente.

Señor Decano:

Le informo que la tesis: ***DISEÑO DE INFOGRAFÍAS DIGITALES PARA EXPLICAR, INSTRUIR Y FOMENTAR LAS ACTIVIDADES DE LA ASOCIACIÓN DEPORTIVA NACIONAL DE SOFTBOL – ASOSOFT- A NIÑOS Y ADOLESCENTES DE 8 A 14 AÑOS. GUATEMALA, GUATEMALA 2017***, de la estudiante Clara Gabriela Morales Pérez, ha sido objeto de revisión gramatical y estilística, por lo que puede continuar con el trámite de graduación.

Atentamente.



Lic. Edgar Lizardo Porres Velásquez

Asesor Lingüístico

Universidad Galileo



**Galileo**  
UNIVERSIDAD  
La Revolución en la Educación

**FACOM** Facultad de Ciencias  
de la Comunicación

Guatemala, 28 de junio de 2017

**Señorita:**  
**Clara Gabriela Morales Pérez**  
**Presente**

Estimada Señorita Morales:

De acuerdo al dictamen rendido por la terna examinadora del proyecto de graduación titulado: **DISEÑO DE INFOGRAFÍAS DIGITALES PARA EXPLICAR, INSTRUIR Y FOMENTAR LAS ACTIVIDADES DE LA ASOCIACIÓN DEPORTIVA NACIONAL DE SOFTBOL – ASOSOFT – A NIÑOS Y ADOLESCENTES DE 8 A 14 AÑOS. GUATEMALA, GUATEMALA 2017.** Presentado por la estudiante: Clara Gabriela Morales Pérez, 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**

Este proyecto de graduación se lo dedico a Dios y a mis padres.

Pues sé que sin la ayuda y apoyo de ellos no hubiera sido posible nada de lo que he hecho.

Dios todo lo tiene en control y me ha demostrado su amor de tantas maneras que estoy eternamente en deuda con Él y cada éxito que logré será para su gloria y honra.

Mis padres nunca me han negado su apoyo con palabras de aliento, me han acompañado en cada momento de la vida; con sus enseñanzas, consejos, exhortaciones e incluso regaños. Cada palabra que mi padre me dio como consejo lo guardo en mi corazón y espero que puedan guiarme durante toda la vida. Le agradezco a mi madre, por siempre estar pendiente de mí y por desvelarse conmigo, desde las tareas del colegio hasta la universidad.

## **Resumen**

La Asociación Deportiva Nacional de Sóftbol no tiene infografías digitales para explicar, instruir y fomentar las actividades de la Asociación Deportiva Nacional de Sóftbol, a niños y adolescentes de 8 a 14 años.

El diseño de infografías digitales para explicar, instruir y fomentar las actividades de la Asociación Deportiva Nacional de Sóftbol, a niños y adolescentes de 8 a 14 años.

Se realizó una herramienta de validación para conocer la percepción del grupo objetivo, conformado por 25 personas, hombres y mujeres entre 8 a 14 años, usuarios de redes sociales con interés en el deporte y expertos en las áreas de comunicación y diseño.

El resultado final obtenido fue el diseño de tres infografías digitales para explicar, instruir y fomentar el deporte de sóftbol a niños y adolescentes de 8 a 14 años, interesados en practicar el deporte de sóftbol en la Asociación Deportiva Nacional de Sóftbol, - ASOSOFT- Guatemala

Se recomendó que el orden de las publicaciones sea en el orden intuitivo de Infografía 1: Lo básico del sóftbol, infografía 2: Comienza a jugar sóftbol, infografía 3: Conoce mejore el sóftbol.

**Para efectos legales únicamente la autora es responsable del contenido de este proyecto.**

# Índice

CAPÍTULO I .....	1
1.1 Introducción.....	1
CAPÍTULO II .....	3
<i>Problemática</i> .....	3
2.1 Contexto .....	3
2.2 Requerimiento de comunicación y diseño .....	3
2.3 Justificación .....	4
2.3.1 Magnitud.....	4
2.3.2 Vulnerabilidad .....	5
2.3.3 Trascendencia.....	5
2.3.4 Factibilidad .....	6
2.3.4.1 Recursos Humanos .....	6
2.3.4.2 Recursos Organizacionales .....	6
2.3.4.3 Recursos Económicos.....	6
2.3.4.4 Recursos Tecnológicos .....	6
CAPÍTULO III .....	7
3.1. Objetivo general .....	7
3.2. Objetivos específicos .....	7
CAPÍTULO IV .....	8
<i>Marco de referencia</i> .....	8
4.1 Información general del cliente.....	8
4.1.1 FODA.....	11
CAPÍTULO V .....	13
5.1 Perfil geográfico .....	13
5.2 Perfil demográfico .....	13
5.3 Perfil psicográfico .....	14
5.4 Perfil conductual.....	14
CAPÍTULO VI .....	15
<i>Marco teórico</i> .....	15
6.1 Conceptos fundamentales relacionados con el producto o servicio .....	15
6.2 Conceptos fundamentales relacionados con la Comunicación y Diseño .....	25
6.3 Ciencias auxiliares, artes, teorías y tendencias.....	32
CAPÍTULO VII: .....	37
<i>Proceso de diseño y propuesta preliminar</i> .....	37
7.1 Aplicación de la Información obtenida en el Marco Teórico .....	37
7.1.2 Comunicación Visual.....	37
7.1.3 Diagramación .....	37
7.1.4 Proceso de Comunicación .....	38
7.1.5 Diseño Gráfico .....	38
7.1.6 Comunicación .....	38
7.1.7 Diseño Digital .....	38
7.1.8 Semiología .....	39
7.1.9 Psicología.....	39
7.2 Conceptualización.....	39
7.2.1 Método, DO IT .....	40
7.3 Bocetaje.....	45

7.3. <i>Tabla de Requisitos</i> .....	54
7.4 <i>Propuesta preliminar</i> .....	60
CAPÍTULO VIII: .....	63
8.1 <i>Población y muestreo</i> .....	63
8.2 <i>Método e instrumento</i> .....	64
<i>Encuesta</i> .....	66
<i>Cambios</i> .....	84
CAPÍTULO IX: .....	85
9.1 <i>Infografía 1</i> .....	85
9.2 <i>Infografía 2</i> .....	86
9.3 <i>Infografía 3</i> .....	87
CAPÍTULO X .....	88
10.1 <i>Producción, reproducción y distribución</i> .....	88
10.2 <i>Plan de costos de producción</i> .....	89
10.3 <i>Plan de costos de reproducción</i> .....	89
10.4 <i>Plan de costos de distribución</i> .....	89
10.5 <i>Margen de utilidad</i> .....	89
10.6 <i>Cuadro resumen</i> .....	90
CAPÍTULO XI .....	91
11.1 <i>Conclusiones y recomendaciones</i> .....	91
11.2 <i>Recomendaciones</i> .....	93
CAPÍTULO XII: .....	94
12.1 <i>Conocimiento General</i> .....	94
12.2 <i>Demostración de conocimientos:</i> .....	94
CAPÍTULO XIII: .....	96
<i>Referencias</i> .....	96
CAPITULO XIV .....	100
<i>Anexos</i> .....	100

# CAPÍTULO I



# Capítulo I

## 1.1 Introducción

La Asociación Deportiva Nacional de Sóftbol --ASOSOFT-- tiene como principal intención instruir, explicar y fomentar el sóftbol en Guatemala. En los sitios de internet de la asociación se encuentra solamente información general de cómo comenzó a practicarse el deporte en Guatemala, acerca de noticias del deporte e información de la asociación, pero no se exponen datos para instruir o explicar el deporte de sóftbol. Actualmente, la información que hay en otros sitios de internet acerca del deporte de sóftbol es poca, difícil de encontrar y son documentos muy grandes.

En el presente proyecto de graduación titulado:

**Diseño de infografías digitales para explicar, instruir y fomentar las actividades de la Asociación Deportiva Nacional de Sóftbol, -ASOSOFT-, a niños y adolescentes de 8 a 14 años.**

Se realizará una investigación acerca del deporte de sóftbol para luego diseñar infografías digitales que darán a conocer lo básico del deporte de sóftbol al niños y adolescentes de 8 a 14 años, de forma gráfica para que sea comprendido con mayor facilidad y rapidez.

El trabajo de investigación es mixto, por cuanto se utilizará el enfoque cuanti y cualitativo. La muestra consta de 30 personas, divididas en los siguientes grupos: cliente, grupo objetivo y expertos en comunicación y diseño.

Para que el deporte sea conocido por más personas, es importante que la asociación comience a realizar actividades y estrategias con el fin de cumplir una de sus metas, que es informar acerca del sóftbol. Estas infografías serán el primer paso para informar acerca de datos básicos del sóftbol a niños y adolescentes de 8 a 14 años.

Como conclusión se tiene que el diseño de las infografías digitales es para explicar, instruir y fomentar las actividades de la Asociación Deportiva Nacional de Sóftbol --ASOSOFT-- a niños y adolescentes de 8 a 14 años. Se recomienda que las publicaciones de las infografías digitales sean del documento original y no copias de éste, para evitar que la resolución de la imagen baje y no se puedan leer.

# CAPÍTULO II



## **Capítulo II**

### **Problemática**

La Asociación Deportiva Nacional de Sóftbol --ASOSOFT-- es una asociación con la meta de proveer información necesaria al público interesado en el deporte; para explicar, instruir y fomentar el sóftbol en Guatemala. Los ingresos que tienen no son suficientes para promover publicidad, toda la comunicación prefieren realizarla de forma electrónica, pero no cuentan con el material suficiente para cumplir su objetivo de una forma eficaz.

### **2.1 Contexto**

Una de las metas de ASOSOFT Guatemala, es instruir y explicar acerca del deporte de sóftbol a los niños y adolescentes interesados, dar a conocer el trámite y requerimientos para federarse en el deporte, por lo que es importante que la asociación cuente con infografías digitales como herramienta para brindar explicaciones gráficas.

Las infografías serán digitales ya que un alto porcentaje de las personas que solicita información de la Asociación Deportiva Nacional de Sóftbol --ASOSOFT-- buscan por medio de redes sociales.

Con el diseño correcto de las infografías digitales, se logrará que la asociación capte la atención e informe a niños y adolescentes de 8 a 14 años interesados en el deporte.

### **2.2 Requerimiento de comunicación y diseño**

La Asociación Deportiva Nacional de Sóftbol --ASOSOFT-- no tiene infografías digitales para explicar, instruir y fomentar sus actividades en niños y adolescentes de 8 a 14 años, interesados en practicar este deporte.

## 2.3 Justificación

Las razones por las que se consideró importante la elaboración del proyecto y necesaria la intervención de un diseñador-comunicador, son:

### 2.3.1 Magnitud



- Según los detalles del Instituto Nacional de Estadística (INE), entregados a Prensa Libre, al último día del año 2015 se habían registrado a 16 millones 176 mil 133 personas en Guatemala; de las que ocho millones 378 mil 742 son hombres y ocho millones 776 mil 70, mujeres (diferencia superior a 397 mil).

- Según el Instituto Nacional de Estadística (INE), existen cerca de 4 millones de habitantes dentro del departamento metropolitano. Datos obtenidos en el informe proyecciones de población por departamento 2015.
- Según la Asociación Deportiva Nacional de Sóftbol de Guatemala (-ASOSOFT-), hay 128 equipos de 12 personas cada equipo, lo que hace un total de 1536 personas activas en el deporte de Sóftbol.
- Según el control de ASOSOFT, existe un promedio de 100 personas mensuales que preguntan por la Asociación, pueden ser amigos o familiares de personas que ya están integrados en equipo o personas que solicitan información por medio de Facebook.

### **2.3.2 Vulnerabilidad**

La Asociación Deportiva Nacional de Sóftbol —ASOSOFT-- es vulnerable al no contar con infografías digitales dedicadas a brindar información a los niños y adolescentes interesados, ya que un porcentaje alto de las personas que solicitan información lo hacen por medio de las redes sociales de ASOSOFT, y ellos no tienen un conocimiento acerca de cómo federarse, inscribirse, los eventos que ASOSOFT realiza o información básica del deporte.

### **2.3.3 Trascendencia**

Al realizarse este proyecto se logrará disminuir la cantidad de dudas que los niños y adolescentes interesados tengan, además al diseñar infografías digitales, disminuirán las inversiones económicas para informar a los niños y adolescentes.

### **2.3.4 Factibilidad**

El diseño de las infografías digitales sobre la información del deporte de fútbol y las actividades de ASOSOFT es factible, por contar con los siguientes recursos:

#### **2.3.4.1 Recursos Humanos**

ASOSOFT brindará el acceso a la información, material y actividades necesarias para realizar el proyecto.

#### **2.3.4.2 Recursos Organizacionales**

La persona que participará con el estudiante para la elaboración del proyecto será Marian Von-Rayntz.

#### **2.3.4.3 Recursos Económicos**

No se contará con recursos económicos, ya que la distribución final del material elaborado será digital.

#### **2.3.4.4 Recursos Tecnológicos**

La elaboración del proyecto utilizará medios digitales para la distribución de las infografías. Se publicarán en redes sociales y la página web de ASOSOFT.

# CAPÍTULO III



## **Capítulo III**

### **Objetivos de diseño**

#### **3.1. Objetivo general**

Diseñar infografías digitales para explicar, instruir y fomentar las actividades de la Asociación Deportiva Nacional de Sóftbol a niños y adolescentes de 8 a 14 años.

#### **3.2. Objetivos específicos**

**3.2.1** Investigar acerca de infografías digitales para la realización de este proyecto y sustentar la integración del mismo.

**3.2.2** Recopilar información acerca de la Asociación Deportiva Nacional de Sóftbol -ASOSOFT- y del deporte de sóftbol, para incluirla en el proyecto e ilustraciones.

**3.2.3** Diagramar e ilustrar la información de las infografías digitales que permita reforzar la información principal de ASOSOFT.

# CAPÍTULO IV



## Capítulo IV

### Marco de referencia

#### 4.1 Información general del cliente.

##### 4.1.1 Brief

#### DATOS DEL CLIENTE (ASOCIACIÓN)

**Nombre del cliente:** Asociación Deportiva Nacional de Sóftbol, -ASOSOFT- Guatemala

**Dirección:** 5ta calle 18-00 zona 15, Guatemala

**Email:** **Teléfono:** 2369 8041

**Contacto:** Marian Cortinas **Celular:** 5563 7131

**Antecedentes:** El Comité Ejecutivo de la Asociación Nacional de Sóftbol, tiene la intención de masificar, instruir, explicar y fomentar el sóftbol, en toda la república de Guatemala.

**Oportunidad identificada:** Diseñar comunicación para explicar el sóftbol en Guatemala, de forma digital.

**Misión:** ASOSOFT busca ser reconocida como una institución dedicada al fomento y desarrollo del Sóftbol, con el trabajo que se desarrollará a largo y mediano plazo para el adelanto integral de los atletas que practican este deporte y que sirva como una guía para que tanto directivos y personas involucradas con el Sóftbol se sientan identificados, comprometidos y motivados para lograr una superación a nivel nacional e internacional.

**Visión:** Ser una asociación al servicio del deporte de Sóftbol federado, complementar y reforzar los conocimientos de los atletas que se inician en este deporte procurando su

óptimo rendimiento con calidad y profesionalismo. Asimismo, incrementar la cantidad de atletas federados con una mejor estructura de las áreas con las que se cuenta actualmente y proporcionar tecnología.

**Delimitación geográfica:** Ciudad y departamentos de Guatemala (Quetzaltenango, Huehuetenango, Zacapa y Retalhuleu).

**Grupo objetivo:** Atletas, niños y adolescentes de Guatemala

**Principal beneficio al grupo objetivo:** Desarrollo de la juventud. Sano entretenimiento familiar y la formación de atletas de alta competencia.

**Competencia:** Asociaciones de béisbol

**Posicionamiento:**

**Factores de diferenciación:**

- Dar la oportunidad a personas que por distintas razones no gozan al pleno el uso de sus capacidades.
- Seguro de accidentes a los Softbolistas

**Objetivo de mercadeo:** Promocionar becas, lograr convenios interinstitucionales

**Objetivo de comunicación:**

- Promoción y divulgación.
- Poder dar a conocer, informar y persuadir del deporte del sóftbol por medio de los diferentes medios de comunicación o vías de internet

**Mensajes claves a comunicar:**

**Estrategia de comunicación:** Exhibiciones, uso de medios de comunicación y promociones escritas y web

**Reto del diseño y trascendencia:** Captar la atención de los interesados en el deporte y lograr que más niños y adolescentes se interesen en federarse en el deporte

**Materiales a realizar:** Infografías digitales y banner para uso en páginas web o redes sociales.

**Presupuesto:** Ninguno

### **DATOS DEL LOGOTIPO**

**Colores:** Azul, blanco, verde y café

**Tipografía:** Sans serif

**Formas:** Círculos, triángulos y formas libres

### **LOGOTIPO**



**Fecha:** Mayo 2016

#### 4.1.1 FODA

FORTALEZAS	OPORTUNIDADES
<ul style="list-style-type: none"> <li>● Los entrenamientos que dan son para todas las personas. Hay entrenamiento para personas con el uso pleno de todas sus facultades y para quienes no.</li> <li>● Tiene programas diversos, que están divididos en categorías para la fácil adaptación de las personas.</li> <li>● Cuentan con un plan estratégico anual.</li> <li>● Tienen página web y manejan diferentes redes sociales.</li> <li>● Ayudan a sus deportistas a federarse.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Nuevas tecnologías disponibles para el deporte de sóftbol.</li> <li>● Conocimiento de profesionales en el deporte, dispuestos a compartir información a deportistas nuevos.</li> <li>● Alianzas con asociaciones de sóftbol de otros países.</li> <li>● Interés de personas de varias personas para practicar un deporte poco conocido.</li> <li>● Existe el deseo de dar a conocer a más personas a cerca del deporte.</li> </ul>
DEBILIDADES	AMENAZAS
<ul style="list-style-type: none"> <li>● No cuentan con materiales (infografías, banner) de información impresos o digitales para informar e instruir acerca del deporte de sóftbol.</li> <li>● La atención que se le presta a la comunicación es poca y por ello no es eficaz.</li> <li>● La asociación no cuenta con información gráfica para resumir la información del deporte, información que los interesados por primera vez buscan.</li> <li>● No existe material atractivo dirigido a personas que no conocen del deporte.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Personas que busquen federarse sin unirse a asociaciones.</li> <li>● Los departamentos a los que llega ASOSOFT son pocos.</li> <li>● No hay muchas personas que conozcan la existencia de ASOSOFT</li> </ul>

### 4.1.3 Organigrama

#### ASOCIACIÓN DEPORTIVA NACIONAL DE SÓFTBOL DE GUATEMALA



# CAPÍTULO V



## **Capítulo V**

### **Definición del grupo objetivo**

El grupo objetivo son niños y adolescentes de 8 a 14 años de edad, de nivel socioeconómico C, C+ y B. Este grupo tiene interés por practicar el fútbol, lo practican o conocen algún familiar que practique.

#### **5.1 Perfil geográfico**

El grupo al que va dirigido se encuentra en el área metropolitana de Guatemala, que cuenta con un aproximado de 4 millones de habitantes.

El área de la ciudad Guatemala es de 996 km cuadrados, su densidad poblacional es de 4722.76 habitantes/ km cuadrados.

El clima se caracteriza por ser suave, casi primaveral la mayor parte del año, la época de lluvia es normalmente de mayo a noviembre.

#### **5.2 Perfil demográfico.**

Personas con un nivel socioeconómico desde un nivel C; en donde las familias cuentan con un ingreso mensual alrededor de Q12,000. Padres de familia con educación superior; sus hijos menores están en colegios privados y los mayores asisten a una universidad pública y habitan en casa o departamento rentada o financiada. Hasta un nivel B, familias que cuentan con un ingreso mensual del alrededor de Q45,000, padres de familia con educación superior e hijos menores en colegios privados y los mayores en universidades, habitan en casa o departamento de lujo propias o financiadas.

### **5.3 Perfil psicográfico.**

Niños y adolescentes con actividades deportivas habituales, e inclinación por el entretenimiento sano. Personas con costumbre de realizar entrenamientos mentales y físicos, con una visión final de éxito personal o grupal.

Personas en búsqueda de superación personal, que establecen metas.

### **5.4 Perfil conductual.**

Niños y adolescentes con familiares involucrados en el deporte, que deseen practicar el deporte de fútbol y federarse. Acostumbrados a trabajar en equipo y con entrenadores. Es una persona en búsqueda de nuevas experiencias y evita el aburrimiento.

# CAPÍTULO VI



## Capítulo VI

### Marco teórico

#### 6.1 Conceptos fundamentales relacionados con el producto o servicio.

##### 6.1.1 Asociación

La sociedad es un contrato por el que dos o más personas que convienen en poner en común bienes o servicios para ejercer una actividad económica y dividirse las ganancias.

(Decreto 106, 1963, art. 1728)

La escritura de sociedad deberá expresar lo siguiente:

- a. Objeto de la sociedad;
- b. Razón social;
- c. Domicilio de la sociedad;
- d. Duración de la sociedad;
- e. Capital y la parte que aporta cada socio;
- f. Parte de las utilidades o pérdidas que se asigne a cada socio, fecha y forma de su distribución;
- g. Casos en que procederá la disolución de la sociedad antes de su vencimiento; y las bases que, en todo caso de disolución, deberán observarse para la liquidación y división del haber social;
- h. Cantidad que puede tomar periódicamente cada socio para sus gastos personales;
- i. Modo de resolver las diferencias que surjan entre los socios; y
- j. La forma de administración de la sociedad, y los demás pactos que acuerden los socios. (Decreto 106, 1963, art. 1730)

## 6.1.2 Sóftbol

### 6.1.2.1 Historia

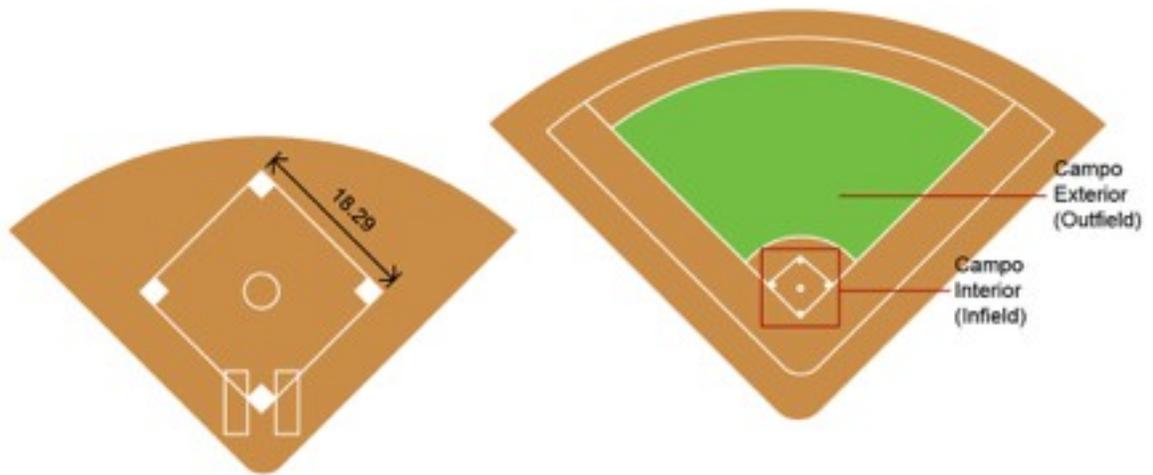
Se dice que el Sóftbol comenzó en realidad – en Sala – el día de Acción de Gracias en 1887, en Chicago. Un grupo de hombres se reunieron en el Club de Botes Farragut de Chicago. Durante la alegría un reportero de la Junta de Comercio de Chicago, George Hancock, amarró un guante de boxeo (con sus propios cordones) a una esfera, tomó un palo de escoba, y, usando tiza, marco líneas en el piso. Esa noche tomo lugar un juego con 80 carreras anotadas, y desde allí ha nacido el deporte. Se dice que el primer libro de reglas había sido emitido (por Hancock) en 1889.

En 1895, Lewis Rober Sr, mudo el juego afuera a un terreno baldío fuera de la estación de bomberos de Minneapolis, Minnesota, en donde el trabajaba, así los bomberos pudieron tener algo de ejercicio mientras esperaban por la alarma. Fue conocido en ese momento como “Liga de bola de Gatico” que más tarde fue recortado a “bola de gatico”. En 1922, el nombre de ‘bola de gatico’ fue cambiado a ‘bola de diamante.’” En diferentes momentos, el nombre del juego también podría incluir ‘bola mush’ y ‘bola de calabaza’. No fue sino hasta 1926 cuando se utilizó el término ‘sóftbol’, cuando Walter Hakanson de YMCA (Asociación de Jóvenes Cristianos) de Denver, Colorado concibió esta.

En 1952, se sostuvo la primera reunión de la Federación Internacional de Softbol (ISF), quien rige este deporte en todo el mundo. (Wbsc.org, 2017)

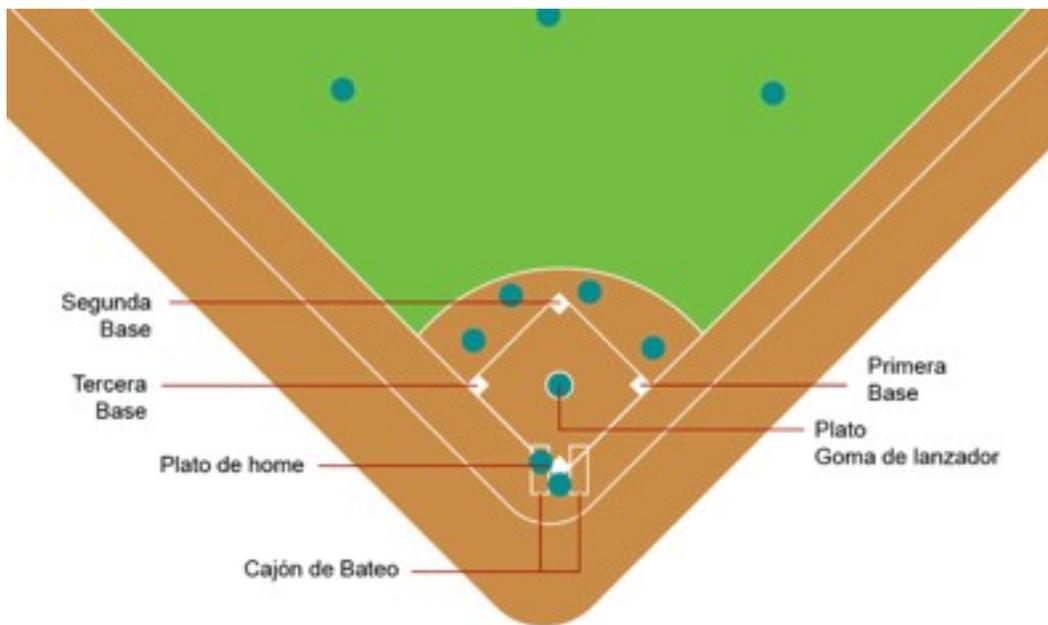
### 6.1.3 Campo de Juego

- a. Las bases tienen 18.29 m. de separación entre ellas.
- b. La distancia desde el plato de home a la goma lanzadora es de 13.11 m.
- c. Del plato de home a la cerca del outfield, o sea donde termina el campo de sóftbol, hay 67.1 m. de distancia (Conade, 2016)



(Morales, 2016)

#### 6.1.4 Ubicaciones en el Campo de Juego



(Morales, 2016)

### 6.1.5 Juegos o Partidos

a. El partido se juega entre dos equipos de nueve jugadores cada uno.

b. Un partido de sóftbol está dividido en siete entradas o innings. (Conade, 2016) Una entrada o inning es aquella parte de un partido dentro de la cual los equipos alternan a la ofensiva y a la defensiva, y en la cual cada equipo realiza tres outs. Una nueva entrada empieza inmediatamente después del último out de la entrada anterior.

A. No es necesario jugar siete entradas completas, si el equipo segundo al bate anota más carreras en seis entradas o antes del tercer out en la segunda parte de la séptima entrada.

B. Un partido que está empatado al final de siete entradas, debe ser continuado jugando entradas adicionales, o hasta que uno de los equipos anote más carreras que el otro al final de una entrada completa, o hasta que el equipo segundo al bate ha anotado más carreras en su mitad de la entrada, antes de que le hagan el tercer out.

C. Un partido declarado terminado por el árbitro será terminado, si se han jugado cinco o más entradas completas, o si el equipo segundo al bate ha anotado más carreras de las que ha anotado el otro equipo en cinco o más entradas. El árbitro está facultado para terminar un partido en cualquier momento debido a la oscuridad, lluvia, fuego, pánico, u otra causa, que ponga en peligro a los espectadores o jugadores.

D. Se declarará un partido reglamentario empatado, si la anotación es igual cuando el partido es terminado al final de cinco o más entradas completas, o si el equipo segundo al bate ha igualado la anotación del primer equipo al bate en la entrada incompleta.

- E. Estas estipulaciones no se aplican en el caso de acciones por parte de los jugadores o espectadores que pudieran dar motivo a la confiscación del partido. El árbitro de home puede confiscar el partido si cualquier árbitro es atacado físicamente por cualquier miembro del equipo o espectador.
- F. Un partido confiscado será declarado por el árbitro de home en favor del equipo que no ha cometido falta, en los siguientes casos:
- i. Si un equipo falla en presentarse en el terreno de juego, o estando en el terreno de juego se niega a comenzar un partido en la hora programada, o dentro del tiempo estipulado para la confiscación del partido, por la organización en la que el equipo está jugando.
  - ii. Si, después que el partido ha comenzado, uno de los dos equipos se niega a continuar jugando, a menos que el partido haya sido suspendido o terminado por el árbitro.
  - iii. Si, después que el partido haya sido suspendido por el árbitro, uno de los equipos falla en reanudar el partido dentro de los dos minutos después que el árbitro ha cantado “play”.
  - iv. Si un equipo emplea tácticas dirigidas a demorar o acelerar el partido.
  - v. Si, después de una amonestación del árbitro, cualquiera de las reglas del juego son infringidas intencionalmente

*EXCEPCIÓN: Si el lanzador continúa cometiendo repetidas infracciones de la regla del lanzamiento, debe ser removido de la posición de lanzar para el resto del partido.*

- vi. Si la orden de retirar o expulsar a un jugador, o cualquier persona autorizada para sentarse en el banco del equipo, no es obedecida dentro de un minuto.
- vii. Si, por retiro o expulsión de jugadores del partido por el árbitro por cualquier motivo, quedan menos de 9 jugadores (FP SOLAMENTE), 10 jugadores (FP SOLAMENTE CON JUGADOR DESIGNADO), 10 jugadores (SP SOLAMENTE) o 11 jugadores (SP SOLAMENTE CON JUGADOR EXTRA) en cualquiera de los dos equipos.
- viii. Si, un jugador que ha sido declarado inelegible reingresa al juego y se ha hecho un lanzamiento
- ix. Si un jugador/coach/manager expulsado es descubierto participando otra vez en el partido. g. Un partido que:
  - 1. No es considerado partido reglamentario, o
  - 2. Es un partido reglamentario empatado, y debe jugarse de nuevo desde el principio. Las alineaciones originales pueden ser cambiadas cuando el partido se juega de nuevo.

La condición del terreno para un partido será determinada exclusivamente por el árbitro de home. (*Reglas Oficiales de Sóftbol*, 2014)

#### **6.1.6 Jugadores y Puestos**

Por equipo hay nueve jugadores.

#### **JUGADORES – “PLAYERS”:**

- a. Un equipo consistirá de jugadores en las siguientes posiciones:
  - 1. Lanzamiento Rápido. Nueve jugadores: lanzador (F1), receptor (F2), primera base (F3), segunda base (F4), tercera base (F5), interbase (F6), exterior izquierdo

- (F7), exterior central (F8), exterior derecho (F9).
2. Lanzamiento Rápido con un Jugador Designado (DP). Diez jugadores: lo mismo que el Lanzamiento Rápido, más un Jugador Designado.
  3. 3. Lanzamiento Lento. Diez jugadores: lanzador (F1), receptor (F2), primera base (F3), segunda base (F4), tercera base (F5), interbase (F6), exterior izquierdo (F7), exterior central (F8), exterior derecho (F9), Exterior central derecho (F10).
  4. Lanzamiento Lento con un Jugador Extra. Once jugadores: lo mismo que en Lanzamiento Lento, más un Jugador Extra que batea en el orden al bate.
  5. 5. Mixto “Co-ed” lanzamiento lento: Diez jugadores – (cinco hombres y cinco mujeres) con los siguientes requisitos de posicionamiento: dos hombres y dos mujeres, ambos el infield y el outfield, y un hombre y una mujer como lanzador/a o receptor/a.
  6. 6. Mixto “Co-ed” lanzamiento lento con Jugador Extra. Doce jugadores – seis hombres y seis mujeres: lo mismo que en Co-ed lanzamiento lento más dos Jugadores Extras que batean en el orden al bate.

NOTA: Los jugadores del equipo en el terreno tienen que situarse en cualquier parte en territorio fair, excepto el receptor, que debe estar en el cajón del receptor, y el lanzador, que tiene que estar en una posición legal de lanzar al inicio de cada lanzamiento, o dentro del círculo del lanzador (FP SOLAMENTE) cuando se pone la bola en juego.

- b. Un equipo debe tener la cantidad requerida de jugadores presentes en el área del equipo para empezar o continuar un partido.

## PUESTOS

- a. BATEADOR – “BATTER”): Un bateador es un jugador ofensivo que entra al cajón del bateador con la intención de ayudar a su equipo a obtener carreras. Él continúa siendo un bateador hasta que es declarado out por el árbitro o se convierte en bateador-corredor.
- b. BATEADOR-CORREDOR – “BATTER-RUNNER”): Un bateador-corredor es un jugador que ha finalizado un turno al bate, pero que aún no ha sido puesto out, ni ha pisado la primera base.
- c. JUGADOR DESIGNADO (FP SOLAMENTE) - DESIGNATED PLAYER (FP ONLY): El Jugador Designado es un jugador ofensivo abridor, que batea en la alineación por el JUGADOR FLEX que está inscrito en la décima posición (10a) en la tarjeta de alineación.
- d. DEFENSOR – “FIELDER”): Un defensor es cualquier jugador del equipo que está en el campo a la defensa
- e. JUGADOR FLEX (FP SOLAMENTE) - “FLEX PLAYER” “FLEX” (FP ONLY): El Jugador Flex es el jugador abridor por el que batea el Jugador Designado y cuyo nombre aparece en la décima (10a) posición en la tarjeta de alineación.
- f. JUGADOR DEL CUADRO – “INFIELDER”): Un Jugador del cuadro “infielder” es un jugador defensivo, incluyendo al lanzador y el receptor, que por lo general está posicionado dondequiera cerca o dentro de las líneas de las bases que forman el terreno fair. Un jugador que por lo regular juega en el outfield puede ser considerado un jugador del cuadro si se interna dentro del área que está normalmente cubierta por jugadores del cuadro.

- g. EL BATEADOR PREVENIDO – “ON-DECK BATTER”: El bateador prevenido es el jugador ofensivo cuyo nombre sigue al nombre del bateador en el orden al bate.
- h. CORREDOR – “RUNNER”: Un corredor es un jugador del equipo al bate que ha terminado un turno al bate, ha alcanzado la primera base, y aún no ha sido puesto out.
- i. EL RECEPTOR – “THE CATCHER”.
  - Debe permanecer dentro de las líneas del cajón del receptor hasta que se suelte el lanzamiento.
  - Debe devolver la bola directamente al lanzador después de cada lanzamiento, incluso después de una bola de foul.

NOTA: Una bola adicional será concedida al bateador.

*(Reglas Oficiales de Sóftbol, 2014)*

### **6.1.8 Juego de Equipo**

El Sóftbol puede ser jugado con solo dos piezas de equipo; una bola y un bate, aunque en la mayoría de los casos, los jugadores necesitarán guantes, bases, cascos de bateo y atuendo del receptor (catcher). Vamos a ver las diferentes piezas del material utilizado en el juego de sóftbol.

- c. LA BOLA: Es probablemente la pieza más importante del material usado en un juego de sóftbol, pero no como el nombre lo insinúa, la bola reglamentaria de sóftbol, no es suave. La bola es redonda con una circunferencia de 30.2cm (12 pulgadas) y un peso de 166.5g (6 oz.). También es de color óptico amarillo, con costuras rojas para hacer más fácil que el bateador la vea.
- d. EL BATE: Es quizás la pieza más importante del material usado en el juego de sóftbol,

porque a todos les gusta golpear la bola con el. Los bates usualmente son hechos de un alto grado de grafito, carbón, magnesio, cerámica o alguna combinación. No deben ser más largos de 34 pulgadas (86.4cm) y no pesar más de 38oz (1077g). Si son bates hechos de maderas está bien, pero no deben ser usados en juegos de Campeonatos ISF.

- e. EL GUANTE: Un guante es usado por cada jugador en el equipo defensivo. Estos jugadores son llamados “fielders”, ya que ellos juegan en cualquier posición en el campo de juego. Los guantes son hechos de cuero y tienen un área entre el dedo pulgar y el primer dedo que es llamada “el bolsillo”. Esta área permite que la bola sea agarrada sin herir la mano del jugador.
- f. ATUENDO DE RECEPTOR (CATCHER): Este atuendo es para protegerlo de las bolas lanzadas o bateadas, ya que las bolas lanzadas en lanzamiento rápido pueden tener una velocidad de 112km. Por hora (70mph – en un nivel realmente bueno). La máscara es hecha de un metal fuerte y liviano con un forro esponjado para proteger la cara de los jugadores. El protector de pecho es hecho de una tela esponjada, y los protectores de piernas (o canilla), son hechos de un plástico muy fuerte que está doblado en las rodillas y tobillos, entonces el receptor puede moverse a su alrededor fácilmente.
- g. CASCOS DE BATEADORES: Un casco de bateo es usado por el bateador y todos los corredores de base, para protegerse de cualquier bola desviada, que pueda ser tirada fuera de límites o lanzada pobremente.

(La Federación Internacional de Sóftbol, n.d.)

### **6.1.7 Federarse en Sóftbol**

Federar: Unir por alianza, liga o pacto entre varios. U. t. c. prnl.

(Real academia española, 2014)

## **6.2 Conceptos fundamentales relacionados con la Comunicación y Diseño**

### **6.2.1 Conceptos fundamentales de la comunicación**

Proceso social en donde los individuos utilizan códigos para establecer e interpretar el significado de lo que les rodea, implica acción, interacción y personas, la cual incluye dos de ellas como mínimo, un emisor y un receptor. (WEST & TURNER, 2005)

La comunicación constituye una característica y una necesidad de las personas y de las sociedades, por primitivas que sean (incluso no racionales), con el objetivo de poder intercambiarse información y relacionarse entre sí.

(Román, Segunda Edición 2005)

#### **6.2.1.1 Proceso de la Comunicación**

Para que el proceso de comunicación se realice eficazmente, necesita de todos los elementos que mencionaremos a continuación. Éstos deben estar muy coordinados para el buen funcionamiento de la comunicación en la empresa:

Emisor: persona que envía el mensaje a otra.

Codificación: proceso de expresar el pensamiento en forma simbólica.

Mensaje: Conjunto de símbolos que transmite el emisor.

Decodificación: el proceso en donde el receptor da un significado al código recibido.

Receptor: persona que recibe el mensaje.

Respuesta: O retroalimentación es la respuesta del destinatario hacia el emisor. Una vez que el mensaje ha sido transmitido el emisor puede esperar un mensaje de retorno. Es la

respuesta al mensaje. Gracias al feed back, el emisor puede conocer la eficiencia de su comunicación.

Ruido: problemas que evitan que el mensaje llegue correctamente a su destinatario.

(Institutolestgana.cl, 2016)

#### **6.2.1.2 Comunicación Visual**

La comunicación visual se produce por medio de mensajes visuales, que forman parte de todos los mensajes a los que estamos expuestos por medio de nuestros sentidos (sonoros, térmicos, dinámicos, entre otros).

Un emisor emite mensajes y un receptor los recibe, pero hay que tener en cuenta que el receptor se encuentra en un ambiente lleno de interferencias, que pueden alterar o incluso anular el mensaje. Si por el contrario el mensaje llega de manera correcta al receptor, este se va encontrar con otros obstáculos. Cada receptor tiene lo que pueden llamarse filtros a través de los cuales pasa el mensaje para que sea recibido. Estos filtros son: Sensoriales, Operativo o dependiente de las características constitucionales del receptor, y el Cultural.

(Bruno Munari, 1985)

#### **6.2.2 Conceptos relacionados con el diseño**

El diseño según (Wucius Wong, 2005) define el diseño como un proceso de creación con un propósito de mayor expresión visual de la esencia de algo sea un mensaje o producto.

##### **6.2.2.1 Definición de Diseño**

Del italiano disegno, la palabra diseño se refiere a un boceto, bosquejo o esquema que se realiza, ya sea mentalmente o en un soporte material, antes de concretar la producción de algo. El término también se emplea para referirse a la apariencia de ciertos productos en cuanto a sus líneas, forma y funcionalidades.

El momento del diseño implica una representación mental y la posterior plasmación de dicha idea en algún formato gráfico (visual) para exhibir cómo será la obra que se planea realizar.

("Definición de diseño — Definicion.de", 2016)

### **6.2.2.2** Diseño Gráfico

El diseñador gráfico trabaja en la interpretación, el ordenamiento y la presentación visual de mensajes. Su sensibilidad para la forma debe ser paralela a su sensibilidad para el contenido.

(Frascara, 1988)

### **6.2.2.3** Elementos de Diseño

- a. Forma: Es la representación gráfica de un objeto. La forma es cualquier cosa, si se modifica no pasa nada porque aún sigue siendo una forma. Se dice que cuando una forma se descompone en sus partes, pierde su configuración y se percibe como no configurada. Se dice que “la forma es un todo”, es algo más que la suma de sus partes. Si se alteran los elementos que la conforman, pierde significación.
- b. Tamaño: el tamaño depende de la relación y comparación entre una forma y otra. Así, pueden establecerse formas de mayor tamaño, si se compara con otra de tamaño menor. Se puede hablar de formas grandes y pequeñas cuando se trata de diferenciarlas dentro del contexto de una disposición y “forma constitutiva”.
- c. Color: La forma puede percibirse gracias al color: generalmente, lo que se ve como forma no puede separarse de lo que se ve como color, pues el color en la forma es sencillamente la reacción de un objeto a los rayos de luz mediante los cuales lo percibimos. El color, junto con la textura, conforma el aspecto superficial de la forma.

- d. Textura: Se refiere a la apariencia externa de la forma que podemos percibir a través de la vista y el tacto, según el tratamiento que se le da a la superficie de la misma. La textura en la forma puede recibir variaciones en cuanto al color; una forma de textura rugosa, si es tratada con el mismo color que otra de textura lisa, sufre alteraciones de su color porque hay más concentración de pigmentos y, por lo tanto, este se ve más intenso.
- e. Posición: Se relaciona más con el concepto de forma compositiva o composición y tienen que ver con la forma en el espacio. Cuando relacionamos la forma con el ámbito o campos donde se desarrolla la percepción visual, podemos determinar su posición. Los ejes dominantes establecen un marco de referencia en el mundo visual. Por ejemplo: horizontal o vertical, y también la dirección de la forma. La posición y la orientación de la forma dependen también de su organización en la composición.

("Elementos del Diseño", 2011)

#### **6.2.2.4 Diseño Web**

El diseño Web es una actividad que exige prestar atención a múltiples factores: las características del público al que va dirigido el sitio, sus recursos de hardware y software, las posibilidades que tiene Internet para transmitir datos, los recursos técnicos, financieros y temporales disponibles y los objetivos de los realizadores del sitio, entre otros. Un diseño Web efectivo no sólo debe contemplar cada uno de estos aspectos en el proceso de desarrollo, sino que debe estar abierto a sus posibles modificaciones: puede aparecer o desaparecer tecnologías, los gustos de los usuarios pueden modificarse o los objetivos de los

responsables del sitio pueden redefinirse por un cambio de sus políticas o intereses.

(Thüer, 2002)

#### **6.2.2.5 Diseño Digital**

El diseño digital es la acción de concebir, programar, proyectar y realizar comunicaciones visuales, producidas en general por medios industriales y destinadas a transmitir mensajes específicos a grupos sociales determinados.

(T, 2016)

##### **6.2.2.5.1 Material Digital**

Los materiales digitales se denominan Recursos Educativos Digitales cuando su diseño tiene una intencionalidad educativa, cuando apuntan al logro de un objetivo de aprendizaje y cuando su diseño responde a unas características didácticas apropiadas para el aprendizaje. Están hechos para: informar sobre un tema, ayudar en la adquisición de un conocimiento, reforzar un aprendizaje, remediar una situación desfavorable, favorecer el desarrollo de una determinada competencia y evaluar conocimientos.

(García, 2010)

##### **6.2.2.5.2 gráficos**

A la hora de seleccionar el formato en que se grabará un archivo, conviene conocer algunas de sus características, para elegir aquel que mejor resulte a los objetivos del trabajo. A continuación se listan algunas entre las más populares, ordenadas según la extensión mencionada.

## FORMATOS VECTORIALES

WMF Windows MetaFile. Formato de prestaciones similares al EPS, aunque es reconocido sólo en ambiente Windows. El gráfico bitmap de visualización tiene mucha precisión (mejor que el EPS), por lo que es útil cuando debe colocarse ajustadamente en una página.

## FORMATOS BITMAP

GIF Formato indexado (hasta 256 colores) y comprimido sin pérdida de información. Destinado a gráficos que circulan por medios electrónicos (BBS, internet). Uno de los formatos usados en las páginas web. La versión 89a admite transparencias. También es posible producir con ellos animaciones sencillas.

BMP Formato no comprimido, optimizado para su rápido despliegue en pantalla. Su rapidez de carga lo hace indicado para aplicaciones multimedia. Puede ser de 256 o 16 millones de colores (8 o 24 bits).

PCX Uno de los formatos pioneros. No posee características destacables. No comprimido.

TIF Admite diversas variantes, no sólo en cantidad de colores sino que soporta el modo CYMK, utilizado en la separación de colores de imágenes destinadas a las artes gráficas. Es el estándar en el diseño gráfico profesional. Admite canales alpha.

JPG Formato comprimido con pérdida de calidad (controlable por el usuario).

Admite modos de 8 bits (indexado, de 256 colores) y 24 bits (hasta 16 millones de colores). Sus algoritmos de compresión permiten obtener archivos de muy pequeño tamaño, por lo que es uno de los dos formatos más utilizados en la web de internet.

Por el tipo de compresión que utiliza, no es conveniente para gráficos con líneas definidas

o tipografías, los cuales se degradan considerablemente. Ideal para fotografías a todo color.

PNG La intención de los propietarios del algoritmo de compresión del GIF de cobrar derechos por el uso del mismo impulsó la aparición de este nuevo formato optimizado para Internet. Al desistir de esta intención de cobrar, este formato ha quedado casi en desuso.

#### **6.2.2.6 Ilustración**

Se conoce como ilustración al dibujo o imagen con el objetivo de adornar o documentar un texto. Son imágenes asociadas con palabras, lo que significa que estas pueden transmitir un mensaje. Una de las características de las ilustraciones es la creación de diseños bidimensionales que no buscan captar la tercer dimensión. En las ilustraciones hay una narración, además debe de incluir calidad estética, originalidad y una técnica.

(Diseño, 2016)

#### **6.2.2.7 Diagramación**

Elaborar un esquema, gráfico o dibujo con el fin de mostrar las relaciones entre las diferentes partes de un conjunto. Diseñar el formato de una publicación.

(Real academia española, 2016)

#### **6.2.2.8 Tipografía**

“La tipografía es la forma de escribir con diferentes tipos de letras y caligrafía. Esto es especialmente importante en lo que respecta a la publicidad, el marketing, el diseño, el arte y muchas otras actividades en las cuales lo visual es esencial para atraer la atención del público o generar diferentes reacciones en él. La tipografía es un arte, una forma de diseño que sirve para expresar con diferentes formas de letras y dibujos distintas sensaciones, estilos, etc.” (“Tipografía”, 2016)

#### **6.2.2.9 Infografía**

Es una combinación de imágenes explicativas, fáciles de entender y de poco texto con el fin de comunicar alguna información de manera visual para su mayor comprensión y facilitar su transmisión. No solo es incluir ilustraciones, también se puede ayudar a la comprensión del lector a través de gráficos de interpretación instantánea.

Según Richard Curtis, director de fotografía y diseño de dicho diario, "la gente lee los gráficos primeros; algunas veces es la única cosa que leen".

Las infografías son tremendamente útiles y esenciales para representar la información que es complicada de entender a través del puro texto.

("Que es una infografía, como se hacen, como se diseña una infografía", 2016)

### **6.3 Ciencias auxiliares, artes, teorías y tendencias.**

#### **6.3.1 Ciencias**

##### **6.3.1.1 Semiología**

Semiología es la ciencia que estudia sistemas de signos: códigos, lenguas, señales, entre otras. Esta definición abarca todos los sistemas de signos: el alfabeto de los sordomudos, las señales de tráfico, los códigos, el alfabeto Morse, etc. El lenguaje se exceptúa de esta definición, debido a su carácter especial, y por ello, la semiología se puede definir como "el estudio de los sistemas de signos no lingüísticos".

(Cali, 2012)

##### **6.3.1.2 Sociología**

Según el libro Martínez, A. (2016). Conceptos básicos de sociología; Definición de Sociología. Métodos de Investigación Sociológica. (1ed.). cap 1. p 4 dice: Sociología es la

ciencia que estudia el “comportamiento grupal y las costumbres y disposiciones sociales perdurables que se derivan de aquél”.

### **6.3.1.3 Tecnología**

Conjunto de teorías y de técnicas que permiten el aprovechamiento práctico del conocimiento científico.

(Real academia española, 2016)

### **6.3.1.4 Psicología**

1. f\*. Parte de la filosofía que trata del alma, sus facultades y operaciones.
2. f\*. Ciencia o estudio de la mente y de la conducta en personas o animales.

\*Nombre femenino (Real academia española, 2016)

#### **6.3.1.4.1 Psicología de la comunicación**

La Psicología de la Comunicación constituye un área de la Psicología Social que estudia el comportamiento o conducta del hombre en sus interrelaciones con la sociedad, tanto como ente que comunica datos, ideas, conceptos, etc. Así como receptor de mensajes. Trata en suma, de conocer y analizar los factores de índole psicológico que intervienen en los diferentes procesos de la actividad de la comunicación.

("2º Psicología de la Comunicación Y RRII\_", 2016)

#### **6.3.1.4.2 Psicología del color**

La psicología del color es un estudio que habla sobre el comportamiento y la conducta que asume inconscientemente nuestro cerebro al percibir los colores.

("El significado de los colores y la Psicología del color", 2015)

El precursor de la psicología del color fue el poeta y científico alemán Johann Wolfgang von Goethe (1749-1832) que en su tratado “Teoría del color” se opuso a la visión

meramente física de Newton, proponiendo que el color en realidad depende también de nuestra percepción, en la que se halla involucrado el cerebro y los mecanismos del sentido de la vista. De acuerdo con la teoría de Goethe, lo que vemos de un objeto no depende solamente de la materia; tampoco de la luz de acuerdo a Newton, sino que involucra también a una tercera condición que es nuestra percepción del objeto. De aquí en más, el problema principal pasó a ser la subjetividad implícita en este concepto novedoso. ("Psicología del color", 2013)

### **6.3.2 Artes**

#### **6.3.2.1 Tipografía**

La tipografía también se conoce como el arte y la técnica de crear y componer tipos para comunicar un mensaje.

("DISEÑO/tipografía", 2014)

#### **6.3.2.2 Dibujo**

El dibujo es el arte visual de representar algo en un medio bi o tridimensional mediante diversos métodos. Un dibujo puede ser representativo, abstracto o simbólico, es decir, puede querer ser una imagen fiel de aquello que representa, o bien, evocar sensaciones, perspectivas o formas del dibujante.

(Definición ABC, 2016)

### **6.3.3 Teorías**

#### **6.3.3.1 Teoría del color**

Es un grupo de reglas básicas en la mezcla de percepción de colores para conseguir el efecto deseado combinando colores de luz o combinando colores reflejados en pigmentos. Es importante conocer las propiedades del color como lo son: saturación, matiz, brillo,

luminosidad para una aplicación completa en la teoría del color.

### **6.3.3.2 Teoría de recorrido visual**

Esta teoría asegura que el recorrido visual esta de forma establecida por nuestro sistema de percepción visual, son influenciados también por factores culturales. Las personas proceden a leer la información gráfica según un esquema direccional constante y preestablecido, esta puede ser: una lectura “circular”, se hace en el mismo sentido de las agujas del reloj y también puede ser lectura en “zeta”, en donde la página se divide en dos mitades y se comienza a leer en cada una de ellas por la izquierda.

(Quipuscoa, 2015)

## **6.3.4 Tendencias**

### **6.3.4.1 Tendencia de módulos y texto modular**

“Es una técnica en la que todo se construye usando una matriz. Pero no tiene por qué ser al clásico estilo de cuadrícula, donde todas las líneas y columnas son iguales, como en un tablero de ajedrez. De hecho, puede ser exactamente lo contrario: una estructura libre y difícil de adivinar, que haga más interesante y atractivo lo que estamos leyendo, ya sea una web, un libro o un folleto.”

(Olivares, 2015)

### **6.3.4.2 Tendencia de dibujo técnico**

El dibujo técnico es el lenguaje gráfico que se utiliza para comunicar es utilizado en áreas industriales y de diseño, abarca aspectos globales hasta detalles muy específicos. Tiene el propósito de proporcionar información suficiente para facilitar el análisis, ayudar a elaborar un diseño y posibilitar la construcción de elementos en el futuro.

Es una técnica que permite describir de forma precisa y con claridad las dimensiones, formas y características de elementos, personajes en la elaboración de un proyecto.

(Concepto.de, n.d.)

# CAPÍTULO VII



## **Capítulo VII:**

### **Proceso de diseño y propuesta preliminar**

#### **7.1 Aplicación de la Información obtenida en el Marco Teórico**

##### **7.1.1 Diseño Web**

El diseño web será aplicado en el proyecto, ya que las infografías digitales serán publicadas en el sitio web de . Es importante conocer conceptos y técnicas de diseño web, para dar una propuesta eficaz al grupo objetivo de cómo colocar las infografías digitales en el sitio web.

##### **7.1.2 Comunicación Visual**

La comunicación que se debe utilizar constará de texto, así que esta debe ser apoyada visualmente. Al aplicarlo correctamente, se eliminará o reducirá toda posibilidad de interferencias en la comunicación final, además de complementar el texto de cada infografía digital. En la comunicación visual, dirigida a un grupo específico, solo logrará que cada elemento esté bien posicionado para no interferir en lo que se quiere comunicar.

##### **7.1.3 Diagramación**

La diagramación será aplicada en las infografías digitales para que puedan ser interpretadas y comprendidas de la forma que se desea. Para que se le preste la atención y se le dé la importancia que le corresponde a cada elemento. Con una diagramación correcta los detalles mínimos serán vistos, pero sin restarle importancia a los elementos e información principal.

#### **7.1.4 Proceso de Comunicación**

El proceso de comunicación será aplicado en la elaboración de las infografías digitales coordinando cada elemento de la comunicación correctamente. Empieza en una codificación correcta de los mensajes que la asociación desea transmitir sin interferencia de algún ruido que distorsione los mensajes y de esta manera los receptores brinden una respuesta esperada, que sería el conocimiento de los trámites a realizar para federarse o conceptos básicos de fútbol.

#### **7.1.5 Diseño Gráfico**

Se utilizará el diseño gráfico y sus elementos durante toda la elaboración de las infografías digitales, para lograr una presentación visual de cada mensaje. Cada mensaje debe tener un contenido diferente, debido a los distintos mensajes que se manejan, pero es importante no olvidar mantener unidad entre los diseños para una interpretación relacionado con la asociación.

#### **7.1.6 Comunicación**

La comunicación se aplica en este proyecto para lograr que la asociación transmita los mensajes que desea al grupo objetivo y este actúe de la forma correcta. Se sintetizarán algunos mensajes de forma gráfica, sin impedir que el grupo objetivo logre interpretar correctamente cada elemento. Esto se logrará luego de conocer las necesidades de comunicación de la asociación y la necesidad de información que el público necesita para conocer ASOSOFT.

#### **7.1.7 Diseño Digital**

Este proyecto necesita un diseño digital, pues es dado a que el presupuesto es nulo y es necesario llevarlo a grupos sociales específicos, niños y adolescentes de 8 a 14 años, y se logrará con la distribución de las infografías en formato digital y es la forma ideal de proyectar y realizar el proyecto. Las infografías digitales estarán diseñadas como comunicación visual para las personas que soliciten información del deporte o de la asociación por medio de redes sociales y el sitio web.

### **7.1.8 Semiología**

Para que las infografías digitales puedan llevarse a cabo será aplicada la sociología, ya que se deben de elegir las palabras correctas a utilizar en cada mensaje que se brindará al público. Las palabras a utilizar deben de dar una idea mental correcta a quienes la lean y así evitar una confusión de términos o palabras nuevas para la mayoría de personas.

### **7.1.9 Psicología**

Se aplicará la psicología en este proyecto, se busca que en las infografías digitales se pueda percibir una idea de acción y reforzar la idea con el color.

## **7.2 Conceptualización.**

- o Información básica de fútbol**
- o Quienes pueden jugar**
- o Como ingresar a jugar**
- o Como se juega**

### **7.2.1 Método, DO IT**

Es una técnica desarrollada por Roger Olsen.

Do It, traducido "hágalo" se basa en los siguientes conceptos:

- Definir
- Abierto
- Identificar
- Transformar

(DO IT, 2016)

#### **7.2.1.1 Definir el problema**

- Foco de mente (Se debe preguntar por qué el problema existe) La falta de información es porque las personas de la asociación no se han tomado el tiempo de informar a niños y adolescentes de 8 a 14 años, acerca del deporte y las actividades. Y no se han tomado el tiempo porque a pesar de que uno de sus objetivos como asociación es informar, no han creado estrategias específicas para lograrlo.
- Apretón de mente (Anotar palabras del objetivo del problema) Informar y Resumir. Informar de una manera resumida acerca del deporte de fútbol, incluir información básica para conocer mejor el deporte y también para interesarse en él.
- Extensión de mente (Piense en los obstáculos que deben ser vencidos) Se deben realizar infografías que ahorren tiempo de leer grandes documentos porque a las personas o prefieren informarse de una forma rápida.

### 7.2.1.2 Abrirse a soluciones

- **Mente sin falta (Preguntar a otra gente)**
  - Realizar charlas informativas
  - Promover la curiosidad por el deporte, para que ellos sean quienes busquen información
  - Poner a personas que saben del tema a hablar
- **Sorpresa de mente (Listar ideas ridículas)**
  - Hacer una canción de un juego
  - Ir de puerta en puerta a dar información
  - Buscar al mejor jugador de sóftbol para obtener información
  - Hacer una liga de novatos
- **Mente libre (Estimular ideas forzando semejanzas)**
  - Corazón
    - Integrar sentimientos en las infografías a través de una ilustración que llame a los sentimientos de las personas
  - Libro
    - Dar a conocer la información de un libro, de forma resumida y acompañado de ilustraciones.

### 7.2.1.3 Identifique Soluciones

- **Mente se Integra (Seleccione la mejor de las ideas)** Sacar la información de una fuente confiable como es un libro y resumir, luego diagramar la información de una manera gráfica.
- **Mente se esfuerza (Aspectos negativos)**
  - Los lectores no comprenderán la finalidad de las infografías
  - No habrá una respuesta positiva en buscar más información en la asociación
- **Mente estimula (Exagerar lo peor y lo mejor)**
  - Los lectores, por no comprender la finalidad de las infografías, no buscarán más información y tampoco buscaran contactar a la asociación.
  - Los lectores se interesarán un poco más acerca del tema y llegarán a buscar el libro de donde salieron las referencias de la información para conocer más del fútbol y también todos lo que vean las infografías llegarán a la Asociación a comenzar a jugar el deporte.

### 7.2.1.4 Generación de Ideas

#### **I. Lo básico del Fútbol**

- A. ¿Conoces las reglas del juego?
- B. Lo básico del Fútbol
- C. Lo que debes de saber de Fútbol
- D. Conoce lo básico del Fútbol

#### **II. Comienza a jugar Fútbol**

- A. Inicia en el Fútbol

B. Comienza a jugar Sóftbol

### **III. Conoce mejor el Sóftbol**

A. Conoce más del Sóftbol

B. Lo que debes conocer del Sóftbol para jugarlo

#### **7.2.1.3 Trabajo con las Ideas**

##### **Títulos para Infografías Digitales**

I. Tema: Equipos, accesorios, bases del sóftbol

Título: Lo básico del Sóftbol

Slogan: Lo que debes saber para jugarlo

II. Tema: Cómo ingresar a jugar

Título: Comienza a jugar Sóftbol

Slogan: Seguramente cumples los requisitos principales

III. Tema: Cómo se juega

Título: Conoce mejor el Sóftbol

Slogan: Todo lo que debes saber de este deporte

#### **7.2.2 Definición del concepto.**

##### **I. Lo básico del Sóftbol: Lo que debes saber para jugarlo**

En esta infografía digital será para explicar, instruir y fomentar las generalidades del deporte y las reglas principales para que los interesados en el deporte puedan generar una primera idea de quienes pueden comenzar a jugar Sóftbol. Los accesorios que necesitan, cómo es el uniforme y cómo están conformados los equipos.

## **II. Comienza a Jugar Sóftbol: Seguramente cumples los requisitos principales**

La información de esta infografía digital será un complemento de la infografía digital “Lo Básico del Sóftbol”, estará disponible para todo el público pero dirigida principalmente a las personas que ya saben que cumplen los requisitos principales para jugar Sóftbol; la información consta de los datos importantes que una persona debe saber al querer comenzar a jugar Sóftbol, además se proporcionara la información necesaria para saber en dónde está la asociación.

## **III. Conoce Mejor el Sóftbol: Todo lo que debes saber de este deporte**

El propósito de esta infografía digital es informar a las niños y adolescentes de 8 a 14 años sobre el deporte, cómo es el juego. Brindando datos como por ejemplo: ¿Que es una carrera?, ¿Cómo es un inning?, ¿Que es un out?, entre otros. Esta información puede ser comparada con lo básico del Béisbol pero no se debe de omitir por ello.

### 7.3 Bocetaje

#### 7.3.1 Bocetaje de Personajes

Se presentarán dos propuestas de personajes para luego elegir el modelo conveniente.

La primera propuesta es un personaje con una edad madura para dar seguridad acerca de los conocimientos que este tenga acerca del deporte, la segunda propuesta es un personaje infantil para atraer a los niños y brindar un sentimiento de simpatía hacia él.



### 7.3.1.1 Propuesta uno



Se elaboró un personaje femenino. El objetivo principal del personaje es ser amigable y dar la idea de que alguien que conoce del tema está dando la información de ASOSOFT.

Es de 4 cabezas de alto.

Se vistió al personaje con ropa deportiva, uniforme de pantalones cortos de Sóftbol, para que estuviera acorde al deporte.

### 7.3.1.2 Propuesta dos



Se elaboró un personaje amigable para los niños y niñas, para llamar su atención más fácilmente y para explicar, instruir y fomentar que este deporte se puede empezar a jugar desde temprana edad. Tiene  $2 \frac{1}{4}$  de cabezas de alto.



Se creó una versión femenina para incluir en las infografías digitales y así lograr un mensaje de que el juego lo pueden jugar tanto hombres como mujeres. El principal es el niño para romper con la idea de que el fútbol es solo para niñas.



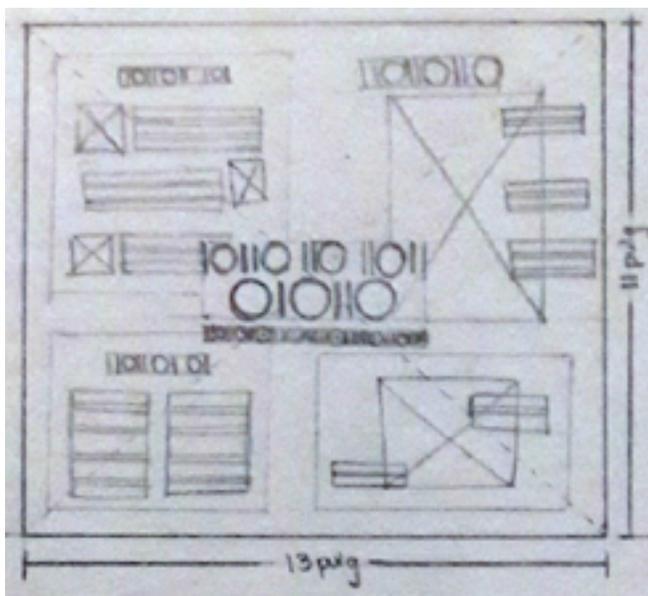
### 7.3.2 Bocetaje de infografías

#### INFOGRAFÍA UNO

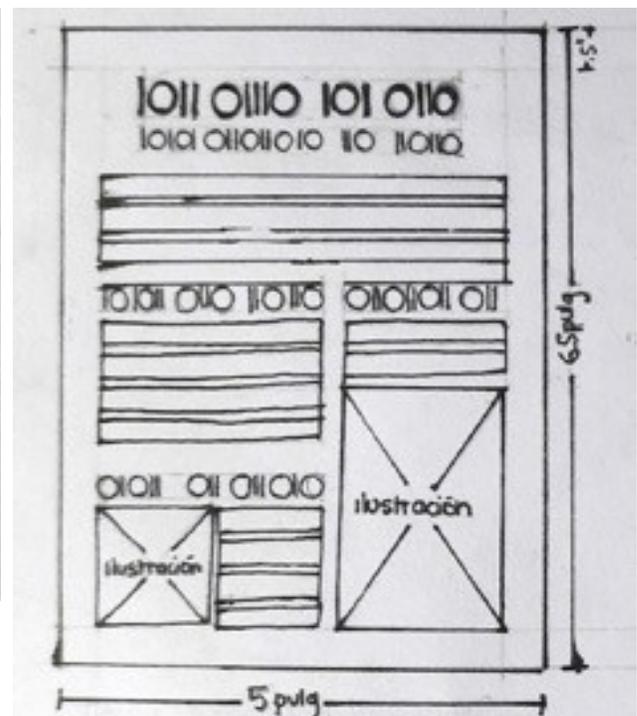
En ambas propuestas se utilizará tipografía Sans Serif. Las tonalidades de los colores serán fuerte acorde a los colores utilizados en la Asociación Deportiva Nacional de Sóftbol.

Información básica: Integrantes de un equipo, uniforme y acceso.

#### Propuesta uno - Retícula



#### Propuesta dos - Retícula



# BOCETAJE FINAL INFOGRAFÍA UNO

**Equipos**

Defensivo	Ofensivo
Receptor	
Tercera base	
Lanzador	
Segunda base	
Primera base	
Intervase	
Ext. Izquierda	
Ext. Derecho	
Ext. Central	

**Uniforme**

- Gorras:** Un estilo por equipo. Obligatoria para jugadores masculinos.
- Camiseta:** Identificadas con números y nombres.
- Pantalones:** color a elegir.
- Medias:** completamente blanco.
- Zapatos:** completamente blanco.

**Lo Básico del SOFTBOL**

**Accesorios**

- Pelota:** color amarillo o color rosa.
- Bate:** materiales: madera, metal. tamaño no exceder 86 cm. peso máximo 1000 gr.
- Guantes:** tamaño no exceder 123 cm de alto. material: cuero.
- Casco:** no debe estar rojo.

**Campo**

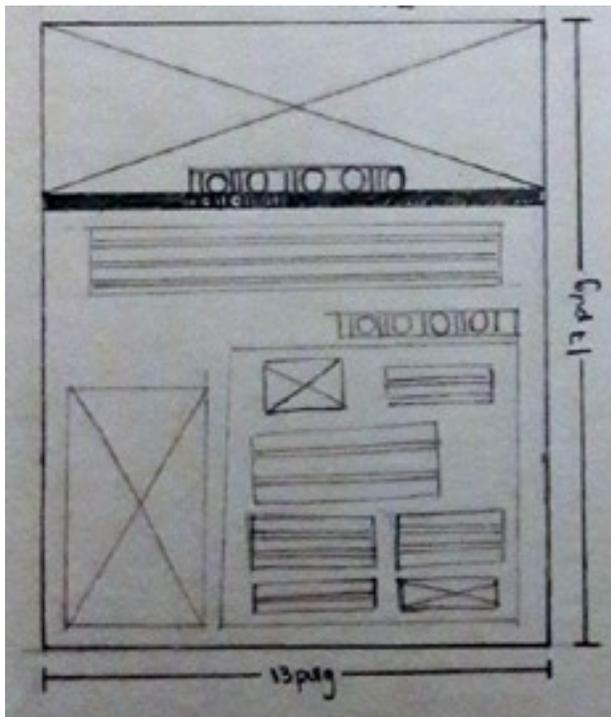
- 9 posiciones para lanzamiento rápido

## INFOGRAFÍA DOS

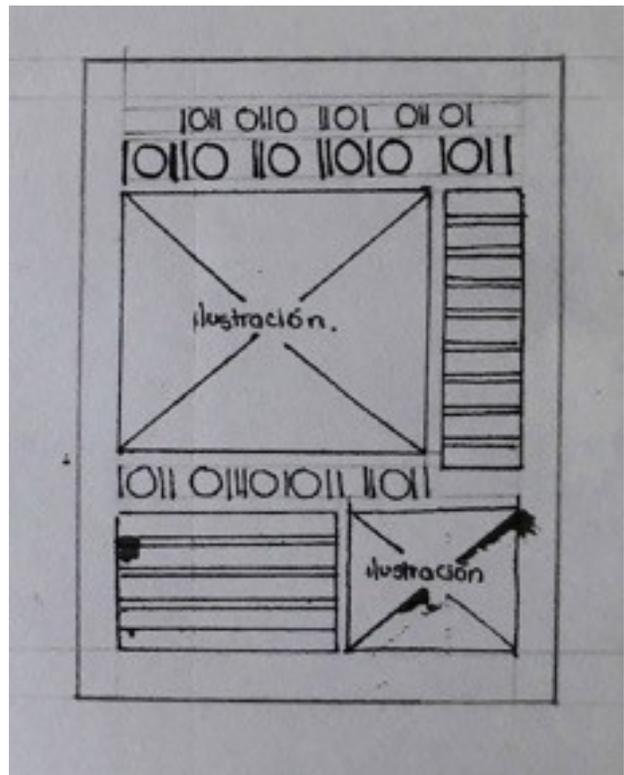
En ambas opciones se propone utilizar una tipografía Sans Serif. formato vertical y una paleta de colores basados en los colores de ASOSOFT.

Información Básica: Quienes pueden jugar, frases, entrenamientos grupales o individuales.

### Propuesta uno - Reticula



### Propuesta dos - Reticula



# BOCETAJE FINAL INFOGRAFÍA DOS

**Comienzo a Jugar...**

¿Para ingresar necesitas un equipo?

Fenderk

**Frasas Softboleras**

Me llamo Jonathan y tengo 9 años. he jugado desde los 5 años. Mi abuelito tiene 80 años y quiere jugar como yo, voy a Asoroff para ver que necesito hacer para lograrlo

**Fair ball (Bola buena)**  
Una pelota bateada dentro del terreno legal del juego

**Juego Perfecto:** El juego perfecto se lo conceden al lanzador que ha jugado todo el partido, sin permitir que nadie del otro equipo llegue a...

**Base robada**  
Cuando un corredor logra avanzar a la siguiente base durante un lanzamiento

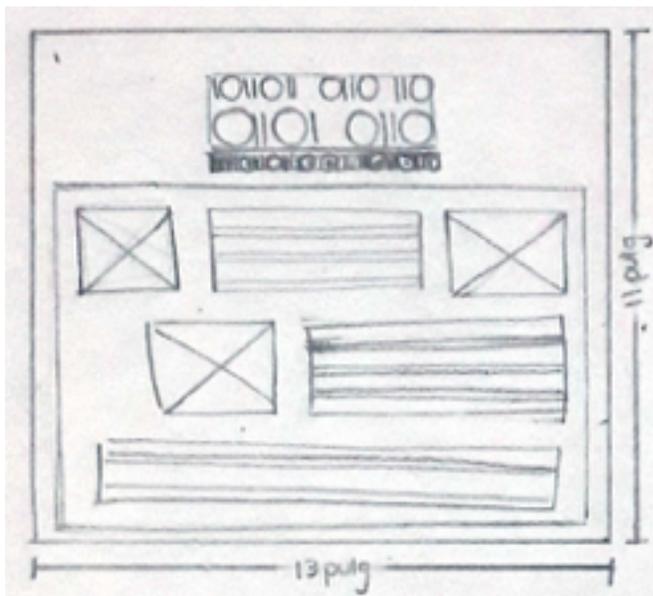
**Jorron**  
Bateo al aire volado que se va fuera del campo

## INFOGRAFÍA TRES

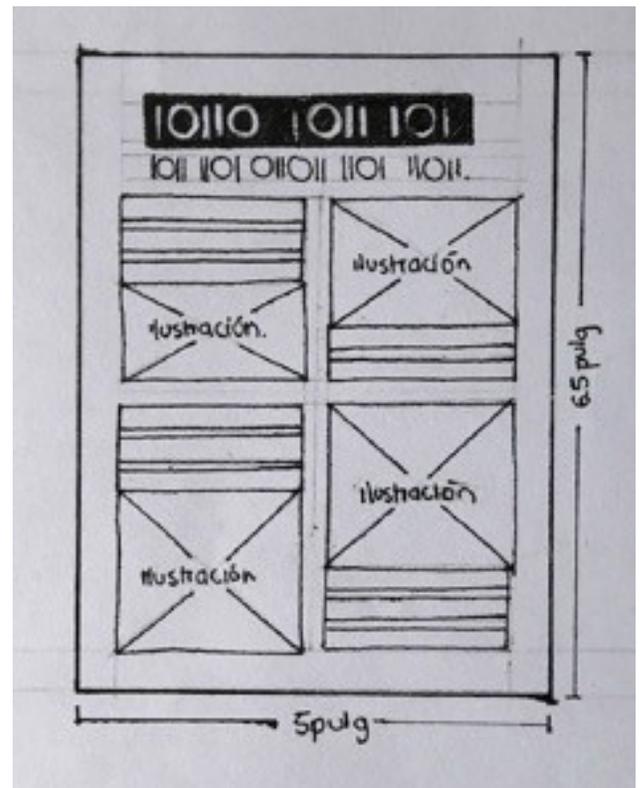
En ambas se utilizará tipografía Sans Serif. Las tonalidades de los colores serán fuerte, acorde a los colores de la Asociación Deportiva Nacional de Sóftbol.

Información básica: Integrantes de un equipo, uniforme y acceso.

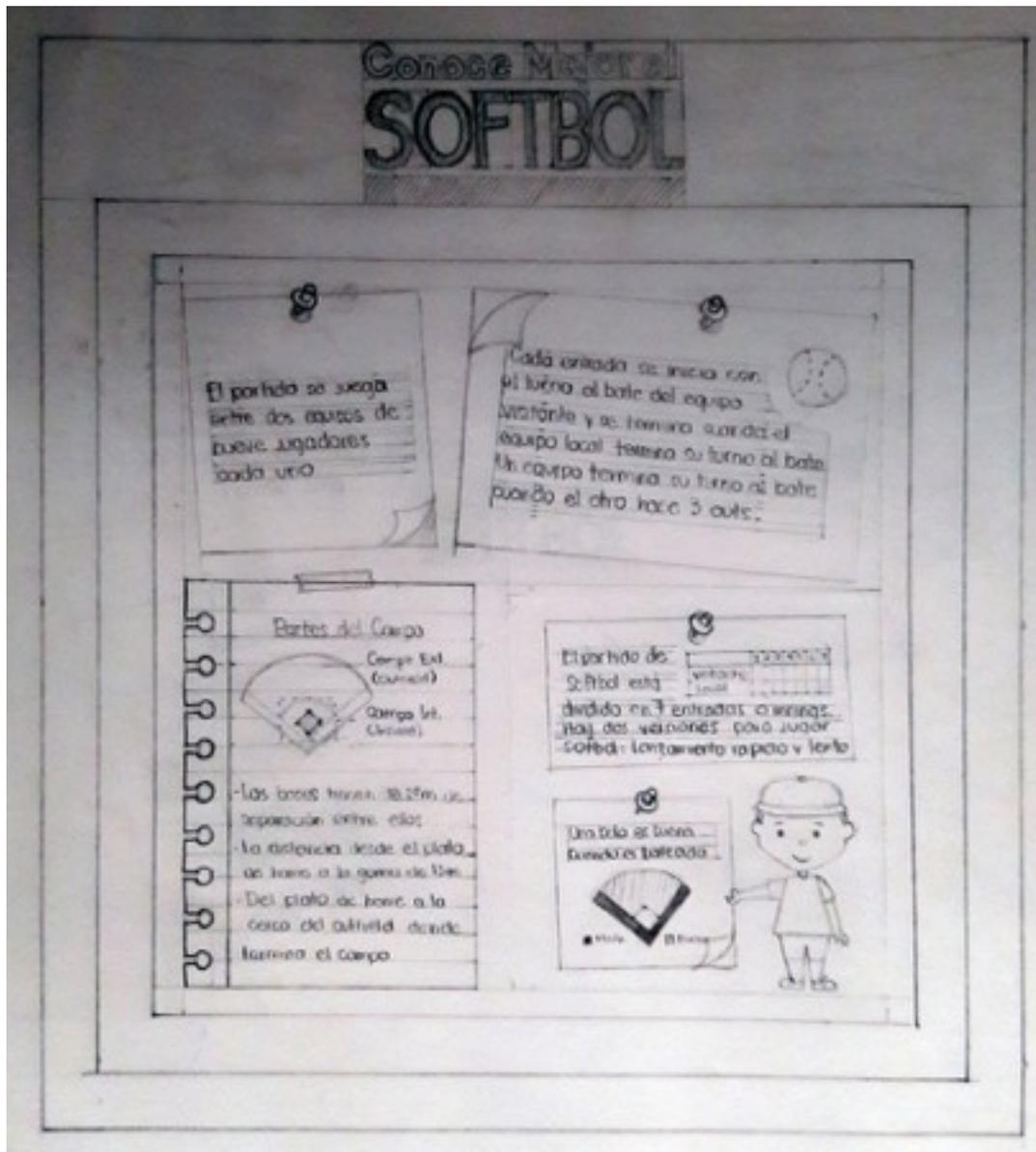
### Propuesta uno - Retícula



### Propuesta dos - Retícula



# BOCETAJE FINAL INFOGRAFÍA TRES

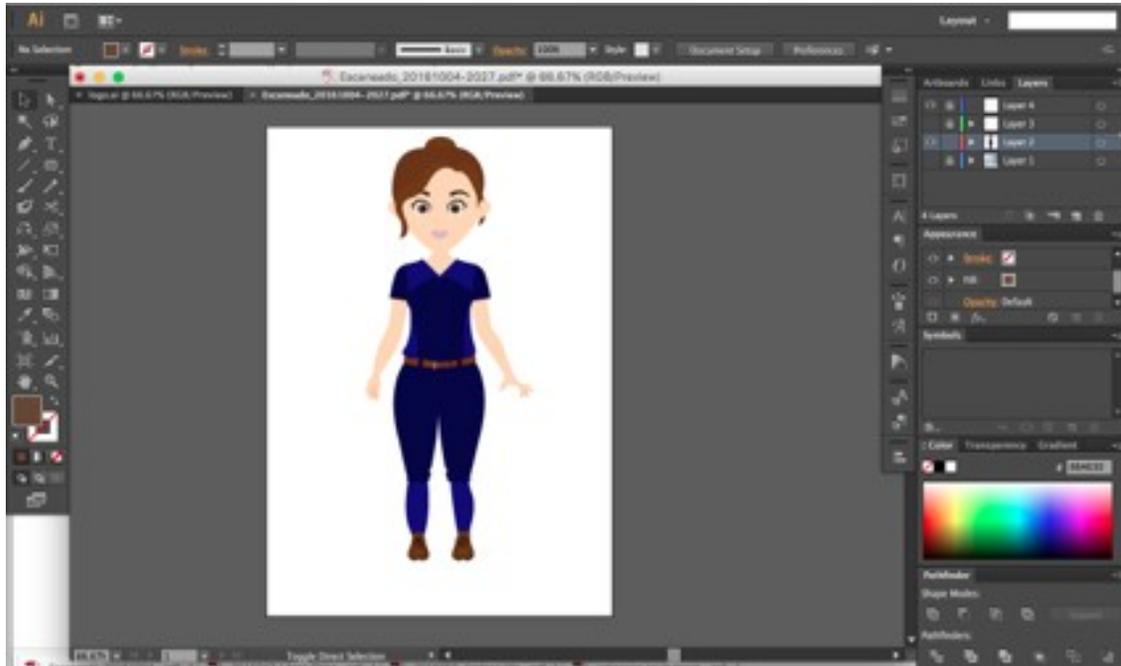


### 7.3. Tabla de Requisitos

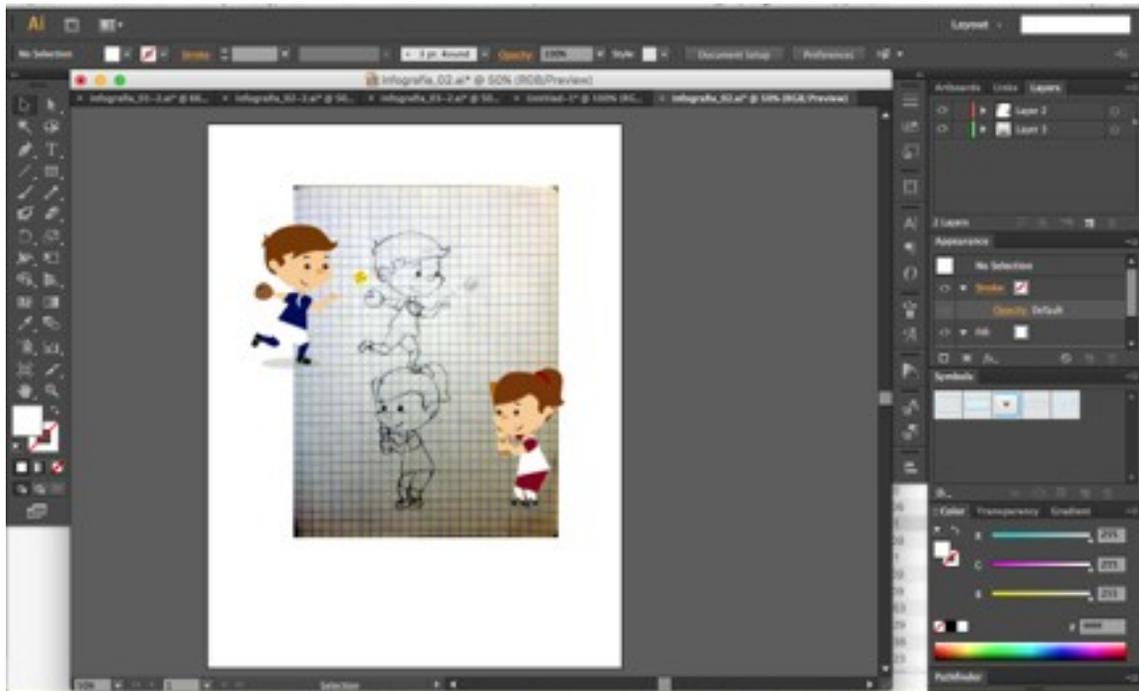
<b>Elemento Gráfico</b>	<b>Propósito</b>	<b>Técnica</b>	<b>Emoción</b>
<b>Tipografía</b>	Crear una sensación de movimiento, mantener legibilidad en las palabras.	Utilizar tipografía Sans Serif de distintos grosores, en Adobe Illustrator CS6	Acción
<b>Color</b>	Utilizar los colores correctos para dar un sensación de fuerza y avivamiento.	Psicología del color, seguir la gama de color utilizados por la asociación	Ánimo
<b>Diagramación</b>	Posicionar correctamente cada elemento para lograr un balance visual y llamar la atención	Reglas de medición en Adobe Illustrator	Interés
<b>Ilustración</b>	Ser más llamativo para las personas que son atraídas por las ilustraciones.	Bocetaje y herramientas de Adobe Illustrator	Armonía

## 7.3.4 Digitalización

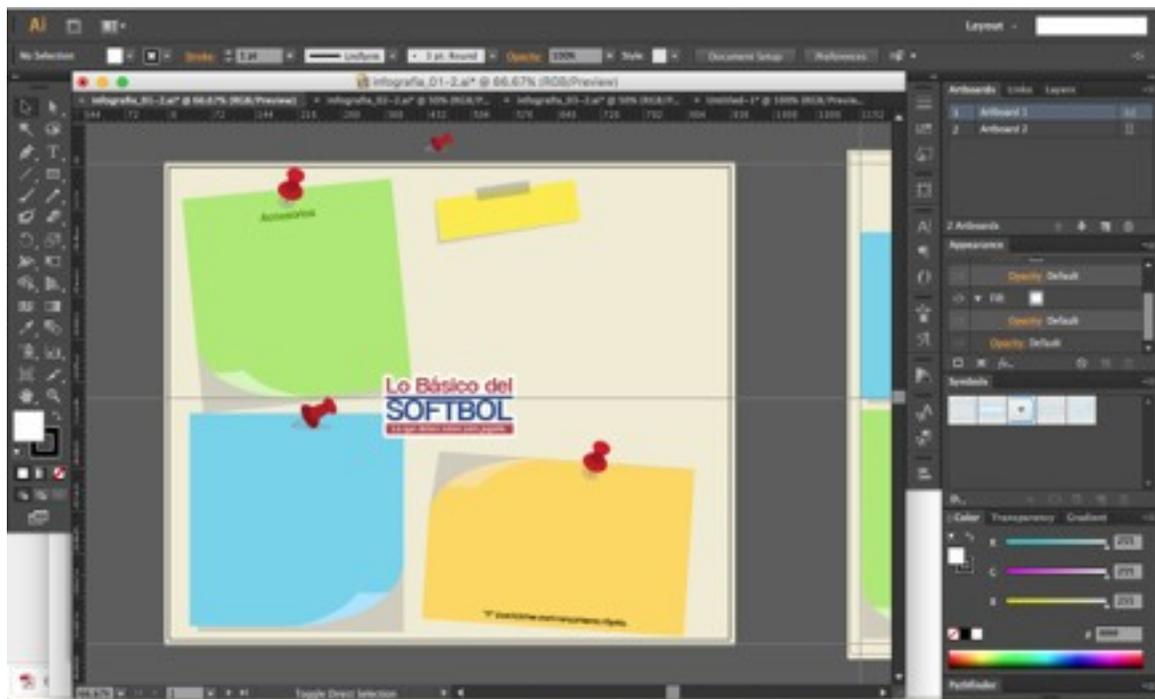
### 7.3.4.1 Digitalización en Illustrator de propuesta de personaje 1



### 7.3.4.2 Digitalización en Illustrator de propuesta de personajes 2



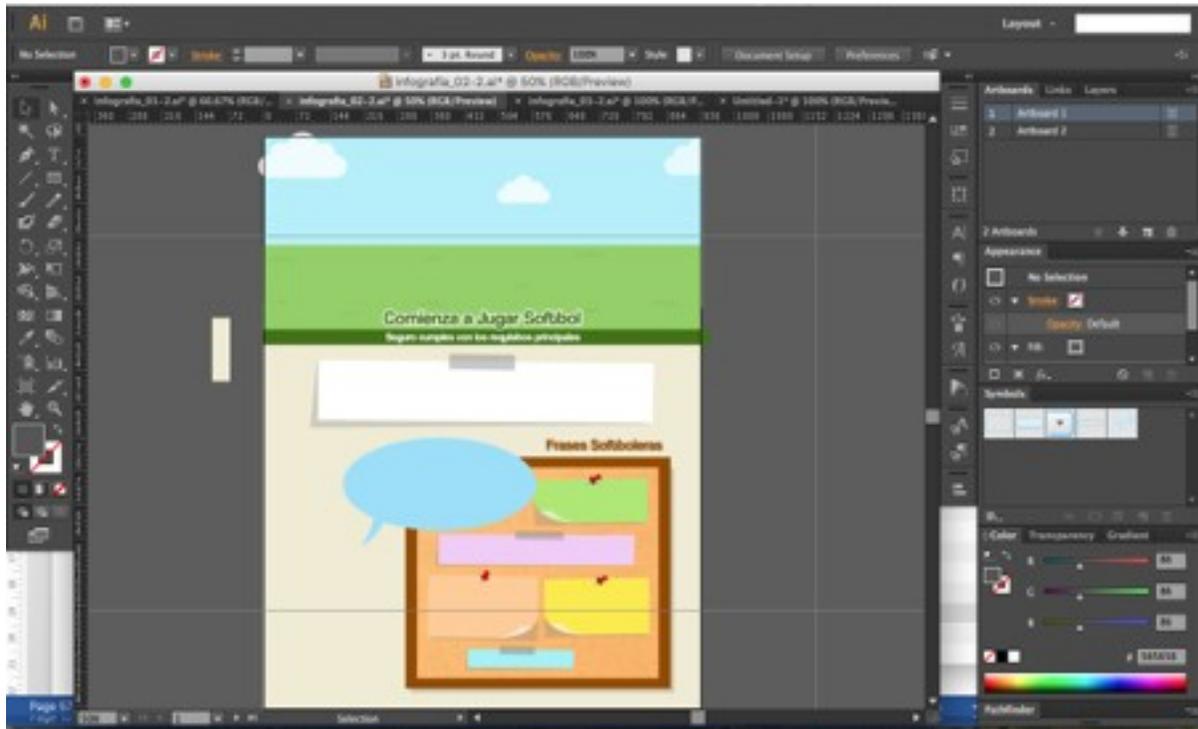
### 7.3.4.3 Digitalización en Illustrator de propuesta infografía 1, fondos y color



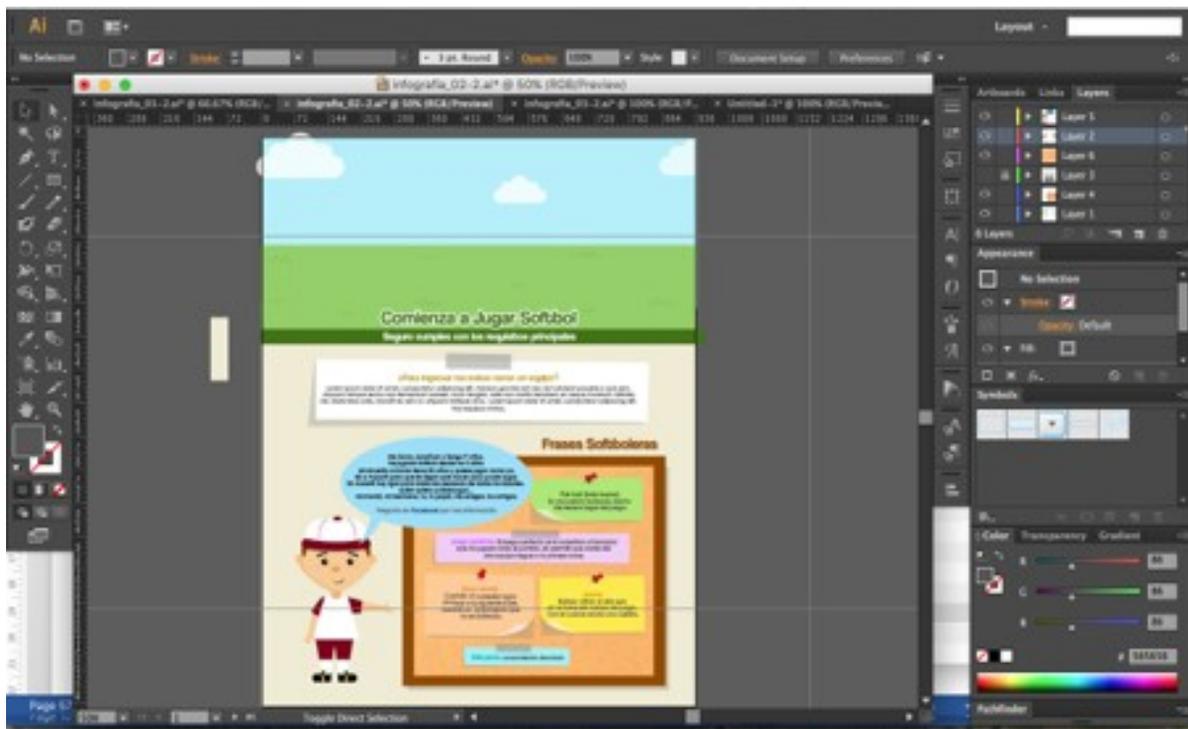
### Digitalización en Illustrator de propuesta infografía 1, inclusión de textos



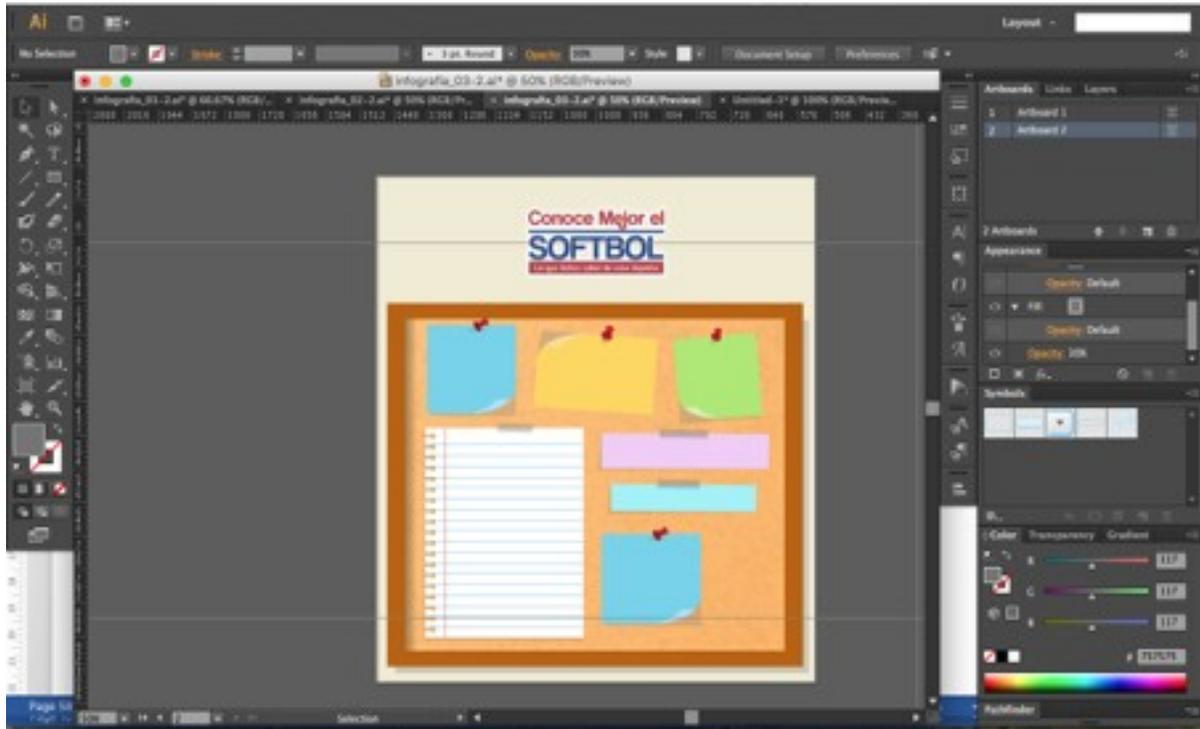
### 7.3.4.4 Digitalización en Illustrator de propuesta infografía 2, elementos gráficos



### Digitalización en Illustrator de propuesta infografía 2, inclusión de textos



### 7.3.4.4 Digitalización en Illustrator de propuesta infografía 3, color y elementos gráficos



### Digitalización en Illustrator de propuesta infografía 3, inclusión de textos



## 7.4 Propuesta preliminar

### 7.4.1 Infografía 1



**Justificación:** El contenido en texto de esta infografía es poco, pues se trata de dar la mayor parte de la información apoyada con imágenes, para que la lectura sea más rápida. Los colores e ilustraciones están dirigidas hacia niños y adolescentes.

## 7.4.2 Infografía 2



**Justificación:** La cantidad de texto dentro de la infografía digital es más que el de la infografía digital, por lo que la cantidad de ilustraciones aumentó, para brindar un mayor equilibrio.

### 7.4.3 Infografía 3



**Justificación:** La información brindada en esta infografía es muy técnica y la cantidad de ilustraciones de personajes ser reduce y se complementa con ilustraciones de apoyo a los textos.

# CAPÍTULO VIII



## **Capítulo VIII:**

### **Validación Técnica**

El proceso de validación consiste en evaluar cuali 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 cuanti 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.

#### **8.1 Población y muestreo**

Para obtener una muestra significativa en la validación se tomará una porción de todas las personas que llegan a pedir información a ASOSOFT, acerca del deporte. La muestra consta de 30 personas: Divididas en los siguientes grupos: Cliente, grupo objetivo y expertos en comunicación y diseño.

##### **8.1.1 Cliente, ASOSOFT**

Licda. Patricia Godoy, Gerente Técnico

Licda. Marian Von-Rayntz

Licda. Doris Bonilla, Entrenadora

Fernando Santa Cruz, Entrenadora

Alejandro Chorriego, Menor

### **8.1.2 Grupo Objetivo**

Está compuesto por 25 personas, hombres y mujeres entre 13 a 25 años, usuarios de redes sociales con interés en el deporte.

### **8.1.3 Expertos**

Grupo de profesionales dedicados a las áreas de comunicación y diseño.

Licenciado en Diseño Gráfico: Carlos Franco Licenciada

Licenciada Wendy Franco:

Licenciado Mario Vásquez:

Licenciado en Comunicación y Diseño: Rolando López

Licenciada en Comunicación y Diseño: Mariana Espinosa

## **8.2 Método e instrumento**

Para la validación de este proyecto se utilizó un método de análisis y valoración

La técnica de investigación fue la técnica de campo, esta consiste en observar el objeto de estudio y recopilar testimonios que permitan confrontar la propuesta realizada con la teoría en búsqueda de una verdad objetiva.

El método utilizado ayudó para investigar a través de encuestas de respuestas cerradas y opción múltiple, con el fin de obtener información relevante para realizar cambios en las infografías digitales de ser necesario y así también conocer la funcionalidad del proyecto.

Los resultados obtenidos servirán para verificar si se cumple con los objetivos, tanto general como específicos del proyecto.

La encuesta consta de 5 preguntas cerradas en la parte objetiva, 8 preguntas con respuesta de opción múltiple en la parte semiológica y 6 preguntas en la parte operativa, estas son preguntas cerradas y de opción múltiple.

## Encuesta



**Galileo**  
UNIVERSIDAD  
La Revolución en la Educación

Facultad de Ciencias de la Comunicación  
Licenciatura de Comunicación y Diseño  
Proyecto de Tesis

Género :  Femenino  Masculino      Edad:

Nombre:

Profesión:

Puesto:v

Experto:       Cliente:       Grupo Objetivo:

### Encuesta de validación de proyecto de tesis

**DISEÑO DE INFOGRAFÍAS DIGITALES PARA EXPLICAR, INSTRUIR Y FOMENTAR LAS ACTIVIDADES DE LA ASOCIACIÓN DEPORTIVA NACIONAL DE SOFTBOL - ASOSOFT - A NIÑOS Y ADOLESCENTES DE 8 A 14 AÑOS. GUATEMALA, GUATEMALA 2017**

#### Antecedentes

Una de las metas de Asosoft Guatemala es instruir y explicar acerca del deporte de softbol a los jóvenes interesados, dar a conocer el trámite y requerimientos para federarse en el deporte, por lo cual es importante que la asociación cuente con infografías digitales como herramienta para brindar explicaciones gráficas.

Con la elaboración correcta de las infografías digitales, se logrará que la asociación capte la atención e informe a las personas interesadas acerca del deporte.

#### Instrucciones

Con base a la información anterior por favor observe la propuesta de las infografías digitales y según su criterio conteste las preguntas de validación.

### Parte Objetiva

1. Considera que es importante diseñar infografías digitales para explicar, instruir y fomentar el deporte de softbol a niños y jóvenes de 8 a 14 años en redes sociales de la Asociación Deportiva Nacional de Softbol, Asosoft Guatemala?  
**SÍ** **NO**
2. ¿Considera que es útil investigar acerca de infografías digitales para la realización de este proyecto y sustentar la integración del mismo?  
**SÍ** **NO**
3. ¿Considera que es pertinente recopilar información acerca de la Asociación Deportiva Nacional de Softbol -ASOSOFT- y acerca del deporte de softbol para incluirla en el proyecto e ilustraciones?  
**SÍ** **NO**
4. ¿Considera que es necesario diagramar e ilustrar la información de las infografías digitales que permita reforzar la información principal de ASOSOFT?  
**SÍ** **NO**
5. ¿Considera importante la elección de colores y formas para las infografías, basados en la línea gráfica con la que se trabajan los materiales de Asosoft?  
**SÍ** **NO**

### Parte Semiológica

6. Considera que el contenido de las infografías da:  
**Suficiente Información** **Poca Información** **Carece de Información**
7. Según su criterio, la tipografía (Coolvetica, 400 pts ) utilizada en los titulares de las infografías digitales transmite:  
**Poca seriedad** **Seriedad** **Mucha Seriedad**
8. Según su criterio, la tipografía (Century Gothic, 12 pts ) utilizada en los textos de las infografías digitales es:  
**Legible** **Poco Legible** **Nada Legible**
9. Considera que el color de fondo de cada infografía digital es:  
**Neutro** **Triste** **Sin Vida**
10. Considera que los colores utilizados son:  
**Adecuado** **Poco Adecuado** **Nada Adecuado**
11. Según su criterio, las ilustraciones utilizadas en las infografías digitales denotan:  
**Acción** **Poca Acción** **Nada de acción**
12. Considera que la composición (Textos, colores e ilustraciones en conjunto) de las infografías transmiten:  
**Orden** **Poco Orden** **Estan desordenados**
13. Teniendo en cuenta la diagramación usada ¿Considera que el flujo de lectura de las infografías gráficas:

**Muy Intuitivo**

**Poco Intuitivo**

**Nada Intuitivo**

**Parte operativa**

14. Según su criterio, la diagramación de textos e ilustraciones de las infografías digitales es:

**Abrumador**

**Poco Abrumador**

**Nada Abrumador**

15. ¿Considera que la información contenida en las infografías digitales es completa para para conocer mejor el deporte de Softbol?

**Adecuado**

**Poco Adecuado**

**Nada Adecuado**

16. ¿Considera que las infografía digital número uno cuenta con un tamaño adecuado (13" x 11")?

**SI**

**NO**

17. ¿Considera que las infografía digital número dos cuenta con un tamaño adecuado (13" x 17")?

**SI**

**NO**

18. ¿Considera que las infografía digital número tres cuenta con un tamaño adecuado (13" x 15")?

**SI**

**NO**

19. Según su criterio, considera que la función de las infografías digitales es:

**Muy Funcional**

**Funcional**

**Poco Funcional**

Muchas gracias por su tiempo y la atención en contestar esta encuesta. Si usted tiene alguna sugerencia, comentario o crítica puede hacerlo en el siguiente espacio:

---

---

---

---

---

Gracias por contribuir al proyecto de tesis: "DISEÑO DE INFOGRAFÍAS DIGITALES PARA EXPLICAR, INSTRUIR Y FOMENTAR LAS ACTIVIDADES DE LA ASOCIACIÓN DEPORTIVA NACIONAL DE SOFTBOL - ASOSOFT - A NIÑOS Y ADOLESCENTES DE 8 A 14 AÑOS. GUATEMALA, GUATEMALA 2017" su opinión será tomada en cuenta para realizar los cambios necesarios en el proyecto.

### 8.3 Resultados e interpretación de resultados

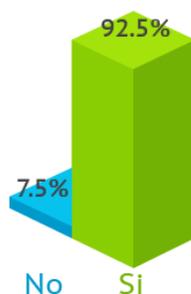
#### Parte Objetiva

1. ¿Considera que es importante diseñar infografías digitales para explicar, instruir y fomentar el deporte de sóftbol a público real y potencial de redes sociales de la Asociación Deportiva Nacional de Sóftbol, Asosoft Guatemala?



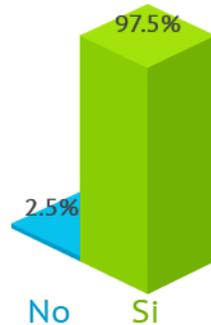
**Interpretación, el 100% de los encuestados considera que es importante diseñar infografías digitales para explicar, instruir y fomentar el deporte de sóftbol al público real y potencial Asosoft Guatemala. Por lo tanto, se cumple el objetivo general de este proyecto.**

2. ¿Considera que es útil investigar información relacionada con infografías para lograr de forma correcta la integración de este proyecto?



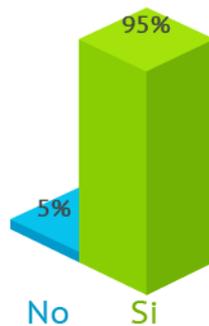
**Interpretación, el 92,5% de los encuestados dijo que sí se considera que es útil investigar información relacionada con infografías, para lograr de forma correcta la integración de este proyecto y sólo el 7.5% de los encuestados dijo que no. Por lo tanto, se cumple el primer objetivo específico de este proyecto.**

3. ¿Considera que es pertinente recopilar información acerca de la asociación Asosoft y acerca del deporte de fútbol para la correcta elaboración del proyecto e ilustraciones?



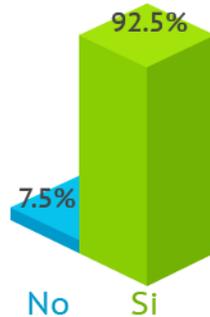
**Interpretación, el 97.5% de los encuestados dijeron que SI es pertinente recopilar información acerca del deporte de fútbol para la correcta elaboración del proyecto e ilustraciones y solo el 2.5% dijeron que NO. Por lo tanto, se cumple el segundo objetivo específico de este proyecto.**

4. ¿Considera que es necesario diagramar e ilustrar la información de la infografía que permita reforzar la información principal de las infografías digitales?



**Interpretación, el 95% de los encuestados dijeron que SÍ se considera que es necesario diagramar e ilustrar la información de la infografía, que permita reforzar la información principal de las infografías digitales y sólo el 5% dijeron que NO. Por lo tanto, se cumple el tercer objetivo específico de este proyecto.**

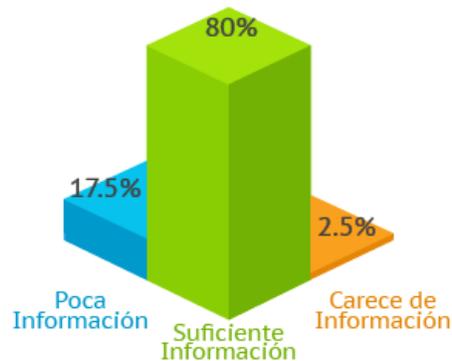
5. ¿Considera importante la elección de colores y formas para las infografías, basados en la línea gráfica con la que se trabajan los materiales de Asosoft?



**Interpretación, el 92.5% de los encuestados dijeron que SÍ se considera importante la elección de colores y formas para las infografías, basados en la línea gráfica con la que se trabajan los materiales de Asosoft. Y sólo el 7.5% de los encuestados dijeron que NO. Por lo tanto, se cumple el cuarto objetivo específico de este proyecto.**

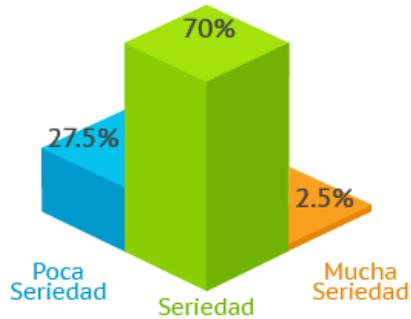
### Parte Semiológica

6. Considera que el contenido de las infografías da:



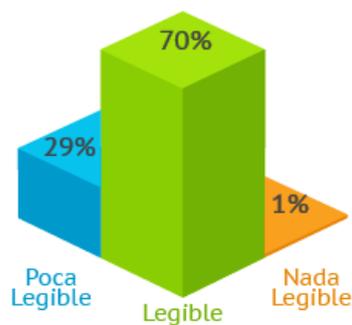
**Interpretación, el 80% de los encuestados considera que el contenido de las infografías da suficiente información, 17.5% que da poca información y el 2.5% que carece de información. Por sugerencias de un cliente se agregará contenido específico en las tres infografías, para que este sea más completo.**

7. Según su criterio, la tipografía (Coolvetica, 400 pts ) utilizada en los titulares de las infografías digitales transmite:



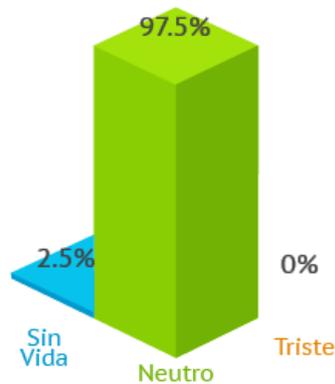
**Interpretación,** El 70% de los encuestados piensa que la tipografía utilizada en los titulares transmiten seriedad, el 27.5% que transmite poca seriedad y el 2.5% que transmite mucha seriedad, por lo que no se realizará ningún cambio en la tipografía de los titulares.

8. Según su criterio, la tipografía (Century Gothic, 12 pts) utilizada en los textos de las infografías digitales es:



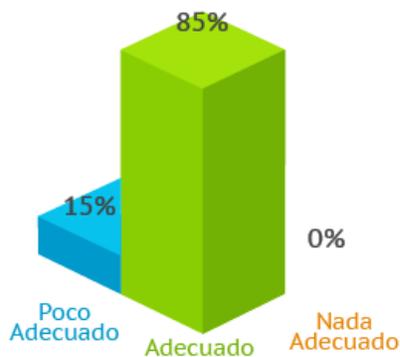
**Interpretación,** El 70% de los encuestados considera que es legible la tipografía utilizada en los textos, el 30% considera que es poco legible y el 0% Nada legible. A pesar de que la mayoría de los encuestados considera que es legible. Por sugerencia de varios encuestados se realizará un cambio en el tamaño de la letra.

9. Considera que el color de fondo de cada infografía digital es:



**Interpretación, El 97.5% considera que el fondo de cada infografía digital es neutro, el 2.5% de los encuestados considera que el fondo de cada infografía es sin vida y el 0% considera que es triste. Por lo que no se realizará ningún cambio en el color de fondo de las infografías.**

10. Considera que los colores utilizados son:



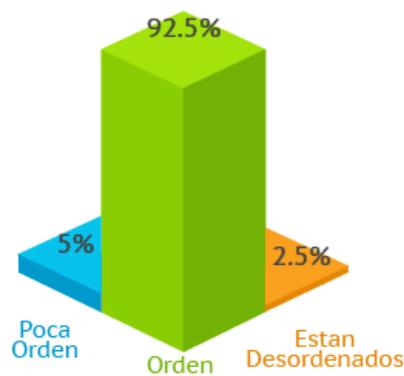
**Interpretación, El 85% de los encuestados considera que los colores utilizados son adecuados, el 15% de los encuestados considera que son poco adecuados y el 0% considera que es nada adecuado. Por sugerencia de uno de los expertos se realizará una evaluación de colores y algunos cambios en la paleta de colores de las infografías digitales.**

11. Según su criterio, las ilustraciones utilizadas en las infografías digitales denotan:



**Interpretación,** El 67.5% de los encuestados considera que las ilustraciones utilizadas en las infografías digitales denotan acción y el 32.5% consideran que denotan poca acción. Por comentarios de clientes y expertos se realizarán cambios en las ilustraciones de las infografías.

12. Considera que la composición (Textos, colores e ilustraciones en conjunto) de las infografías transmite:



**Interpretación,** El 92.5% de los encuestados considera que la composición de las infografías transmite orden, el 5% considera que transmiten poco orden y el 2.5% que están desordenados. Por comentarios de algunos encuestados, el orden de la composición de las infografías será cambiado.

13. Teniendo en cuenta la diagramación usada, considera que el flujo de lectura de las infografías digitales:



**Interpretación, El 77.5% de los encuestados considera que el flujo de la lectura de las infografías digitales es muy intuitivo, el 17.5% considera que es poco intuitivo y el 5% que es nada intuitivo. Por comentarios de un experto se realizará una evaluación y cambios en la diagramación para el flujo de la lectura**

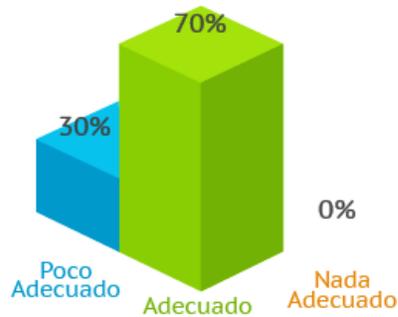
### Parte Operativa

14. Según su criterio, la diagramación de textos e ilustraciones de las infografías digitales es:



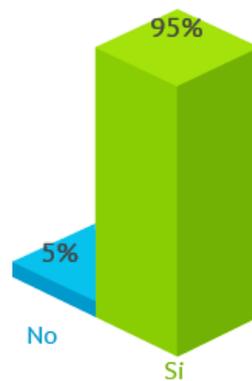
**Interpretación, El 45% de los encuestados considera que la diagramación de las ilustraciones es nada abrumador y el 35% que es poco abrumador y el 20% que es abrumador, al no llegar a más del 50% de encuestados que consideran que es nada abrumadora, la diagramación se realizarán cambios en ella.**

15. ¿Considera que la información contenida en las infografías digitales es completa para para conocer mejor el deporte de Sóftbol?



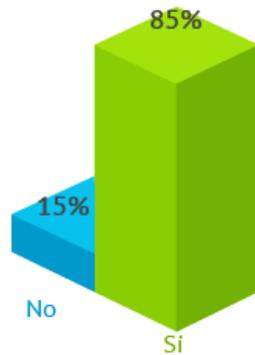
**Interpretación, El 70% de los encuestados considera que la información contenida en las infografías digitales es adecuada para conocer el deporte de sóftbol y el 30% considera que es poco adecuado. Por lo tanto, no se realizarán modificaciones en el contenido de la información de las infografías digitales.**

16. ¿Considera que las infografías digital número uno cuenta con un tamaño adecuado (13” x 11”)?



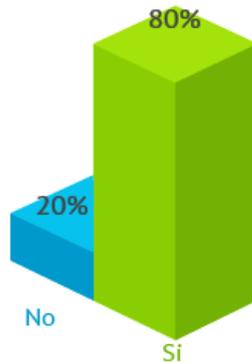
**Interpretación, El 95% de los encuestados considera que la infografía número uno cuenta con el tamaño adecuado. Pero por sugerencia de un experto se realizarán cambios en las dimensiones de la infografía.**

17. ¿Considera que la infografía digital número dos cuenta con un tamaño adecuado (13" x 17")?



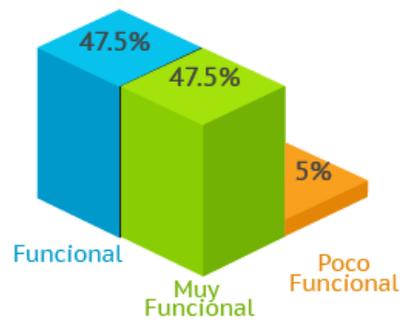
**Interpretación, El 85% de los encuestados considera que la infografía número uno cuenta con el tamaño adecuado. Pero por sugerencia de un experto se realizarán cambios en las dimensiones de la infografía.**

18. ¿Considera que la infografía digital número tres cuenta con un tamaño adecuado (13" x 15")?



**Interpretación, El 80% de los encuestados considera que la infografía número uno cuenta con el tamaño adecuado. Pero por sugerencia de un experto se realizarán cambios en las dimensiones de la infografía.**

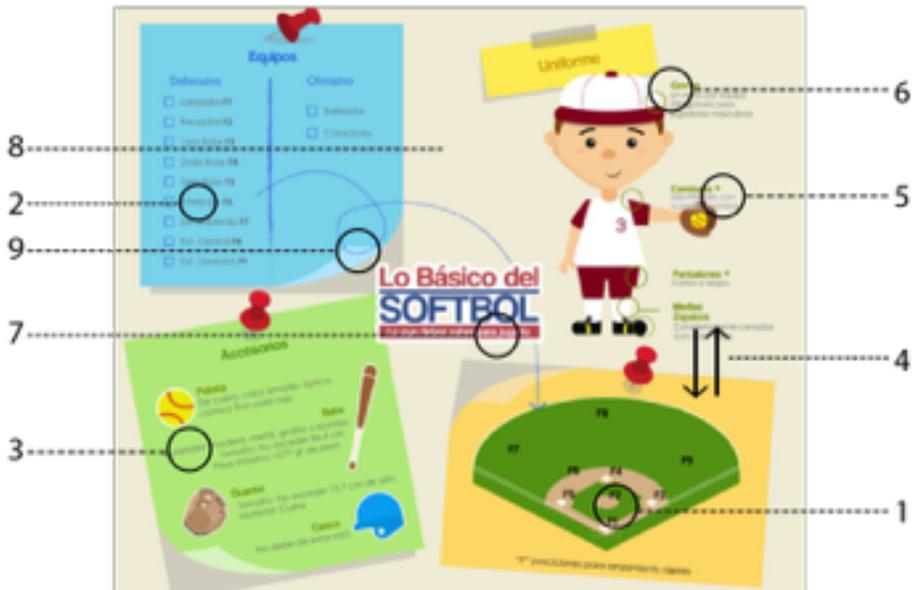
19. Según su criterio, considera que la función de las infografías digitales es:



**Interpretación, El 47.5% de los encuestados considera que las funciones de las infografías digitales son funcionales, el 47.5% de los encuestados considera que la función es muy funcional y el 5% que es poco funcional.**

## 8.4 Cambios en base a los resultados

### Antes - Infografía 1



### Después - Infografía 1



## **Cambios**

1. Cambio de ubicación de la información, el lugar de F1 y F2 estaba intercambiado.
2. Cambiar el término “Interbase” por “Parador en Corto”, pues así se le llama en Guatemala.
3. Eliminar dos de los materiales del bate (madera y bambú), pues ya no se usa, y agregar titanio.
4. Cambio de lugar para que haya una lectura más cómoda.
5. Mover el texto que está sobre la imagen porque no se ve estético.
6. Poner indicadores.
7. Hacer más grande el título, hacerlo resalta para que se vea más.
8. Agregar logo de ASOSOFT.
9. Eliminar el indicador.
10. Modificar la dimensión de la infografía a 626px·840px, para que sea legible en la pantalla de un celular



## **Cambios**

1. Disminuir el espacio de las ilustraciones de los jugadores para tener más espacio en el area de textos.
2. Cambiar por una niña para no confundir al público objetivo, pues no pueden haber equipos o juegos mixtos legales.
3. Agregar el logo de ASOSOFT.
4. Cambiar el texto por información diferente y menor.
5. Resumir la información para no hacer la burbuja de diálogo muy cargada y aburrida de leer.
6. Cambiar el tamaño de la tipografía
7. Modificar la dimensión de la infografía a 626px·840px, para que sea legible en la pantalla de un celular

Antes - Infografía 3



Después - Infografía 3



## **Cambios**

1. Agregar el logo de ASOSOFT.
2. Cambiar el tamaño del a tipografía.
3. Cambiar el tamaño del a tipografía.
4. Editar el texto y modificar su aspecto.
5. Editar redacción del texto.
6. Eliminar ilustraciones de tapes porque confunden y no entienden que son
7. Modificar la dimensión de la infografía a 626px·840px, para que sea legible en la pantalla de un celular.

# CAPÍTULO IX



# Capítulo IX:

## Propuesta gráfica final

### 9.1 Infografía 1

**Lo Básico del SOFTBOL**  
Lo que debes saber para jugarlo

**ASOSOFT**  
Asociación Deportiva Nacional de Softbol  
Guatemala

#### Equipos

**Defensivo**

- Lanzador F1
- Receptor F2
- 1era Base F3
- 2nda Base F4
- 3era Base F5
- Parador en Corto F6
- Ext. Izquierdo F7
- Ext. Central F8
- Ext. Derecha F9

**Ofensivo**

- Bateador
- Corredores

**Accesorios**

- Pelota**  
De cuero, color amarillo óptico, costura fina color rojo
- Bate**  
Materiales: metal, grafito o litanio  
Tamaño máximo 86.4 cm  
Peso máximo 1077 gr de peso
- Guante**  
Material: Cuero  
Tamaño máximo 12.7cm de alto
- Casco**  
No debe de estar roto

**Uniforme**

- Gorras**  
Un estilo por equipo  
Obligatoria para jugadores masculinos
- Camiseta**  
Identificada con número y nombre
- Pantalones**  
Cortos o largos
- Medias**
- Zapatos**  
Completamente cerrados, con o sin tacos

Fuente: Softbol, un deporte bien suave

Hecho por Clara Morales

11.7"

8.7"

## 9.2 Infografía 2



11.7"

8.7"

**Comienza a Jugar Softbol**  
Seguro cumples con los requisitos principales

**ASOSOFT**  
Asociación Deportiva Nacional de Softbol

**¿Qué debes de hacer para comenzar a jugar?**

Puedes venir a Asosoft por información de 3:00 pm en adelante  
Nosotros te asignamos entrenador y te brindamos los accesorios básicos  
5ta calle 18-00 zona 15 Vista Hermosa 1, ventana de información en el 2do nivel.

**Frases Softboleras**

Puedes empezar a jugar desde los 5 años hasta la edad que tu quieras.  
No tenemos grupos mixtos.  
Pregunta en Facebook por mas información

**Fair ball (bola buena).**  
Es una pelota bateada dentro del terreno legal del juego.

**Juego perfecta.** El juego perfecto se lo acreditan al lanzador que ha jugado todo el partido, sin permitir que nadie del otro equipo llegue a la primera base.

**Base robada.**  
Cuando un corredor logra avanzar a la siguiente base, durante un lanzamiento que no es bateado.

**Jarrón.**  
Batazo válido al aire donde la pelota se va fuera del campo de juego, anotando una carrera.

**Wild pitch.** Lanzamiento desviado

Fuente: Softbol, un deporte bien suave Hecho por Clara Morales

### 9.3 Infografía 3

11.7"

# Conoce Mejor el SOFTBOL

Lo que debes saber de este deporte

Conocer mejor las reglas básicas del Softbol, será de ayuda para entenderlo y disfrutarlo cada vez más.

El partido se juega entre dos equipos de nueve jugadores cada uno.

Cada entrada se inicia con el turno al bate del equipo visitante y se termina cuando el equipo local termina su turno al bate.

Un equipo termina su turno al bate cuando el otro (equipo defensivo) hace 3 outs

**Partes del Campo**

Campo Exterior (Outfield)

Campo Interior (Infield)

- Las bases tienen 18.29 m. de separación entre ellas.
- La distancia desde el plato de home a la goma de la lanzadora es de 13.11 m.
- Del plato de home a la cerca del outfield, donde termina el campo, hay 67.1 m.

El partido de Softbol esta dividido en 7 entradas o innings.

	1	2	3	4	5	6	7
Visitante							
Local							

Hay dos versiones para jugar Softbol, que son:

- Lanzamiento Rápido
- Lanzamiento Lento

Una bola es buena cuando es bateada a la parte interna del terreno de juego

■ Mala    ● Buena

Fuente: Softbol, un deporte bien suave

Hecho por Clara Morales

8.7"

# CAPÍTULO X



## Capítulo X

### Producción, reproducción y distribución

#### 10.1 Plan de costos de elaboración

Para estimar el tiempo de elaboración de las infografías digitales, fue necesario establecer los recursos que fueron utilizados para la elaboración:

Proceso creativo y elaboración de propuesta.	Abril a Junio
Meses empleados en la elaboración de las Infografías Digitales	4 meses
Semanas empleados en la elaboración de las Infografías Digitales	16 semanas
Total de días tabajados	64 (4 días por semana)
Total de horas tabajadas	256 (4 horas por día)

Considerando que un diseñador Gráfico promedio devenga un salario de Q6,000.00 quetzales, equivale a Q200.00 quetzales diarios y a Q25.00 quetzales la hora trabajada.

Precio por hora	Q25.00
Costo total de elaboración de las infografías digitales	256 hrs x Q25 = 6,400

### 10.2 Plan de costos de producción

Se tomó en cuenta la realización de artes finales y digitalización de las infografías digitales para la Asociación de Sóftbol de Guatemala

Digitalización de bocetos de artes finales, validación de la propuesta y realización de cambios para propuesta final	Agosto a Noviembre
Total de semanas trabajadas	16 semanas
Total de días trabajados	64 (4 días por semana)
Total de horas tabajadas	256 (4 horas por día)
Precio por hora	Q25.00
Costo total de elaboración de las infografías digitales	256 hrs x Q25 = 6,400

### 10.3 Plan de costos de reproducción

CANTIDAD	MATERIAL	COSTO	TOTAL
1	CD	Q15.00	Q15.00

CD con el archivo editable de las infografías digitales, y cada infografía como archivo jpg.

### 10.4 Plan de costos de distribución

No hay costos de distribución pues las publicaciones se realizarán de forma digital en redes sociales y la página web de la asociación.

### 10.5 Margen de utilidad

El margen de utilidad es de Q2,563.00

## 10.6 Cuadro resumen

PROCESO	COSTO
Elaboración	Q 6,400.00
Producción	Q 6,400.00
Reproducción	Q 15.00
Distribución	-
Utilidad	Q 2,563.00
<b>TOTAL</b>	<b>Q15,378.00</b>

# CAPÍTULO XI



# Capítulo XI

## Conclusiones y recomendaciones

### 11.1 Conclusiones

**11.1.1** Se diseñaron infografías digitales para explicar, instruir y fomentar las actividades de la Asociación Deportiva Nacional de Sóftbol -ASOSOFT- a niños y adolescentes de 8 a 14 años.

**11.1.2** Se investigó información relacionada con infografías para lograr de forma correcta la integración de este proyecto.

**11.1.3** Se recopiló información acerca de la asociación ASOSOFT y acerca del deporte de sóftbol, para la correcta elaboración del proyecto e ilustraciones.

**11.1.4** Se diagramó e ilustró la información de la infografía y esto permitió reforzar la información principal de las infografías digitales

**11.1.5** La elección de colores y formas para las infografías, fueron basados en la línea gráfica con la que se trabajan los materiales de ASOSOFT.

**11.1.6** Se resumió la información del deporte de sóftbol, para que las personas conozcan a través de las infografías datos básicos acerca del deporte.

**11.1.7** La diagramación de las infografías fue adaptada de forma correcta, para que el flujo de la lectura de quienes lo observen sea adecuado y comprendan la información.

**11.1.8** El uso de ilustraciones para apoyar un texto que suele ser largo, ayudó para retener un poco más a quien ve la infografía

**11.19** La información que se incluyó en las infografías son datos básicos acerca del fútbol, pero se puede seguir creando infografías con información más específica dirigida a las personas nuevas dentro de la Asociación

## **11.2 Recomendaciones**

**11.2.1** Las publicaciones que se realicen de las infografías digitales deberán ser del documento original y no copias de este, para evitar que la resolución de la imagen baje y estas no se puedan leer.

**11.2.2** Si las infografías se imprimen se recomienda que las siguientes medidas sean establecidas como mínimas las siguientes:

Infografía 1: 8.7”x11.7”

Infografía 2: 8.7”x11.7”

Infografía 3: 8.7”x11.7”

**11.2.3** Se recomienda no alterar los colores utilizados en las infografías en el momento de ser publicadas, no aplicar ningún efecto sobre ellas.

**11.2.4** Se recomienda que el orden de la publicación de las infografías sean en el orden intuitivo de infografía digital 1, infografía digital 2 y infografía digital 3

**11.2.5** Se recomienda que para futuras publicaciones dirigidas hacia personas adolescentes se utilicen los mismos personajes de las infografías.

**11.2.6** Se recomienda que la asociación elabore estrategias con el objetivo de informar más a las personas interesadas en deporte, acerca del fútbol. Ya que es una de sus metas como asociación.

**11.2.7** Se recomienda seguir realizando publicaciones por medio de redes sociales y la página web de la asociación con información que puede ser de interés para niños y adolescentes de 8 a 14 años.

# CAPÍTULO XII



## **Capítulo XII:**

### **Conocimiento General**

Conexión de los conocimientos adquiridos durante la carrera de Comunicación y Diseño con el proyecto de graduación.

#### **12.2 Demostración de conocimientos:**



# CAPÍTULO XIII



## Capítulo XIII:

### Referencias

#### 13.1 Citas y referencias bibliográficas

##### **B**

Bruno, M. (1985). *Diseño y comunicación visual* (8th ed., pp. 82-84). Barcelona: Editorial GG.

##### **C**

Congreso de la República de Guatemala. (1963).

Artículo 1728. [Título III]. Código Civil y sus Reformas. [Decreto 106]

Conade. (2008). Sóftbol, un deporte bien suave. Recuperado

de: <http://www.conade.gob.mx/documentos/Publicaciones/Sóftbol.pdf>

Cali, L. (2012). Los niveles de la noticia. comunicadores.org. consultado el 16 Julio 2016,

de <http://www.comunicadores.org/2012/12/los-niveles-de-la-noticia/>

Concepto.de. (n.d.). Concepto de dibujo técnico - Definición y Concepto. [online]

Available at: <http://concepto.de/dibujo-tecnico/>.

##### **D**

Definición de diseño — Defnicion.de. (2016). Definición.de. Consultado el 27 Julio

2016, Recuperado de <http://definicion.de/disenos/>

Diseño, A. (2016). ¿Qué es la Ilustración?. Ane Diseño. Recuperado el 7 Diciembre 2016, de <https://anedisenowordpress.com/2012/06/06/que-es-la-ilustracion/>

DO IT. (2016). Neuronilla.com. Recuperado el 7 Diciembre de 2016, de <http://www.neuronilla.com/desarrolla-tu-creatividad/tecnicas-de-creatividad/107-do-it.html>

Diseño /tipografía. (2014). Grafo Universitas. Recuperado 29 de Julio 2016 de <http://graficauniversitas.blogspot.com/2014/06/disenotipografia.html>

Definición ABC. (2016). Definición de Dibujo. [online] Available at: <http://www.definicionabc.com/general/dibujo.php>.

## **E**

Ecured.cu. (n.d.). Teoría del color - EcuRed. [online] Available at:

[https://www.ecured.cu/Teor%C3%ADa\\_del\\_color#Propiedades\\_del\\_color](https://www.ecured.cu/Teor%C3%ADa_del_color#Propiedades_del_color).

## **F**

Frascara, J. (1988). *Diseño Grafico y Comunicación*. Argentina: Ediciones Infinito.

## **G**

García, A. & González, L. (s.f). Uso pedagógico de los Recursos Edicativos. *Universidad de Salamanca*. Recuperado de [http://www.eyg-ferre.com/TICC/archivos\\_ticc/AnayLuis.pdf](http://www.eyg-ferre.com/TICC/archivos_ticc/AnayLuis.pdf)

## **I**

Institutoblestgana.cl. (2016). Contenido 2 Etapas del Proceso de la Comunicación.

Obtenido de: [http://www.institutoblestgana.cl/virtuales/com\\_organiz/Unidad3/contenido2.htm](http://www.institutoblestgana.cl/virtuales/com_organiz/Unidad3/contenido2.htm) (20 Jul. 2016).

## **L**

La Federación Internacional de Sóftbol,. Sóftbol en las Escuelas. Recuperado de [http://www.isfsoftball.org/spanish/development/SOFTBOL\\_EN\\_LAS\\_ESCUELAS.pdf](http://www.isfsoftball.org/spanish/development/SOFTBOL_EN_LAS_ESCUELAS.pdf)

## **M**

Martínez Celdrán, E. & Amat Crespí, T. (1998). *Lingüística*. Barcelona: Masson.  
ISBN 84-458-0725-0

Morales, C. (2016). *Campo de Sóftbol*

## **O**

Olivares, E. (2015). 16 tendencias de diseño gráfico y web para 2016. [online]  
INFOGRAFIAS Ernesto Olivares. Available at: <https://ernestoolivares.es/disenografico-2016-tendencias/>.

## **P**

2º Psicología de la Comunicación Y RRII\_. (2016). Scribd. Recuperado,de  
<https://es.scribd.com/doc/20928796/2%C2%BA-Psicologia-de-la-Comunicacion>

Psicología del color. (2013). *Psicología del color y teoría del color*. Recuperado 27 Julio  
2016, de <http://www.psicologiadelcolor.es/psicologia-del-color/>

## **Q**

Que es una infografía, como se hacen, como se diseña una infografía. (2016). Ofifacil.com.  
Disponible en: <http://www.ofifacil.com/ofifacil-infografias-que-es-definicion-como-se-hacen.php>

Quipuscoa, J. (2015). Recorrido Visual , Elementos del diseño. [online] prezi.com.  
Disponible en: <https://prezi.com/dtw1cui6rnfd/recorrido-visual-elementos-del-disen/>.

## R

Román, C. J. (Segunda Edición 2005). Libro: El libro de las habilidades de comunicación.

Recuperado de: [https://books.google.com.gt/books?id=7ldQbFzhRBkC&printsec=frontcover&hl=es#v=one page&q&f=false](https://books.google.com.gt/books?id=7ldQbFzhRBkC&printsec=frontcover&hl=es#v=one%20page&q&f=false)

Real Academia Española. (2014). *Diccionario de la lengua española* (23.aed.).

Consultado en <http://www.rae.es/rae.html>

Real academia española. (16 de julio de 2016). Diccionario de la lengua española.

Obtenido de <http://www.rae.es/>

*Reglas Oficiales de Sóftbol*. (2014) (1st ed.). Recuperado de <http://http:\>

[\www.issoftball.org/spanish/rules\\_standards/rulebook\\_spanish.pdf](http://www.issoftball.org/spanish/rules_standards/rulebook_spanish.pdf)

## T

Thüer, S. L. (2002). Tesis de Licenciatura; El Departamento de Ciencias de la Comunicación en Red. Río Cuarto, Argentina.

T, C. (2016). jcft diseño digital. Respuestasops.webcindario.com. Recuperado 27 Julio

2016, de <http://respuestasops.webcindario.com/disenodigital.html>

Tipografía. (2016). Importancia. Recuperado 7 Diciembre 2016, de <http://>

[www.importancia.org/tipografia.php](http://www.importancia.org/tipografia.php)

## W

WEST, R., & TURNER, L. (2005). *TEORIA DE LA COMUNICACION: ANALISIS Y*

*APLICACION*. España: MCGRAW-HILL / INTERAMERICANA DE ESPAÑA,

Wbse.org. (2017). Historia del Softbol | WBSC. [online] Available at:

<http://www.wbse.org/es/historia-del-softbol/> [Accessed 17 Jun. 2017].

# CAPÍTULO XIV

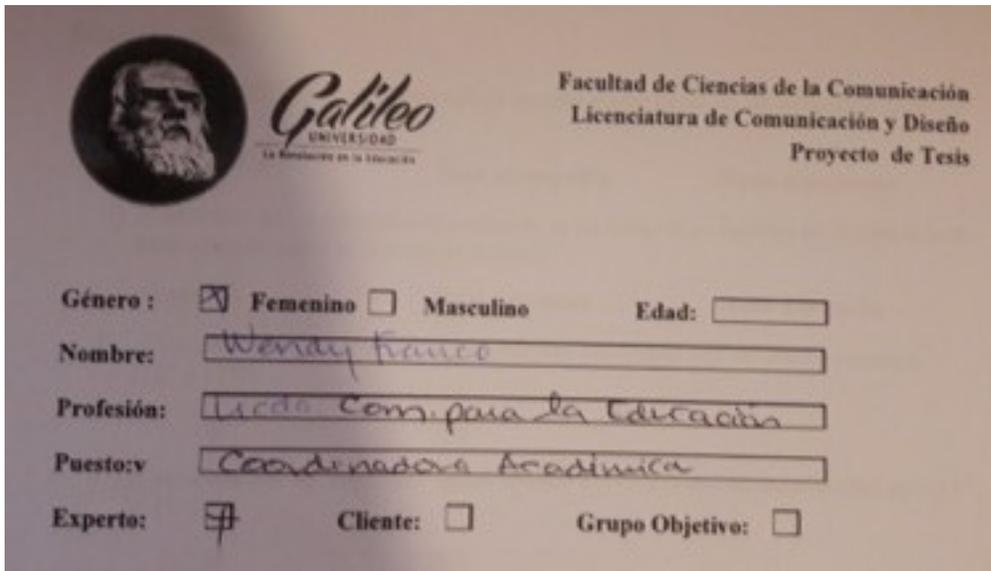


## Capítulo XIV

### Anexos

#### Fotos de Validación

Licda. Wendy Franco – Experto



Formulario de validación de la Universidad Galileo. El formulario incluye el logo de la universidad y el nombre 'Galileo UNIVERSIDAD' con el lema 'La Revolución en la Educación'. El título del formulario es 'Facultad de Ciencias de la Comunicación', 'Licenciatura de Comunicación y Diseño' y 'Proyecto de Tesis'. Los campos de datos son:

Género:	<input checked="" type="checkbox"/> Femenino <input type="checkbox"/> Masculino	Edad:	<input type="text"/>
Nombre:	<input type="text" value="Wendy Franco"/>		
Profesión:	<input type="text" value="Licda. Comp. para la Educación"/>		
Puesto:	<input type="text" value="Coordinadora Académica"/>		
Experto:	<input checked="" type="checkbox"/>	Cliente:	<input type="checkbox"/>
		Grupo Objetivo:	<input type="checkbox"/>



Licda. Marian Von\_Rayntz – Cliente

 **Galileo**  
UNIVERSIDAD  
LA ASPIRACIÓN EN EL SERVICIO

Facultad de Ciencias de la Comunicación  
Licenciatura de Comunicación y Diseño  
Proyecto de Tesis

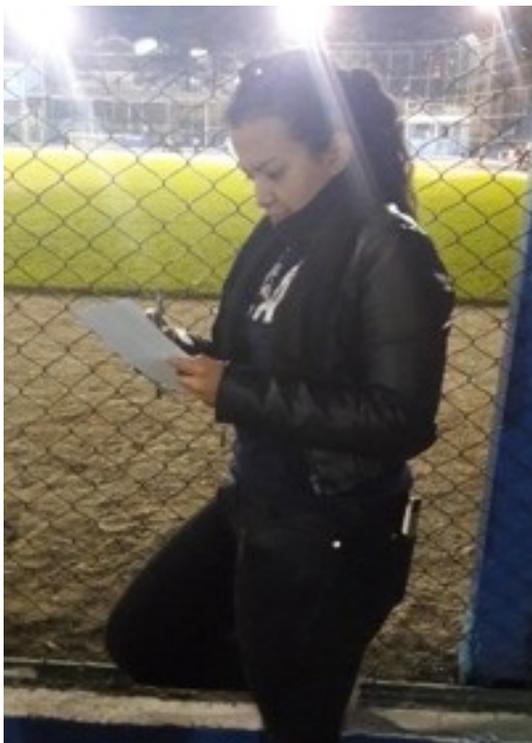
Género :  Femenino  Masculino      Edad:

Nombre:

Profesión:

Puesto:v

Experto:       Cliente:       Grupo Objetivo:



Lic. Mario Vasquez – Experto

 **Galileo**  
UNIVERSIDAD  
La Realidad es la Materia

Facultad de Ciencias de la Comunicación  
Licenciatura de Comunicación y Diseño  
Proyecto de Tesis

Género:  Femenino  Masculino      Edad:

Nombre:

Profesión:

Puesto:

Experto:       Cliente:       Grupo Objetivo:



Lic. Rolando López – Experto

 **Galileo**  
UNIVERSIDAD  
La Revolución en la Educación

Facultad de Ciencias de la Comunicación  
Licenciatura de Comunicación y Diseño  
Proyecto de Tesis

Género :  Femenin  Masculino  Edad:

Nombre:

Profesión:

Puesto:

Experto:  Cliente:  Grupo

Objetivo:



Licda. Mariana Espinosa – Experto

 **Galileo**  
UNIVERSIDAD  
La Innovación en la Educación

Facultad de Ciencias de la Comunicación  
Licenciatura de Comunicación y Diseño  
Proyecto de Tesis

Género:  Femenino  Masculino      Edad:

Nombre:

Profesión:

Puesto:

Experto:       Cliente:       Grupo

Objetivo:

