



**FACULTAD DE CIENCIAS  
DE LA COMUNICACIÓN**

Creación de una identificación audiovisual para presentar el programa -Apuntes del mundo- a la audiencia real y potencial del canal de televisión abierta TN23. Guatemala, Guatemala 2018.

**PROYECTO DE GRADUACIÓN**

Presentado a la facultad de Ciencias de la comunicación  
Guatemala C.A.

**ELABORADO POR:**

Carlos Alfonso Jordán Castillo

Carné: 2006-2139

Para optar al título de:

**LICENCIATURA EN COMUNICACIÓN Y DISEÑO**

Nueva Guatemala de la Asunción, 7 octubre de 2018

Proyecto de graduación

Creación de imagen audiovisual para presentar el programa -Apuntes del mundo- a la audiencia real y potencial del canal de televisión abierta TN23. Guatemala,

Guatemala 2018.

Carlos Alfonso Jordán Castillo

Universidad Galileo

Facultad de Ciencias de la Comunicación

Diciembre, 2018

## **Autoridades**

Dr. Eduardo Suger Cofiño

Rector

Dra. Mayra de Ramírez

Vicerrectora general

Lic. Jean Paul Suger Castillo

Vicerrector Administrativo

Lic. Jorge Retolaza

Secretario general

Lic. Leizer Kachler

Decano de la Facultad de Ciencias de la Comunicación

Lic. Rualdo Anzueto, M.Sc.

Vicedecano de la facultad de Ciencias de la Comunicación

Guatemala 12 de abril de 2012

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

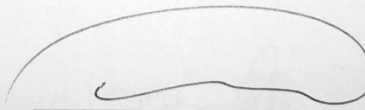
Estimado Licenciado Kachler:

Solicito la aprobación del tema de proyecto de Graduación titulado:  
**CREACIÓN DE UNA IDENTIFICACIÓN AUDIOVISUAL PARA PRESENTAR  
EL PROGRAMA -APUNTES DEL MUNDO- A LA AUDIENCIA REAL Y  
POTENCIAL DEL CANAL DE TELEVISIÓN ABIERTA TN23. GUATEMALA,  
GUATEMALA 2018.** Así mismo solicito que el Mgtr. Arnulfo Guzmán Morán sea  
quién me asesore en la elaboración del mismo.

Atentamente,



**Carlos Alfonso Jordán Castillo**  
20062139



**Mgtr. Arnulfo Guzmán Morán**  
Asesor  
Colegiado 7499





**Galileo**  
UNIVERSIDAD  
La Revolución en la Educación

**FACOM** Facultad de Ciencias  
de la Comunicación

Guatemala 18 de mayo de 2012

**Señor:**  
**Carlos Alfonso Jordán Castillo**  
**Presente**

Estimado Señor Jordán:

De acuerdo al proceso de titulación profesional de esta Facultad, se aprueba el proyecto titulado: **CREACIÓN DE UNA IDENTIFICACIÓN AUDIOVISUAL PARA PRESENTAR EL PROGRAMA –APUNTES DEL MUNDO- A LA AUDIENCIA REAL Y POTENCIAL DEL CANAL DE TELEVISIÓN ABIERTA TN23. GUATEMALA, GUATEMALA 2018.** Así mismo, se aprueba al Mgtr. Arnulfo Guzmán Morán, como asesor de su proyecto.

Sin otro particular, me suscribo de usted.

Atentamente,

**Lic. Leizer Kachler**  
**Decano**

**Facultad de Ciencias de la Comunicación**



**Galileo**  
UNIVERSIDAD  
La Revolución en la Educación

**FACOM**

Facultad de Ciencias  
de la Comunicación

Guatemala, 27 de mayo de 2019

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

Estimado Licenciado Kachler:

Por medio de la presente, informo a usted que el proyecto de graduación titulado: **CREACIÓN DE UNA IDENTIFICACIÓN AUDIOVISUAL PARA PRESENTAR EL PROGRAMA –APUNTES DEL MUNDO- A LA AUDIENCIA REAL Y POTENCIAL DEL CANAL DE TELEVISIÓN ABIERTA TN23, GUATEMALA, GUATEMALA 2018**. Presentado por el estudiante: Carlos Alfonso Jordán Castillo, con número de carné: 20062139, 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,

**Mgr. Arnulfo Guzmán Morán**  
**Asesor**  
**Colegiado 7499**



**Galileo**  
UNIVERSIDAD  
La Revolución en la Educación

**FACOM** Facultad de Ciencias  
de la Comunicación

Guatemala, 03 de junio de 2019

Señor  
**Carlos Alfonso Jordán Castillo**  
Presente

Estimado Señor Jordán:

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, 22 de agosto de 2019.

Licenciado

Leizer Kachler

Decano FACOM

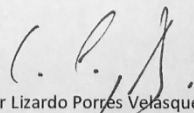
Universidad Galileo

Presente.

Señor Decano:

Le informo que la tesis: **CREACIÓN DE UNA IDENTIFICACIÓN AUDIOVISUAL PARA PRESENTAR EL PROGRAMA –APUNTES DEL MUNDO- A LA AUDIENCIA REAL Y POTENCIAL DEL CANAL DE TELEVISIÓN ABIERTA TN23. GUATEMALA, GUATEMALA 2018**, del estudiante Carlos Alfonso Jordán Castillo, ha sido objeto de revisión gramatical y estilística, por lo que puede continuar con el trámite de graduación.

Atentamente.



Lic. Edgar Lizardo Porres Velasquez

Asesor Lingüístico

Universidad Galileo



**Galileo**  
UNIVERSIDAD  
La Revolución en la Educación

**FACOM**

Facultad de Ciencias  
de la Comunicación

Guatemala, 26 de agosto de 2019

**Señor:**  
**Carlos Alfonso Jordán Castillo**  
**Presente**

Estimado Señor Jordán:

De acuerdo al dictamen rendido por la terna examinadora del proyecto de graduación titulado **CREACIÓN DE UNA IDENTIFICACIÓN AUDIOVISUAL PARA PRESENTAR EL PROGRAMA –APUNTES DEL MUNDO- A LA AUDIENCIA REAL Y POTENCIAL DEL CANAL DE TELEVISIÓN ABIERTA TN23. GUATEMALA, GUATEMALA 2018.** Presentado por el estudiante: Carlos Alfonso Jordán Castillo, el Decano de la Facultad de Ciencias de la Comunicación autoriza la publicación del Proyecto de Graduación previo a optar al título de Licenciado en Comunicación y Diseño.

Sin otro particular, me suscribo de usted.

Atentamente,

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

## **Dedicatoria**

A mi familia

A mis compañeros

A mis catedráticos

A la Universidad

## **Resumen**

El programa de televisión abierta “Apuntes del Mundo” no cuenta con una identificación audiovisual para ser presentado a su audiencia real y potencial del canal de televisión abierta TN23.

Por lo que se planteó el siguiente objetivo: Crear una identificación audiovisual para presentar el programa -Apuntes del Mundo- para la audiencia real y potencial del canal de televisión abierta.

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

El resultado obtenido fue que, mediante el diseño de una imagen audiovisual para presentar el programa -Apuntes del mundo- a la audiencia real y potencial del canal de televisión abierta TN23, este se verá beneficiado porque tendrá una imagen renovada y el grupo objetivo será atraído y con eso se espera que la audiencia se incremente.

Por último, se recomendó al cliente utilizar la imagen audiovisual de manera consistente dentro del programa.

Para efectos legales únicamente el autor CARLOS ALFONSO JORDÁN CASTILLO es responsable del contenido de este ya que es una investigación científica y motivo de consulta por estudiantes y profesionales.



## índice

Capítulo I: Introducción.	
1.1 Introducción .....	1
Capítulo II: Problemática.	
2.1 Contexto .....	2
2.2 Requerimiento de Comunicación y Diseño .....	4
2.3 Justificación .....	5
2.3.1. Magnitud. ....	5
2.3.2. Vulnerabilidad. ....	6
2.3.3. Trascendencia. ....	6
2.3.4. Factibilidad. ....	6
Capítulo III: Objetivos de diseño.	
3.1 El objetivo general .....	8
3.2 Los objetivos específicos .....	8
Capítulo IV: Marco de referencia.	
4.1 Información general del cliente .....	9
Capítulo V: Definición del grupo objetivo.	
5.1 Perfil geográfico .....	13
5.2 Perfil demográfico .....	13
5.3 Perfil psicográfico .....	14
5.4 Perfil conductual .....	14
Capítulo VI: Marco teórico.	
6.1 Conceptos fundamentales relacionados con el producto o servicio .....	15
6.2 Conceptos fundamentales relacionados con la comunicación y el diseño .....	18
6.3 Ciencias auxiliares, artes, teorías y tendencias .....	27
Capítulo VII: Proceso de diseño y propuesta preliminar.	
7.1 Aplicación de la información obtenida en el marco teórico .....	37
7.2 Conceptualización .....	39
7.3 Bocetaje .....	42
7.4 Propuesta preliminar .....	55
Capítulo VIII: Validación técnica.	
8.1 Población y muestreo .....	58
8.2 Método e instrumentos .....	59
8.3. Resultados e interpretación de resultados .....	63
8.4. Cambios con base a los resultados .....	74

Capítulo IX Propuesta gráfica final .....	75
Capítulo X: Producción, reproducción y distribución.	
10.1. Plan de costos de elaboración .....	85
10.2. Plan de costos de producción .....	86
10.3. Plan de costos de reproducción .....	86
10.4. Plan de costos de distribución .....	87
10.5. Margen de utilidad .....	87
10.6. Cuadro con resumen general de costos .....	87
Capítulo XI: Conclusiones y recomendaciones.	
11.1. Conclusiones .....	88
11.2. Recomendaciones .....	89
Capítulo XII Conocimiento general .....	90
Capítulo XIII Referencias .....	91
Capítulo XIV Anexos .....	95

# Capítulo I

# Capítulo I

## 1.1 Introducción

El programa Apuntes del Mundo ha ofrecido a hombres y mujeres de 25 a 40 años de edad que tienen un NSE E, D, C-, C, C+ y B, sus servicios desde el año 2015. Sin embargo, en la actualidad el programa no cuenta con una imagen audiovisual para presentar el programa -Apuntes del mundo- a su audiencia real y potencial del canal de televisión abierta TN23. Por esta razón se propuso resolver este problema comunicativo a través de la elaboración del siguiente proyecto: Creación de imagen audiovisual para presentar el programa -Apuntes del mundo- a la audiencia real y potencial del canal de televisión abierta TN23. Guatemala

Para crear el concepto creativo se usará el método mapa mental y a través de un método de investigación lógico inductivo, se creará un marco teórico que respalde la investigación.

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

## **Capítulo II**

## **Capítulo II: Problemática**

### **2.1 Contexto**

#### **Canal TN23**

El canal fue creado en el año 2012 con el nombre de Alba Noticias, El Director asignado es el Lic. Byron Chinchilla. La idea original del canal era presentar una opción al público para que se informe de los acontecimientos nacionales e internacionales a través de un canal dedicado exclusivamente a las noticias. La información presentada sería nutrida gracias al apoyo de los demás canales de noticias que pertenecen a la corporación y, por lo tanto, no tendría equipos de reporteros, solo personal de control. Alrededor de 6 meses después del inicio del proyecto, el director cambia y el Lic. Victor Bolaños asume el mando, después de eso el Lic. Byron Chinchilla regresa como Director y se observa la necesidad de expandir el proyecto. Gerencia aprueba el cambio y 1 año después del inicio del proyecto se relanza el canal con el nombre de Noticiero TN23, se contratan 5 equipos de reporteros, un grupo de editores y otro equipo de redactores. El canal cuenta con emisiones desde las 8 de la mañana hasta las 7 de la noche con un set virtual en un cuarto con fondo verde, este método es utilizado hasta Septiembre del 2016 cuando el proyecto se vuelve a expandir y el Director cambia nuevamente, el Lic. Pedro Sánchez asume el mando en mayo del 2016 y el canal se vuelve a relanzar con una nueva imagen y un set físico, actualmente se realizan emisiones a partir de las 7:00 am hasta las 9:00 pm

## **Programa Apuntes del Mundo**

“Apuntes del mundo” inició en 2015 con la idea de mostrar las noticias importantes a nivel internacional, que muchas veces no reciben mucha atención en los noticieros tradicionales.

Tras casi tres años de estar al aire, el programa ha evolucionado en varios frentes. En el 2017, el programa se expandió de 30 minutos a una hora, colocando más emisiones en horarios más atractivos, donde ha logrado maximizar la audiencia.

Con la expansión de horario, se amplió el contenido presentado, incluyendo más información sobre política, conflictos y el cambio climático; sin dejar de lado el área tecnológica, de naturaleza y entretenimiento.

En sus primeras emisiones, el diseño del programa imitaba el del canal donde se transmite. Fue luego de unos meses que el programa se estableció al usar una paleta de colores, con el azul siendo prominente.

Desde un inicio, el programa ha buscado mostrar un panorama completo de lo que está pasando alrededor del mundo, entregando a la audiencia, no sólo la información de lo que está pasando, también el contexto y el análisis a futuro de las noticias del mundo.

El programa se ha destacado por el análisis mundial, mostrar lo último de la ciencia y la tecnología, además de ser una ventana al avance de los derechos LGBTIQ y de equidad de género en todo el mundo.

El programa aprovecha la juventud de su presentador y productores para mostrar un ángulo y perspectiva diferente, alejado al estilo tradicional y conservador de muchos noticieros.

El cliente ha mostrado su interés en actualizar el diseño de su imagen a un estilo moderno ya que este debe renovarse para mantener una imagen fresca en la mente del público objetivo y mantener un impacto siempre, pero sin perder su esencia, la limpieza y los colores.

Uno de los inconvenientes al trabajar una producción audiovisual para crear una imagen audiovisual viene del cliente, que ha pedido seguir utilizando el mismo logo de la introducción que posee actualmente pero eso también puede ser visto con positivo ya que no habría necesidad de diseñar un nuevo logo y, por lo tanto, el proyecto será concentrado en diseño y animación de los diferentes elementos gráficos del programa.

## **2.2 Requerimiento de Comunicación y Diseño**

El programa de televisión abierta “Apuntes del Mundo” no cuenta con una identificación audiovisual para presentar a su audiencia real y potencial del canal de televisión abierta TN23.

Un diseño completo ayudaría a segmentar el programa, mostrar la información de manera más atractiva, clara, completa y sin problemas de comunicación.

El diseño permitirá diferenciar el programa, mostrar una imagen renovada y coherencia dentro de la emisión.

“Apuntes del Mundo” busca ofrecer un estilo juvenil, tecnológico y libre. Se quiere mostrar información completa, pero no encasillar el programa en un estilo de “noticiero normal”.

El diseño debe mostrar la diversidad y flexibilidad de un programa que toca gran variedad de temas, desde los más serios, como la crisis humanitaria en Siria, el cambio climático y la tensión nuclear de Corea del Norte, hasta lo último de la tecnología y el mundo automotriz.

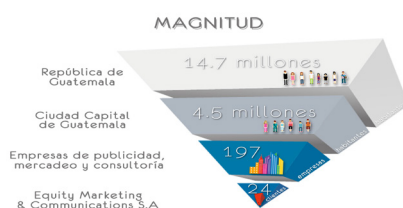


## 2.3 Justificación

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

### 2.3.1. Magnitud.

En la República de Guatemala habitan alrededor de 17.1 millones de personas, y está dividida en 22 departamentos. Entre ellos se encuentra Guatemala, que en la actualidad acoge a alrededor de 992,541 habitantes. Dentro de este departamento existen 5 canales de televisión dedicado a presentar los eventos y noticias a nivel nacional e internacional, y entre ellas, se encuentra el canal TN23 que atiende aproximadamente a 17 millones de clientes potenciales y dentro de este canal se transmite el programa Apuntes del Mundo que es visto por alrededor de 10% de los clientes.



Gráfica de magnitud realizada por el comunicador diseñador Carlos Jordán

### **2.3.2. Vulnerabilidad.**

La televisión se ha estado desarrollando desde finales del siglo XIX y está en constante desarrollo, si el programa no realiza una producción audiovisual para presentar el programa Apuntes del Mundo, se perderá la oportunidad de revitalizar la imagen del canal. Por lo tanto la percepción el público objetivo hacia al canal se volvería negativa, ya que una imagen que no se renueva tiende a ser vista como antigua y desactualizada. La mayoría de canales que presentan programas cambian su imagen constantemente, cada 6 a 12 meses para que sea visto como algo fresco e innovador.

<http://www.bbc.co.uk/historyofthebbc/research/general/tvstory2>

### **2.3.3. Trascendencia.**

Al contar con una nueva imagen audiovisual para presentar el programa Apuntes del Mundo, la empresa podrá revitalizar la imagen del programa, el grupo objetivo percibiría un cambio positivo del canal, lo que podría incentivar y mejorar el rating con respecto a otros canales que presentan el mismo tipo de contenido.

### **2.3.4. Factibilidad.**

La creación de una nueva imagen audiovisual para presentar el programa Apuntes del Mundo es factible, porque se cuenta con los recursos necesarios para llevarse a cabo.

**2.3.4.1 Recursos Humanos.** Incluye primero al estudiante que realizará el proyecto, tanto en la parte audiovisual como en el área de producción. También incluye a la organización que ha brindado los elementos esenciales para la producción del proyecto como el logotipo, el audio y el equipo, tanto de cámaras como sets físicos.

**2.3.4.2 Recursos Organizacionales.** El director del canal TN23 y el productor del programa Apuntes del Mundo autorizan al estudiante para que desarrolle una nueva

imagen para presentar el programa Apuntes del Mundo y están en disposición de brindar toda la información necesaria para llevar a cabo este proyecto.

**2.3.4.3 Recursos Económicos.** La organización cuenta actualmente con los recursos necesarios (sets, equipo de cámaras, iluminaria, fondo verde), que posibilita la realización de este proyecto.

**2.3.4.4 Recursos Tecnológicos.** La organización cuenta con el equipo y las herramientas indispensables para elaborar, producir y distribuir el resultado del proyecto de graduación. Por su parte, el estudiante posee con las competencias profesionales y el siguiente equipo para llevar a cabo el proyecto:

- Computadora de última generación con un procesador i7, 12 gigas de memoria RAM, tarjeta de video de 8 gigas y un disco duro.
- Cámara fotográfica con modalidad para grabar video en súper HD (1920X1080) Canon
- Programa de animación Maya 3D y render en MentalRay
- Programa de postproducción Adobe After Effects CC
- Programas de diseño Photoshop CC, ilustrador CC

## **Capítulo III**

## Capítulo III: Objetivos del diseño

### 3.1 El objetivo general

Crear una identificación audiovisual para presentar el programa Apuntes del Mundo para la audiencia real y potencial del canal de televisión abierta TN23.

### 3.2 Los objetivos específicos

**3.2.1 Investigar** todo lo relacionado al Canal TN23 y al programa Apuntes del Mundo, desde su fundación hasta el presente día y todo lo posible para una producción audiovisual de alta calidad.

**3.2.2 Recopilar** toda la información necesaria para la creación de una imagen audiovisual, que incluye diagramar el set físico para que interactúe con los elementos de diseño creados y los programas que se utilizan durante la grabación para que se integre correctamente.

**3.2.3 Diagramar** un Story Board que sirva de guía para tener una idea concreta y unificada de las animaciones que se realizaran, así como el concepto general de la producción.

**3.2.4 Modelar** elementos y objetos en tres dimensiones que serán usados en la integración de la imagen audiovisual.

## **Capítulo IV**

## **Capítulo IV: Marco de referencia**

### **4.1 Información general del cliente**

#### **Historia del canal TN23**

##### **2012**

El canal fue creado en el año 2012 con el nombre de Alba Noticias, el Director asignado es el Lic. Byron Chinchilla. La idea original del canal era presentar una opción al público para que se informe de los acontecimientos nacionales e internacionales a través de un canal dedicado exclusivamente a las noticias. La información presentada sería nutrida gracias al apoyo de los demás canales de noticias que pertenecen a la corporación y no tendría equipos de reporteros, solo personal de control, alrededor de 6 meses después del inicio del proyecto el director cambia y el Lic. Víctor Bolaños asume el mando.

##### **2013**

A principios del año 2013 el Lic. Byron Chinchilla regresa como Director y se observa la necesidad de expandir el proyecto. Gerencia aprueba el cambio y 1 año después del inicio del proyecto se relanza el canal con el nombre de Noticiero TN23, se contratan 5 equipos de reporteros, un grupo de editores y otro equipo de redactores.

El canal cuenta con emisiones desde las 8 de la mañana hasta las 7 de la noche utilizando un set virtual en un cuarto verde.

## **2016**

El método de utilizar un croma es manejado hasta Septiembre del 2016 cuando el proyecto se vuelve a expandir y el Director vuelve a cambiar, el Lic. Pedro Sanchez asume el mando en mayo del 2016 y el canal se vuelve a relanzar con una nueva imagen y un set físico, actualmente se realizan emisiones a partir de las 7:00 am hasta las 9:00 pm

### **Historia del programa Apuntes del Mundo**

## **2015**

“Apuntes del mundo” inició en 2015 con la idea de mostrar las noticias importantes a nivel internacional, que muchas veces no reciben mucha atención en los noticieros tradicionales.

Tras casi tres años de estar al aire, el programa ha evolucionado en varios frentes.

## **2017**

En el 2017, el programa se expandió de 30 minutos a una hora, colocando más emisiones en horarios más atractivos, donde ha logrado maximizar la audiencia.

Con la expansión de horario, se amplió el contenido presentado, incluyendo más información sobre política, conflictos y el cambio climático; sin dejar de lado el área tecnológica, de naturaleza y entretenimiento.

En sus primeras emisiones, el diseño del programa mimetizaba el del canal donde se transmite. Fue luego de unos meses que el programa se estableció usando una paleta de colores con el azul siendo prominente.

Desde un inicio, el programa ha buscado mostrar un panorama completo de lo que está pasando alrededor del mundo, entregando a la audiencia, no sólo la información de lo que está pasando, también el contexto y el análisis a futuro de las noticias del mundo.

El programa se ha destacado por el análisis mundial, mostrar lo último de la ciencia



y la tecnología, además de ser una ventana al avance de los derechos LGBTIQ y de equidad de género en todo el mundo.

El programa aprovecha la juventud de su presentador y productores para mostrar un ángulo y perspectiva diferente, alejado al estilo tradicional y conservador de muchos noticieros.

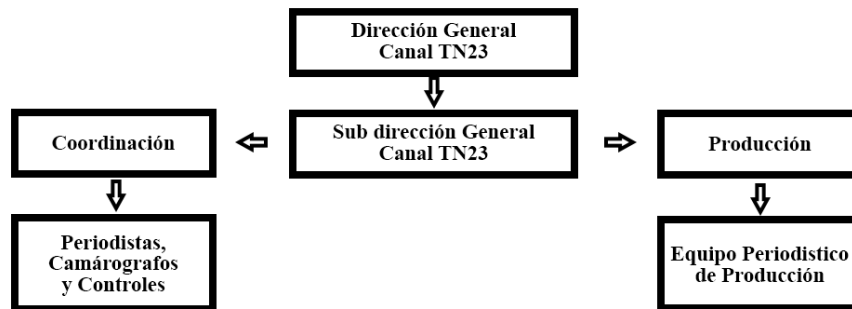
#### 4.1.1 Misión

Mantener informado al guatemalteco de todo estrato social las 24 horas.

#### 1.1.2 Visión

Ser el primero y mejor canal de noticias las 24 horas a nivel regional.

#### 1.1.3 Organigrama de la TN23.



Organigrama recuperado de: Administración TN23.

### 1.1.4 FODA

FORTALEZAS	OPORTUNIDADES
<ul style="list-style-type: none"><li>• Alcance a toda Guatemala a través de un canal que puede ser visto en cualquier televisor</li><li>• Equipo completo y bien equipado para presentar el programa</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Expansión</li><li>• Revitalizar imagen</li></ul>
DEBILIDADES	AMENANZAS
<ul style="list-style-type: none"><li>• Poco conocido</li><li>• Se presenta una vez a la semana</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Varios competidores de otros canales</li><li>• Medios alternativos para obtener información (redes sociales)</li></ul>

Tabla elaborada por el comunicador(a) diseñador(a)

### 1.1.5 Antecedentes de diseño

El programa cuenta con la siguiente imagen gráfica y logotipo de utilidad para realizar el proyecto.



## **Capítulo V**

## Capítulo V: Definición del grupo objetivo

El programa se presenta en el canal de TN23, cuyo grupo objetivo son personas de entre 25 a 60 años.

### 5.1 Perfil geográfico

El grupo objetivo reside en zonas residenciales y rurales en todo el país de Guatemala, trabaja en oficinas comercios e incluso el campo, transita por bancos comercios o cualquier lugar donde haya televisores. Se entretiene viendo televisión, y le agradan temas de actualidad como desarrollo de tecnología y, a su vez, la música clásica y de culto. Puntualmente, el proyecto va dirigido a todas las personas que viven en Guatemala y tienen acceso a una televisión.

### 5.2 Perfil demográfico

El grupo objetivo está compuesto por mujeres y hombres de 25 a 60 años de edad.

El grupo objetivo tiene un NSE de E - B, y contempla las siguientes características:

CARACTERÍSTICAS	NIVEL A	NIVEL B	NIVEL C+	NIVEL C	NIVEL C-	NIVEL D	NIVEL E
EDUCACIÓN	Superior, Licenciatura, Maestría, Doctorado	Superior, Licenciatura	Superior, Licenciatura	Superior, Licenciatura	Media Completa	Primaria Completa	Primaria Incompleta
DESEMPEÑO	Proprietario, Director Profesional exitoso	Empresario, Ejecutivo de alto nivel, Profesional, Comerciante	Ejecutivo medio, Comerciante, vendedor	Ejecutivo, Comerciante, Vendedor, Dependiente	Comerciante, Vendedor, Dependiente	Obrero, Dependiente	Obrero, Dependiente
INGRESO	Piso Q. 70 mil	Piso Q. 45 mil	Piso Q. 20 mil	Piso Q. 12 mil	Piso Q. 6 mil	Piso Q. 4 mil	Piso Q. 1.4 mil
VIVIENDA	Casa / departamento de lujo, en propiedad, 5-6 recámaras, 4 a 8 baños, 3-4 salas, parrill, piscina, estacionamiento, área de servicio separada, garage para 3-8 vehículos	Casa / departamento de lujo, en propiedad, 3-4 recámaras, 2 a 3 baños, 1 sala, estudio, área de servicio, garage para 2-4 vehículos	Casa / departamento, rentada o financiado, 3 recámaras, 2 a 3 baños, 1 sala, estudio, área de servicio, garage para 2 vehículos	Casa / departamento, rentada o financiado, 1-2 recámaras, 1-2 baños, sala garage para 2 vehículos	Casa / departamento, rentada o financiado, 1-2 recámaras, 1-2 baños, sala	Casa / departamento, rentada o financiado, 1-2 recámaras, 1 baño, sala	Casa / cuanto rentado, 1-2 recámaras, 1 baño, sala-comedor
OTRAS PROPIEDADES	Fincas, casas de descanso en lagos, mar, Antigua	Sitios / terrenos condominios cerca de costas	Sitios / terrenos sin usar por basucitas				
PERSONAL DE SERVICIOS	Personal de planta, en el hogar, limpieza, cocina, jardín, seguridad y chófer	1-2 personas de tiempo completo, chófer	Por día	Por día, eventual	Eventual		
EDUCACIÓN GRUPO	Hijos menores en colegios privados caros, mayores en U del extranjero	Hijos menores en colegios privados caros, mayores en U local, post grado extranjero	Hijos menores en colegios privados, mayores en U privadas y post grado extranjero con beca	Hijos menores en colegios privados, mayores en U estatal	Hijos menores en colegios privados, mayores en U estatal	Hijos en escuela	Hijos en escuela
POSESIONES	Autos del año, asegurados contra todo riesgo, 4x4, Van, Lancha, 3.5 ton acustica, moto, helicóptero, avión	Autos de 3-5 años, asegurados contra todo riesgo, 4x4, Van, moto	Autos compactos de 3-5 años, asegurados por Financiera	Auto compacto de 4-5 años, sin seguro	Auto compacto de 4-5 años, sin seguro	Moto, por trabajo	
BIENES DE COMODIDAD	3 ml. Máximo, cel cada miembro de la familia, Direc TV, cable, Internet dedicada, 2 o más equipos de audio, 3 TV, varias planas o plasma, máquinas de lavar secar, platos ropa, computadoras, familia miembros, Internet, porteo eléctrico, todos los electrodomésticos	2 ml. Máximo, cel cada miembro de la familia, Direc TV, Internet dedicada, cable, 2 equipos de audio, 3 TV, 1 plana o plasma, máquinas de lavar y secar, platos ropa, computadoras, Internet porteo eléctrico y todos los electrodomésticos	1 ml. Máximo, 1-2 cel, cable, internet dedicado, equipo de audio, 2 TV, máquina de lavar ropa, computadoras / familia electrodomésticos básicos	1 ml. Máximo, 1-2 cel, cable, radio, 2 TV, electrodomésticos básicos	1 ml. 1 cel, cable, equipo de audio, TV, electrodomésticos básicos	1 cel, cable, radio, TV, electrodomésticos básicos	1 cel, radio, TV, estufa
DIVERSION	Clubes privados, vacaciones en el interior o exterior	Clubes privados, vacaciones en el interior o exterior	Cine, CC, parques temáticos locales	Cine, CC, parques temáticos locales	CC, parques, estadio	CC, parques, estadio	Parques
SERVICIOS BANCARIOS FINANCIEROS	3-4 clas Q monetarias y ahorro, Plazo fijo, TC int, Seguros y citas en US\$	2-3 clas Q monetarias y ahorro, Plazo fijo, TC int, Seguros y citas en US\$	1-2 clas Q monetarias y ahorro, Plazo fijo, TC int, Seguro colectivo	1 clas Q monetarias y ahorro, 1 TC local	1 clas Q ahorro, TC local	Cla Q ahorro	

Ver tabla completa de NSE en anexo II.

### **5.3 Perfil psicográfico**

Los hábitos del grupo objetivo tienden a ser repetitivos, por ejemplo prepararse para ir a trabajar, trabajar en un horario fijo, descansar o realizar diferentes actividades después del trabajo, hacer deportes, etc.

El estilo de vida del grupo objetivo es variado pero tienden a ser personas que les agrada estar informados con respecto a diferentes temas como tecnología, cultura POP, política, medio ambiente, derechos humanos y cualquier tema relacionado.

### **5.4 Perfil conductual**

El grupo objetivo se inclinan a tener una actitud positiva y optimista, también tienden a ser de mente abierta. El programa es considerado centrista liberal, se inclina a ser liberal en temas sociales y centrista en temas económicos y políticos

El grupo objetivo es escéptico y le gusta estar informado para crear sus propias conclusiones con respecto a cualquier tema y por el estilo de vida que llevan no pueden estar al tanto de todas las noticias, por lo que buscan medios que proporcionen información veraz y concreta, pero al mismo tiempo entretenidas.

El enfoque de programa es hacer un resumen de temas relevantes que ocurrieron durante la semana, hacer un análisis de los temas para que las personas formen sus propias conclusiones, poniendo en contexto los eventos ocurridos, haciendo énfasis en los detalles y que significan y, por último, intentar predecir qué sucederá durante la siguiente semana.

## **Capítulo VI**

## **Capítulo VI: Marco teórico**

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

#### **6.1.1 Televisión.**

Demetrio E. Brisset, (2011) la palabra televisión viene de la combinación de 2 palabras, “tele” que proviene del griego que significa lejos y “visio” que proviene del latín que significa visión. La televisión se puede definir como un sistema de transmisión de imágenes y sonido a distancia a través de ondas hertzianas que son ondas electromagnéticas que viajan a través del espacio a velocidades de casi 300,000 kilómetros por segundo y son recibidas por un dispositivo que permite la visualización de las imágenes transmitidas llamado televisor. En el caso de la televisión por cable, la transmisión se realiza a través de cable coaxial o fibra óptica.

#### **6.1.2 Canal de televisión.**

Demetrio E. Brisset, (2011) las estaciones de televisión reciben el nombre de canales porque son frecuencias por las que viajan señales de video y audio hacia aparatos receptores de televisión dentro de un área geográfica determinada.

#### **6.1.3 Noticia.**

Josep M. Català (2005) la palabra noticia proviene del latín “notitia” que se traduce como conocimiento. Por lo tanto podemos definir la noticia como la divulgación o publicación de información acerca de un hecho, cuyo contenido debe responder a preguntas como ¿quién?, ¿qué?, ¿cuándo?, ¿dónde?, ¿por qué?, ¿para qué? o ¿cómo?

#### **6.1.4 Periodismo.**

Josep M. Català (2005) según el historiador Judío Flavio Josefo, el origen del periodismo inicio con los historiógrafos de la antigua Babilonia quienes se encargaban de escribir día a día los sucesos trascendentales. También se le atribuye a los chinos quienes en el año 594 a. C. Imprimían sobre delgado papel de paja de arroz.

El periodismo lo podemos definir como una actividad que consiste en recabar, simplificar, y divulgar información referente a los hechos de un acontecimiento.

##### **6.1.4.1 Géneros periodísticos.**

- Nota informativa
- Artículo
- Nota o reseña descriptiva
- Nota o reseña crítica
- Reportaje
- Entrevista
- La crónica

#### **6.1.5 Noticia Periodística.**

La noticia periodística va dirigida a difundir toda aquella información relacionada a un acontecimiento actual a través de algún medio de comunicación como periódicos, revistas, televisión o sitios web y para el cual se debe elaborar un trabajo de investigación acerca de los acontecimientos para poder citar las fuentes de ser necesario.



La noticia periodística debe tener las siguientes características:

Veracidad de la noticia, Objetividad, Claridad, Brevidad.

Debe responder a las cuatro preguntas básicas del periodismo: ¿Qué pasó?, ¿A quién?, ¿Dónde? Y ¿Por qué?

#### **6.1.6 Noticiero Televisivo.**

“Comunicación audiovisual digital, Nuevos medios, nuevos usos, nuevas formas” (2005) un noticiero televisivo pertenece al género periodístico informativo y su finalidad primaria es la de transmitir noticias relevantes de actualidad. Este concepto es válido mientras no contenga algún espacio de comentarios o un editorial final.

Existen dos modalidades o subgéneros de presentar la información a través de un noticiero televisivo:

La noticia simple: en esta modalidad el presentador resume el hecho y sus protagonistas utilizando, en algunos casos, ayuda visual.

El reportaje: Sin emitir una opinión personal sobre el hecho en cuestión se presentan los datos acerca de un hecho y sus protagonistas, esta si debe ir acompañada de videos y cualquier otro elemento gráfico.

## **6.2 Conceptos fundamentales relacionados con la comunicación y el diseño**

### **6.2.1 Conceptos fundamentales relacionados con la comunicación.**

#### ***6.2.1.1 Investigación.***

Mohammad Naghi (2005) es un proceso sistemático, organizado y objetivo que busca medir fenómenos con exactitud en la interpretación de resultados y la comparación de resultados objetivamente.

También se puede definir como la acción y el efecto de realizar actividades intelectuales y experimentales de modo sistemático, con el propósito de aumentar los conocimientos sobre una determinada materia y teniendo como fin ampliar el conocimiento científico sin perseguir, en principio, ninguna aplicación práctica. Bajo estos principios esta actividad debería ser considerada como pilar en todas las actividades académicas en los niveles medio superior y superior. Namakforoosh (2005) define la investigación pura o científica como una investigación sistemática, controlada, empírica y crítica de propuestas hipotéticas acerca de presuntas relaciones entre fenómenos naturales que se están estudiando.

#### ***6.2.1.2 Comunicación.***

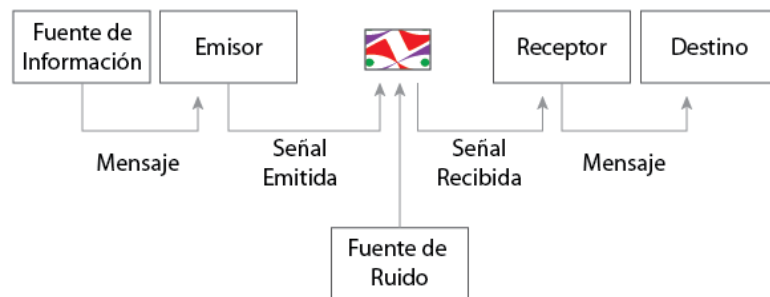
La comunicación como un medio utilizado de forma cotidiana se considera una acción muy simple y trivial, pero solo si es analizado a fin de ser un fenómeno que ocurre habitualmente. Este enfoque es muy acostumbrado ya que la comunicación como tal ha existido desde los inicios, no solo de la humanidad, sino también en la mayoría de las criaturas complejas que habitan el planeta tierra y el estudio del mismo, como ciencia, no lleva mucho tiempo de existir al ser comparado con el tiempo de existencia de la raza humana. La mayoría de las criaturas multicelulares del planeta necesitan alguna forma de comunicación ya sea sonora, visual o incluso química para poder interactuar con otros afines de su especie y en el caso de la raza

humana hemos tomado un paso más complejo para describirlo y estudiarlo ya que la comunicación como lo definió Celinda Fournier (2002), sirve para informar a través de noticias, reportes, acontecimientos u otros; de entretener a través de cualquier medio disponible para pasar un momento agradable; de persuadir para cambiar la actitud de los receptores hacia algún tema, producto o incluso persona , para que sea visto de una forma aceptable, agradable o incluso como la mejor opción.

Teniendo una base para el uso de la comunicación en la sociedad se obtiene una clara idea de porque existe el estudio del mismo y porque se le presta tanta atención por parte de las empresas, que se han visto en medio de una guerra abierta entre productos, servicios e incluso individuos para presentarlos de la mejor manera para poder abarcar un mercado, tanto de mayor tamaño, como leales a lo que se les ha presentado. Se necesita entonces, definir la comunicación en un contexto actual para poder abarcar todos los factores y alcances que este implica, Luis Cibanal (2006) afirma que la comunicación es un campo de las ciencias sociales que trata de los intercambios comunicativos entre los individuos y como estos intercambios afectan a la sociedad y a la información que nos rodea. Por lo que se podría inferir que la comunicación es una ciencia que estudia los intercambios de información entre individuos de una sociedad y como afectan a los involucrados y al entorno donde se está llevando a cabo el intercambio de la misma.

### 6.2.1.3 Proceso de la comunicación.

Schnaider, Zarowsky & Llamazares (2005) definen el proceso de comunicación a través del siguiente análisis gráfico. Esto puede tomarse como un modelo bastante real pero en la actualidad, gracias a las nuevas tecnologías, el concepto de receptor podría ser eliminado por ser publicaciones en el internet y sin receptor directo, pero para el estudio del proceso de comunicación básica se utilizara el mismo modelo ya que se puede llegar a entender claramente el recorrido del mensaje, desde el emisor hasta el receptor y los factores básicos que intervienen en todo el proceso desde el inicio hasta el final.



### 6.2.1.4 Comunicación audiovisual.

Con la aparición de todos los nuevos medios de comunicación enlazados a las nuevas tecnologías de difusión como lo son los satélites, cable, el internet, y a esto sumarle las transformaciones de los medios de comunicación que tenían controlado el mercado como las revistas, periódicos, radio, entre otros, se observa una clara remodelación en cada país y lugar del planeta con respecto a la distribución de todos los poderes establecidos, como la información es distribuida y como el mercado empieza a tomar una posición privilegiada, donde cada uno de los involucrados cuenta y se hace escuchar a través de la demanda verdadera y no solo a través de estudios que pueden no ser validos o costosos. Alberich Pascual Et al. (2005)

Demetrio Brisse (2011) considera la comunicación audiovisual como los procesos comunicativos basados en medios, tanto visuales como sonoros, sin importar cual fuere el mensaje transmitido por el discurso del enunciador, pero los usos de la comunicación son informar entretener y persuadir, por lo tanto el mensaje si es parte importante dentro de la comunicación audiovisual. Por lo tanto la comunicación audiovisual sirve para transmitir un mensaje, ya sea para informar, entretener o persuadir a través de medios visuales y sonoros.

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

### ***6.2.2.1 Diseño Gráfico.***

Los libros siempre han sido la fuente de toda la información, tanto que durante el siglo XII fueron perseguidos por sus ideales y mensajes. En la actualidad con el gran cambio en la sociedad, de un comportamiento pasivo a uno increíblemente activo la información debe ser presentada concentrada, llamativa y única. Es aquí donde ingresa los conceptos del diseño gráfico y su utilización en los medios de comunicación, tanto actuales como convencionales, para lograr el impacto necesario en la población o mercado al que se desea persuadir. Para lograr informar, entretener o persuadir a un grupo objetivo es necesario la unificación de la información, el mensaje y el arte visual de forma llamativa para ese segmento de la población al que va dirigido.

La gran mayoría de los especialistas en diseño gráfico definen este campo como el arte de combinar textos y gráficos para comunicar eficazmente un mensaje (García, Quiróz Gonzáles, Santos & Fernanz 2006).

### **6.2.2.2 Tipografía.**

Las formas básicas en la que un artista expresa una idea son a través de la imagen y el color, gracias a las nuevas tecnologías también se incluye el sonido y efectos, pero también existe otro lenguaje a través del cual se puede expresar el artista, las letras, es decir la tipografía, muy diferente y más directo por cierta facilidad que existe para transmitir ideas si el grupo objetivo entiende el código que se utiliza en la tipografía, pero siempre se pueden expresar ideas subliminales a través de la tipografía y la forma en que se ven las curvas y elementos que la conforman. Morison, (1929) Define El arte de reproducir la comunicación mediante la palabra ilustrada y transmitir con cierta habilidad, elegancia y eficacia, su significado. La tipografía es considerada reflejo de ciertas épocas, por ello la evolución del diseño de las mismas responde a proyecciones tecnológicas y artísticas propias de su momento y utilización. También es considerado uno de los miembros más activos en los cambios culturales del hombre.

### **6.2.2.3 Color.**

Pastoureau y Simonnet (2005) de tanto tenerlos a la vista, los colores tienden a escaparse a la importancia que realmente tienen, los colores transmiten códigos, tabúes, prejuicios; obedecemos y respondemos a ellos sin tener conciencia de ello.

Barber (2007) define el color como lo que se produce al dividir la luz en diferentes longitudes de onda, lo que crea el espectro visible y lo que nuestros ojos capturan. El cerebro interpreta cada longitud de onda como un color diferente. La rueda de color permite comprender la forma en la que los colores se disponen entre sí.

#### **6.2.2.4 Imagen.**

Proviene del latín *imāgo* que permitía describir la figura. En otras palabras la imagen es una representación visual de un elemento que pertenece a la realidad o a la imaginación de la persona que la ha creado. Desde el inicio de la civilización los seres humanos han intentado retratar lo que ven o incluso imaginan, las antiguas pinturas encontradas en países como África, Australia, Europa, India, las Américas, etc. Muestran que esta tendencia siempre estuvo inmersa en las sociedades, ya sea para comunicarse o por algún otro motivo. Con la llegada de las nuevas tecnologías y el creciente bombardeo de publicidad este arte se ha vuelto muy solicitado a un nivel técnico. Castellanos (2004) hace referencia y define la imagen como un complejo de rayos luminosos que llevan consigo toda la información cromática que hubiera producido el objeto al que está representado. La imagen, dentro del contexto actual representa un acto de comunicación completo ya que incluye muchos elementos y características que influyen en el sujeto que la observa y por lo tanto puede ser utilizado para influir en un individuo o grupo, dependiendo del objetivo que este hubiera tenido.

Las sociedades occidentales según Josep Ctalà (2005) se han deslizado hacia una nueva etapa en el desarrollo sin estar completamente conscientes de ello. Describe como la cultura visual no depende tanto de las imágenes como de la moderna tendencia de poner todas las ideas en forma visual.

Una imagen es una representación visual de un objeto real o imaginario. Aunque el término suele entenderse como sinónimo de representación visual. Las imágenes que la persona vive interiormente son denominadas imágenes mentales, mientras que se designan como imágenes creadas o bien como imágenes reproducidas, según el caso. Las imágenes pueden ser representadas visualmente mediante técnicas diferentes como la pintura, fotografía, vídeo, etc.

#### **6.2.2.5 Boceto.**

Según Vilches (1987) un boceto es el resultado de un dibujo que servirá como guía en un arte final, el cual se realiza de forma esquematizada y sin muchos detalles, se le conoce como borrador o esbozo en lo que respecta a la escritura.

La creación de una serie de bocetos iniciales, siguiendo un requerimiento de diseño, exige un planteamiento creativo. Por un lado, es necesario considerar el requerimiento de diseño y multiplicidad de áreas de exploración que él establece. Por otro lado, es necesario considerar al grupo de bocetos, no sólo como conceptos únicos que responden al requerimiento, sino como agregado creativo que intenta cubrir todas las posibles áreas de exploración creativa.

#### **6.2.2.6 Composición.**

La composición está ligada plenamente al diseño, como lo expreso Georgina Pino (2005) son dos frases de un mismo proceso, que sirven de base para el acto de creación de material comunicativo, ya sea con fines artísticos o no. Componer es ordenar armoniosamente los elementos existentes para obtener un balance de armonía y expresión. Expresar en una disposición decorativa y balanceada que presente equilibrio en la distribución del espacio que tenemos para crear una colocación correcta sobre una determinada superficie (Walton, Gillies, Lindsey&Laing, 1984).

#### **6.2.2.7 Diagramación.**

Se refiere, a la correcta utilización del espacio por parte de elementos gráficos, tanto informativos como texto o infografías, como ornamentos y colores. La diagramación correcta de un libro conlleva una mejor experiencia de lectura para los usuarios. Carlos Moreno (2009) describe la diagramación como el acto de componer una página o páginas enfrentadas. Conocer e investigar diferentes tipos de retículas puede ayudar a fomentar una diagramación legible y agradable a la vista para que los



usuarios sean invitados a leer el contenido.

#### ***6.2.2.8 Proporción.***

Es la propiedad en relación al tamaño que tienen algunos elementos gráficos que permite que se pueda colocar en un espacio, varios elementos con diferentes significados ya que cada forma tiene su manera de ser percibida.

Con el término proporción se hace referencia al tamaño o a la dimensión que manifiestan determinadas cosas, objetos o personas con respecto a los estándares existentes, por ejemplo, un mueble de gran tamaño que excede los límites normales se considera un mueble de importante proporción (Walton, Gillies, Lindsey&Laing 1984).

#### ***6.2.2.9 Digitalización.***

La información siempre fue escasa por el simple hecho que no había forma de preservar la información obtenida por cualquier persona con respecto a algún tema en específico. Con la llegada de los libros se hizo posible guardar los datos, con lo cual la ciencia experimento un avance sin precedentes pero estos también presentaron un problema, su difusión era, y sigue siendo muy costoso y tienden a ser afectados por el entorno y a ser devastados. Gracias a las nuevas tecnologías es posible guardar cualquier tipo de información de forma virtual la cual puede ser obtenida a un costo reducido e instantáneamente, este proceso es llamado digitalización y el proceso de digitalización es convertir cualquier tipo de información hecha ajena de un computador a datos digitales que se puedan manipular dentro de una computadora o algún otro medio que utilice información virtual. Existen varias formas de digitalizar la información, como la de escanear, fotografiar, grabaciones, entre otras. Alvarez y Tejerina (1995) hace referencia a la digitalización como el proceso de obtener una imagen susceptible a ser almacenada bajo la forma de un número que representa la posición de un punto de píxel.

#### ***6.2.2.10 Animación.***

El término viene del griego anemos que significa viento o aliento y del latín animus que significa dar vida. Es común que este concepto se relacione con movimiento ya que es la base bajo la cual fue definida. Sergio Ricupero (2007) define la animación como una simulación de movimientos producida mediante imágenes creadas una por una y al proyectarse sucesivamente producen la ilusión de movimiento, pero el movimiento representado no existió en la realidad. Podemos inferir que la animación es la generación y presentación de imágenes secuenciales que reproducidas en un tiempo específico y constante crean la ilusión de movimiento en el espacio, siempre y cuando las imágenes sigan ciertas reglas dentro de la secuencia.

#### ***6.2.2.11 Tercera dimensión / Animación en tercera dimensión.***

El deseo de representar imágenes visuales siempre ha estado presente, a través del tiempo se han visto varios intentos como pintura, escultura, entre otras. Con la llegada de la computadora y la digitalización se ha logrado visualizar no solo los elementos reales, pero también elementos puramente imaginativos para usos creativos, de enseñanza, entretenimiento y comerciales.

Los programas para crear elementos y animaciones con detalles mucho más orientados a la realidad como sombra y luz logran llamar la atención de las grandes empresas que les han encontrado una amplia gama de aplicaciones como lo explica Beane (2012), es utilizado en el cine, televisión, video juegos, por abogados para mostrar sucesos, arquitectos para presentar obras, médicos, visualización de productos, entre otros. Andy Beane (2012) define animación en tercera dimensión y hace referencia a una industria que utiliza programas de tercera dimensión y a una amplia gama de gráficas, incluyendo imágenes, modelos sólidos, entre otros.

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

### **6.3.1. Ciencias auxiliares.**

#### ***6.3.1.1 Semiología.***

La semiología nace como una metodología para estudiar el proceso de significación, es decir como nuestro cerebro representa todos los elementos de la realidad que nos rodea. Es concebida por Ferdinand de Saussure (1857-1913) en un curso de Lingüística General publicada en 1916. Saussure dice que se puede concebir una ciencia que estudie la vida de los signos en el seno de la vida social y que esta sería parte de una psicología social, Ella nos enseñará en qué consisten los signos y cuáles son las leyes que los gobiernan. Algo que cabe recalcar es que el estudio se refiere a todo tipo de signos, ya sean lingüísticos como letras, imágenes o incluso percepciones sociales, ósea como percibimos ciertos elementos que nos rodean. Guiraud (1971) define la semiología como la ciencia que estudia los sistemas de signos, ya sean lenguas, códigos, señalizaciones, etc.

#### ***6.3.1.2 Semiología de la imagen.***

En esta metodología, primero se estudia el signo, que es la base que se utiliza para el estudio de la Semiología, como el cerebro funciona a base de imágenes y la mayoría de elementos que conocemos en la realidad son asociadas a alguna imagen del mismo que se tiene almacenada en la memoria y es utilizada por la mente cuando hace referencia al elemento dentro de cualquier contexto donde pueda ser aplicado.

También podríamos definir el significado como una representación dependiente de un vínculo que la une a algún referente por la construcción de su contenido. Madrid (2005) menciona que la imagen reproduce ciertas condiciones de percepción con respecto al objeto que está representando, mientras la palabra no suele hacerlo.

Si un signo icónico se asemeja a algo, no es al objeto que representa sino al modelo perceptivo que hace posible ver ese objeto.

Por lo tanto la semiología de la imagen es el estudio de la significación de los elementos que tienen relación entre sí y como la mente los entiende y los interpreta dentro del contexto existente dentro de sí mismo construido a base de experiencias pasadas.

### ***6.3.1.3 Semiología de la comunicación.***

Es una corriente de la semiología que entiende y reconoce en la intención de comunicación, un criterio fundamental y exclusivo, restringiendo así, el campo de la semiología. En esta división de la semiología está claramente expresada la intención de comunicar y podría decirse que corresponde a la parte institucionalizada de la semiología.

Si la semiología estudia en qué consisten los signos y las leyes que la gobiernan, entonces la semiología de la comunicación estudia los signos y las leyes que existen dentro de los medios de comunicación, ya sean masivos o no. Al poseer un mejor entendimiento acerca de este tipo de signos y las leyes que las rigen se podrán identificar con mayor facilidad, pero también se podrán aplicar y desarrollar dentro de los medios con mayor efectividad para causar un impacto. Víctor García (1991) especifica que la semiología de la comunicación es puesta dentro de una naturaleza intencional y es diferente a la comunicación de la significación. También aclara lo más importante de este tipo de comunicación, siendo esta la capacidad de simbolización ejecutada por el código lingüístico.

Por lo tanto la semiología de la comunicación estudia la significación de los códigos utilizados dentro de los medios a través del estudio de la simbolización de los códigos lingüísticos.

#### ***6.3.1.4 Psicología del color.***

Cada color que existe afecta psicológicamente, también producen ciertas sensaciones, pero estas varían dependiendo del lugar y del contexto que los rodea por lo que es necesario poder estudiar el significado de los colores dentro del lugar donde van a ser utilizados para lograr el impacto deseado para el grupo objetivo.

Los colores ejercen tres acciones sobre una persona:

Sirven para impresionar, ya que los colores tienden a llamar la atención si se usan adecuadamente, de lo contrario pueden pasar desapercibidos.

Tienden a Expresar ciertas emociones al manifestarse en las personas e incluso pueden provocar una reacción en ellas.

Adquieren el valor de una idea o símbolo, capaz de comunicar una idea ya que son asociados con estados de ánimo y emociones, pero estas dependen de cada individuo, incluso si pertenecen al mismo grupo social. Sergio Ricupero (2007) dice que el color es un elemento básico en la elaboración de un mensaje visual, no solo es un simple atributo que recubre los objetos, ya que puede llegar a ser la traducción visual de nuestros sentidos, o despertarlos a través de la gama de colores que se hubiesen utilizado en la elaboración del mismo.

### ***6.3.1.5 Significado de colores (sociedad occidental).***

- **El negro:** es el símbolo del silencio, del misterio y, en ocasiones, puede significar impuro y maligno.

Confiere nobleza y elegancia, sobre todo cuando es brillante.

- **El blanco:** como el negro, se hallan en los extremos de la gama de los grises. Tienen un valor límite, frecuentemente extremos de brillo y de saturación, y también un valor. También es un valor latente capaz de potenciar los otros colores vecinos. El blanco puede expresar paz, soleado, feliz, activo, puro e inocente; crea una impresión luminosa de vacío positivo y de infinito. El blanco es el fondo universal de la comunicación gráfica.
- **El amarillo:** es el color más luminoso, más cálido, ardiente y expansivo. Es el color del sol, de la luz y del oro, y como tal es violento, intenso y agudo. Suelen interpretarse como animados, joviales, excitantes, afectivos e impulsivos. Está también relacionado con la naturaleza.
- **El rojo:** significa la vitalidad, es el color de la sangre, de la pasión, de la fuerza bruta y del fuego. Color fundamental, ligado al principio de la vida, expresa la sensualidad, la virilidad, la energía; es exultante y agresivo. El rojo es el símbolo de la pasión ardiente y desbordada, de la sexualidad y el erotismo. En general los rojos suelen ser percibidos como osados, sociables, excitantes, potentes y protectores. Este color puede significar cólera y agresividad. Asimismo se puede relacionar con la guerra, la sangre, la pasión, el amor, el peligro, la fuerza, la energía... Estamos hablando de un color cálido, asociado con el sol, el calor, de tal manera que es posible sentirse más acalorado en un ambiente pintado de rojo, aunque objetivamente la temperatura no haya variado.

- **El azul:** es el símbolo de la profundidad. Inmaterial y frío, suscita una predisposición favorable. La sensación de placidez que provoca el azul es distinta de la calma o reposo terrestres, propios del verde. Es un color reservado y entra dentro de los colores fríos. Expresa armonía, amistad, fidelidad, serenidad, sosiego... y posee la virtud de crear la ilusión óptica de retroceder. Este color se asocia con el cielo, el mar y el aire. El azul claro puede sugerir optimismo. Cuanto más se clarifica más pierde atracción y se vuelve indiferente y vacío. Cuanto más se oscurece más atrae hacia el infinito.
- **El verde:** es el color más tranquilo y sedante. Evoca la vegetación, el frescor y la naturaleza. Es el color de la calma indiferente: no transmite alegría, tristeza o pasión. Cuando algo reverdece suscita la esperanza de una vida renovada. El verde que tiende al amarillo, cobra fuerza activa y soleada; si en él predomina el azul resulta más sobrio y sofisticado (Benicarló).

#### ***6.3.1.6 Psicología de la imagen.***

Una de las formas en que se representa cualquier elemento, ya sean real o imaginario, es a través de imágenes, y a pesar de ser una forma muy buena de representación conlleva un simbolismo que tiende a cambiar dependiendo de quién aprecie la imagen y el contexto con la cual la analiza. Partiendo de la premisa que las personas obtienen información y su contexto influye al momento de ver una imagen, se hace necesario intentar controlar o influenciar lo que percibe la mente al momento de ver una imagen para evitar que la mayor cantidad de personas que la vean obtengan la información que se desea de una forma agradable e impactante dependiendo del caso. Umberto Galimberti (2002) define a través de un análisis de conceptos que la imagen es una expresión tanto de la situación inconsciente como de la momentáneamente consciente. La interpretación de su significado, por lo tanto, no puede partir sólo de la conciencia ni sólo del inconsciente, sino únicamente de su mutua relación.

### **6.3.1.7 Creatividad.**

Por lo que escribe Jodorowsky (2005), la creatividad es una actitud para generar procesos creadores para descubrir nuevos significados, para inventar nuevos productos, servicios o ideas a nivel social o individual. Creatividad es percibir ideas y expresar lo nuevo y significativo. Es llamado también el proceso de calidad creadora.

### **6.3.1.8 Sociología.**

La Sociología estudia los fenómenos socioculturales que surgen de la interacción entre sujetos y su entorno, también estudia la estructura y función de las sociedades. La sociología está basada en la idea que los seres humanos no actúan en base a sus propias decisiones en la mayoría de los casos, más bien actúan de acuerdo con ciertas influencias culturales, históricas, de grupo y en base a deseos y expectativas de los demás seres humanos que lo rodean. Así que podríamos definir la sociología como el estudio de la interacción o la respuesta entre individuos dentro de una sociedad o grupo, Giddens (1998).

## **6.3.2. Artes.**

### **6.3.2.1 Fotografía.**

En términos técnicos, la fotografía es el procedimiento que utiliza una cámara obscura y permite fijar y captar imágenes permanentes en algún momento en el tiempo, a través de reacciones químicas en materiales fotosensibles preparadas que luego deben ser procesados en laboratorios a través de procesos químicos, o bien a través de sensores digitales que almacenan la información de forma digital. La fotografía es básicamente una representación de algún lugar captando el instante en que fue tomada y casi nunca puede ser simulada nuevamente con los mismos detalles que tenía originalmente. Strizinec (2006) expresa como los fotógrafos ya no desean entrar en discusión con respecto a si la fotografía es un arte o no, ya que hace referencia



al triunfo impuesto por la modernidad y cuanto mejor es el arte, más subversivo respecto de las metas tradicionales del arte.

#### ***6.3.2.2 Fotografía digital.***

La fotografía digital es un paso más en la simplificación de los procesos posteriores a la toma fotográfica pues elimina los procesos químicos largos y complicados para el usuario normal, Strizinec (2006).

### **6.3.3 Teorías**

#### ***6.3.3.1 Teoría Gestalt***

La teoría Gestalt nació en Alemania gracias al aporte de los investigadores Wertheimer, Koffka y Köhler, durante las primeras décadas del siglo XX. Ellos consideraron la percepción como el proceso fundamental de la actividad mental, y supusieron que las demás actividades psicológicas como el aprendizaje, la memoria, el pensamiento, entre otros, dependen del adecuado funcionamiento del proceso de organización perceptual, Revista de Estudios Sociales, No. 18, agosto 2004. Utilizando como base a la frase definida por W. Köhler “El todo es más que la suma de las partes” Podemos definir la teoría Gestalt como la habilidad en que percibimos de los objetos que nos rodean como un todo independiente del significado de las piezas individuales que lo forman.

#### ***6.3.3.2 Teoría del Color***

El color es un hecho de la visión que resulta de las diferencias de percepciones del ojo a distintas longitudes de onda que componen lo que se denomina el espectro de luz blanca reflejada en una hoja de papel, fundamentos visuales 2. La teoría del color puede ser definida como una guía de las diferentes combinaciones de color, las propiedades que los afectan y el efecto visual que estos transmiten.

El ojo humano puede distinguir entre 10.000 colores. Se pueden además emplear tres dimensiones físicas del color para relacionar experiencias de percepción con propiedades materiales: saturación, brillantez y tono.

El círculo cromático: Nos sirve para observar la organización básica y la interrelación de los colores. También lo podemos emplear como forma para hacer la selección de color que nos parezca adecuada a nuestro diseño. Podemos encontrar diversos círculos de color, pero el que aquí vemos está compuesto de 12 colores básicos (Benicarló) y

será el que utilizaremos para el proyecto.



## **6.3.4 Tendencias**

### ***6.3.4.1 Animación en 3D***

La animación en 3D se ha vuelto relevante en nuestro entorno al ser utilizada en varios medios como la televisión, cine, internet, arquitectura, medicina entre otros. Esto lo convierte en una tendencia importante, la cual podemos utilizar para atraer al grupo objetivo.

### ***6.3.4.2 Redes Sociales***

Las redes sociales han tenido un impacto enorme en la interacción human en recientes años y las personas o empresas que desean posicionar un producto o servicio deben integrarlas para promocionar de forma eficiente sus productos, también pueden ser utilizadas para interactuar con el grupo objetivo y que este perciba una interacción personalizada.

### ***6.3.4.3 Tecnología***

Las nuevas tecnologías, tanto hardware como software deben ser utilizadas y actualizadas constantemente para mantener una posición en el mercado y no caer en una monotonía que puede llevar al grupo objetivo a descartar el producto o servicio.

## **Capítulo VII**

## Capítulo VII: Proceso de diseño y propuesta preliminar

### 7.1 Aplicación de la información obtenida en el marco teórico

Con la información obtenida en el sumario del marco teórico, y con la información recabada del cliente, es posible llegar a una correcta evaluación y aplicación de las técnicas y métodos aprendidos durante la carrera para integrar todos los elementos necesarios en el proceso de la creación de una nueva imagen audiovisual. Aquí es donde se aplicarán todos los fundamentos de la comunicación y el diseño para presentar una serie de propuestas preliminares para ser evaluadas tanto por expertos, como por el cliente y posibles usuarios.

**7.1.1 Semiología.** Es una parte integral del proyecto, la semiología de la imagen y la semiología de la comunicación ayudan a construir una unión entre el presentador del programa y el televidente. Al tener una clara idea de la forma en que los diferentes elementos son denotados y connotados y la diferencia entre ambos, teniendo en cuenta que pueden cambiar dependiendo de diferentes factores, tanto externos como internos. Se puede empezar el proceso de bocetaje teniendo en cuenta que los elementos que serán utilizados deben tener ciertos lineamientos para que no transmitan ideas erróneas o por el contrario transmitan ideas o sensaciones adecuadas para los televidentes finales.

**7.1.2 Psicología del color.** Fue utilizada para fundamentar el uso adecuado de los colores en cada uno de los diferentes segmentos audiovisuales, aunque existan ciertos lineamientos con respecto a los colores que se pueden utilizar dentro del proyecto, los que fueron dados por el cliente, estos colores no eran estrictos y daban la posibilidad de utilizar diferentes colores y tonalidades. Los colores utilizados en la producción audiovisual deben crear una armonía entre los elementos gráficos que integran el diseño y el segmento que se va a presentar. Se tendrá conocimiento de la connotación de los diferentes tipos de colores, aunque estos puedan diferir dependiendo del contexto de

los televidentes, se puede crear una armonía íntegra entre todos los elementos y los televidentes.

**7.1.3 Diseño audiovisual.** La recopilación de la información de cómo ha ido evolucionando ayuda en la comprensión de los elementos que integran una producción audiovisual, a un nivel mucho más técnico, y de las tendencias de las cuales ha evolucionado para dar una mejor idea de hacia dónde se dirigen los diseños gráficos en un futuro. Con esta información y con la ayuda de los programas de diseño actuales, se puede crear una producción audiovisual con la certeza que estará vigente durante un periodo prolongado, dando espacio para una nueva revitalización de la imagen en un futuro.

**7.1.4 Composición.** Fue utilizado en el proyecto para crear una idea básica de donde partirían las propuestas preliminares. Con la información obtenida acerca del diseño audiovisual se tendría que tomar en cuenta las diferentes resoluciones, estilos e ideas relacionadas con el diseño de una producción audiovisual para crear una composición que pudiera ser apreciada en cualquier monitor pero el cliente ha dado la resolución predeterminada que se utiliza, por lo tanto, se usará este estándar. La composición no solo es aplicable a la distribución de los elementos en una producción audiovisual, sino también en los diferentes objetos utilizados.

## 7.2 Conceptualización

La conceptualización servirá de referencia para la elaboración de todos los elementos que irán colocados en el proyecto de la creación de imagen audiovisual para presentar el programa -Apuntes del mundo- a la audiencia real y potencial del canal de televisión abierta TN23. Guatemala

**7.2.1 Método: Mapa Mental.** El objetivo general del proyecto es crear una nueva imagen audiovisual para presentar el programa Apuntes del Mundo. Teniendo esto en cuenta, junto a los objetivos específicos del proyecto, se ha decidido utilizar la técnica de mapa mental.

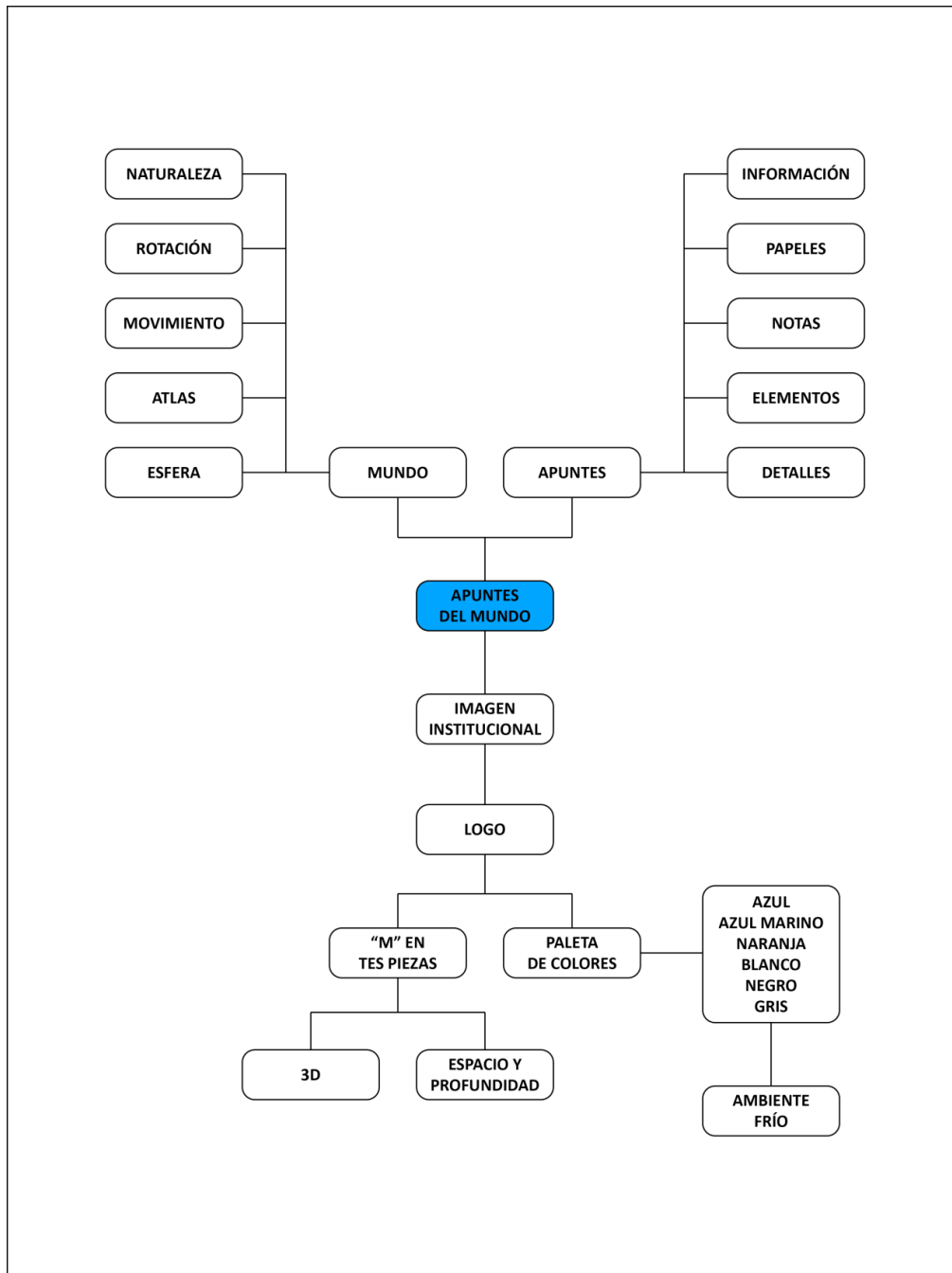
El método de mapa mental funciona de la siguiente forma:

- Se hará un listado de todos los conceptos relacionados al programa Apuntes del Mundo.
- Se buscarán las relaciones entre conceptos del programa y cómo se entrelazan entre sí
- Se analizarán los conceptos para obtener un concepto aplicable y simple para el diseño de una nueva imagen audiovisual.



Listado y conexiones entre los conceptos relacionados con el programa

Apuntes del Mundo



**7.2.2 Definición del concepto.** Con base en el mapa se ha decidido juntar dos de los conceptos mejor adaptados para el diseño:

**Detalles**, esto significa que el diseño tendrá pequeños elementos animados buscando que den la apariencia de complejidad a los diferentes requerimientos del cliente

**Movimiento**, significa que todos los elementos a utilizar tendrán algún tipo de movimiento para que el grupo objetivo sea atraído por los mismos y que no les sea aburrido.

Por lo tanto, el concepto a utilizar será **“DETALLES EN MOVIMIENTO”**. El concepto será basado en un diseño minimalista pero con pequeños elementos animados que le den una sensación de complejidad.

### 7.3 Bocetaje

Con base en la frase “DETALLES EN MOVIMIENTO” se procede a realizar el proceso de bocetaje, pasando por las siguientes variantes: Tabla de requisitos, bocetaje de diagramación o bocetaje inicial, creación de guías para modelación en 3D, modelado y animación en 3D y digitalización de la propuesta.

#### 7.3.1 Tabla de requisitos.

<b>Elemento gráfico</b>	<b>Propósito</b>	<b>Técnica</b>	<b>Emoción</b>
Color Azul degradado a blanco	Color básico en tonalidad baja en el fondo de las animaciones para que se vea la distancia entre el fondo y los elementos	Ciclograma en la parte trasera de todos las animaciones 3D	Profundidad con respecto a los elementos en enfoque
Tipografía	Facilitar la lectura de los textos presentados	Codec Cold: Utilizar mayúsculas de mayor tamaño	Estabilidad y claridad de los textos
Color Azul oscuro	Color básico del logo original, Mantener una misma línea en el diseño	Color agregado a elementos en las animaciones 3D	Estabilidad y fuerza de los elementos
Color Blanco	Color básico del logo original	Color agregado a los elementos en las animaciones 3D	Estabilidad y limpieza de los ambientes y elementos creados
Detalle en forma de cuadro	Para transiciones y dar complejidad a los elementos en 3D	Elemento creado en 3D y multiplicado utilizando MASH en Maya 3D	Movimiento y complejidad de los elementos modelados
Detalle en forma de esferas	Para dar complejidad a los elementos en 3D	Elemento creado en 3D y multiplicado utilizando MASH en Maya 3D	Complejidad de los elementos modelados

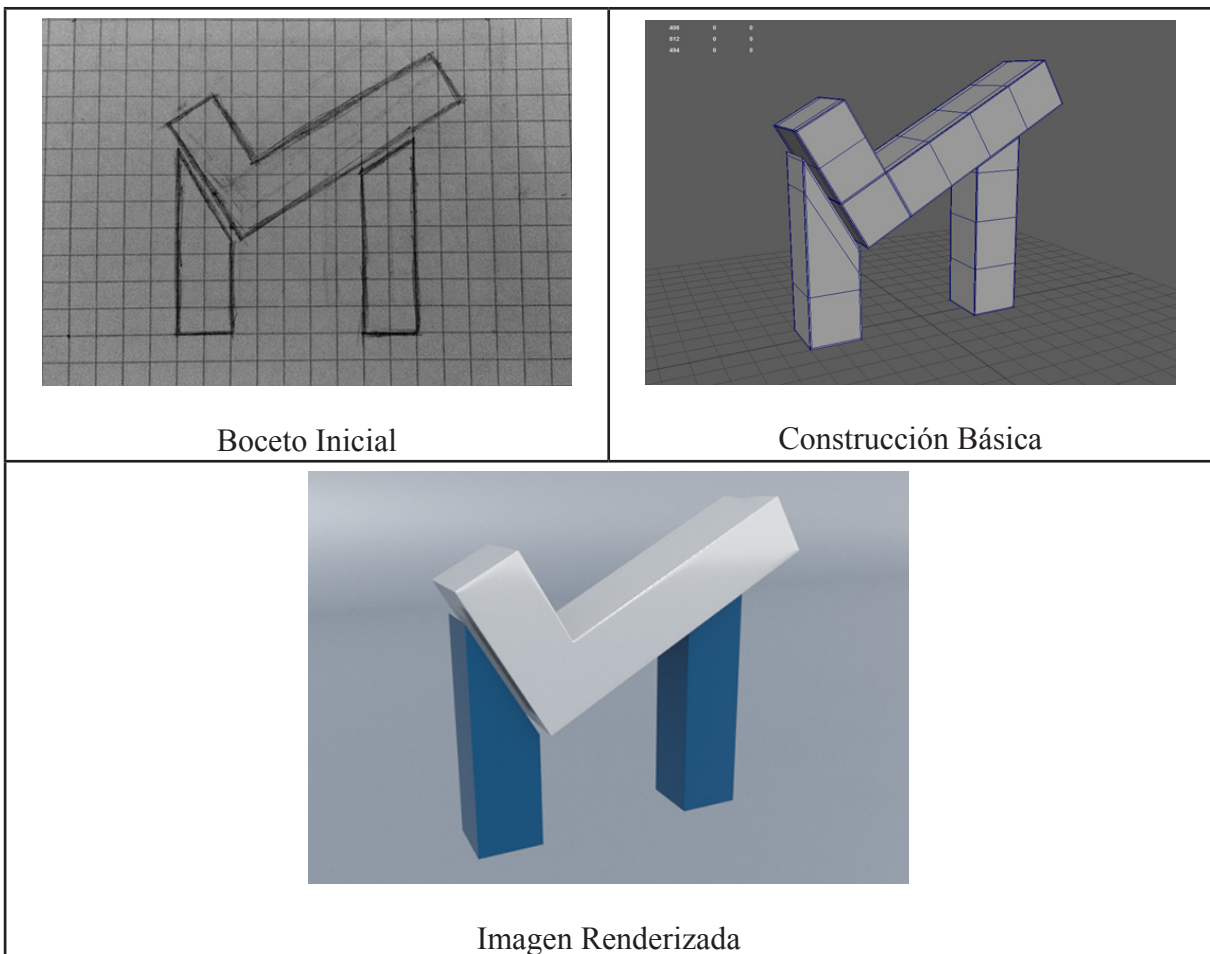
### **7.3.2 Creación de bocetos y guías para la elaboración de los elementos**

El primer elemento y la base para el resto de la producción es el logo, una M dividida en 3 partes denotando un check afirmativo, será recreado y animado en tercera dimensión, para la misma se necesitará una imagen guía, que luego será llevada a un programa y utilizada como guía para crear el logo en tercera dimensión.

Toda la producción audiovisual llevará el mismo proceso, las guías serán hechas a mano y luego digitalizadas utilizando un escáner y luego manipuladas en Photoshop, el programa para crear los elementos será Autodesk Maya 3D y las secuencias serán incorporadas para darle animación a las diferentes producciones audiovisuales.

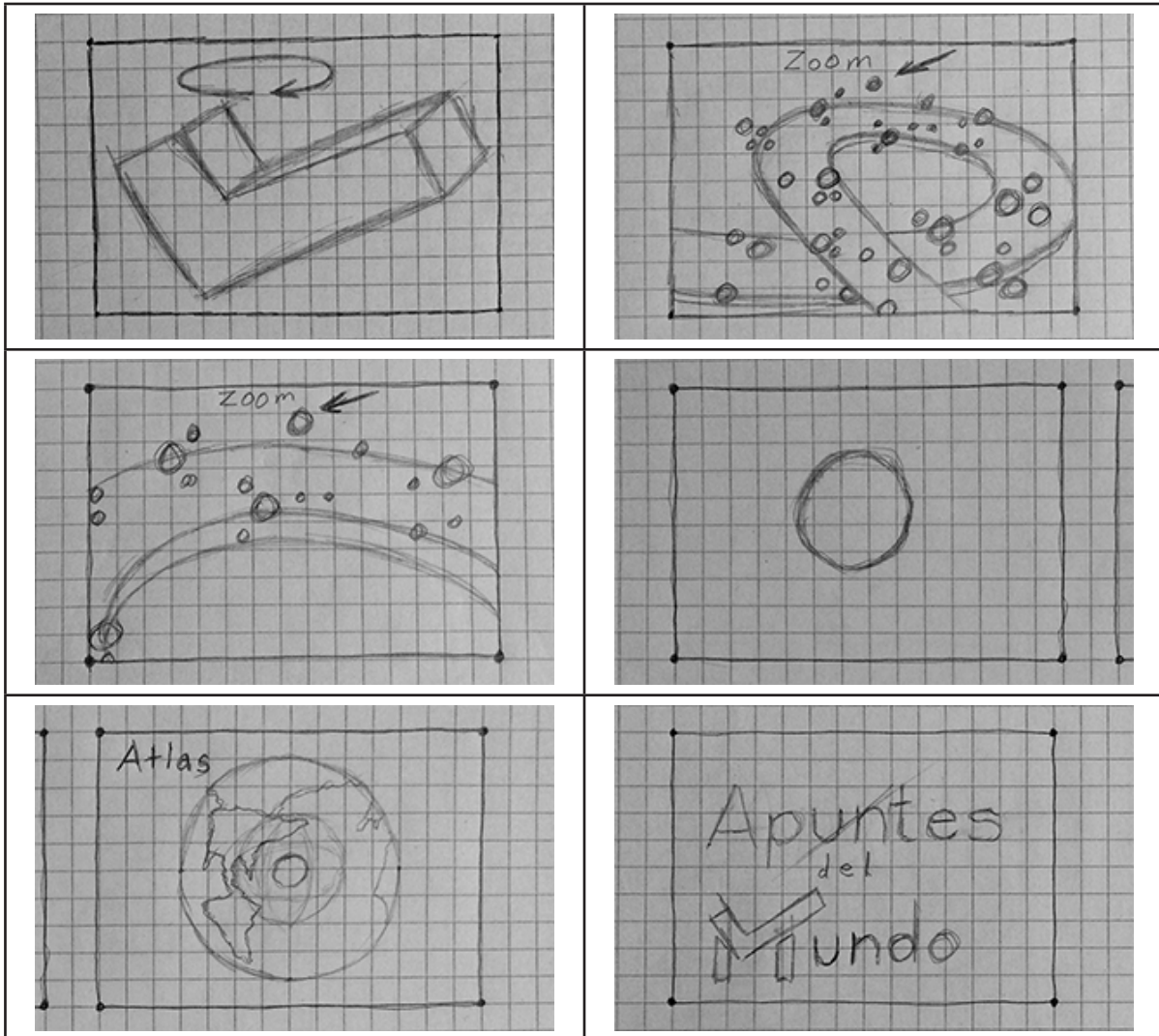
### 7.3.3. Imagotipo.

Se bocetó a mano un cheque que forma la letra “M” con los colores establecidos en los lineamientos dados por el cliente y en dimensiones parecidas al logo antiguo. Después se utilizó el boceto como guía para la construcción del logo en el programa “Maya 3D” para luego texturizarlo basándonos en los lineamientos establecidos. Para la animación se utilizó el mismo programa con la ayuda de una nueva herramienta implementada en el año 2018 llamada “MASH”, que permite la animación de grandes cantidades de objetos dentro de una escena de una forma ideal para que se adapte al concepto que se estableció para el proyecto.

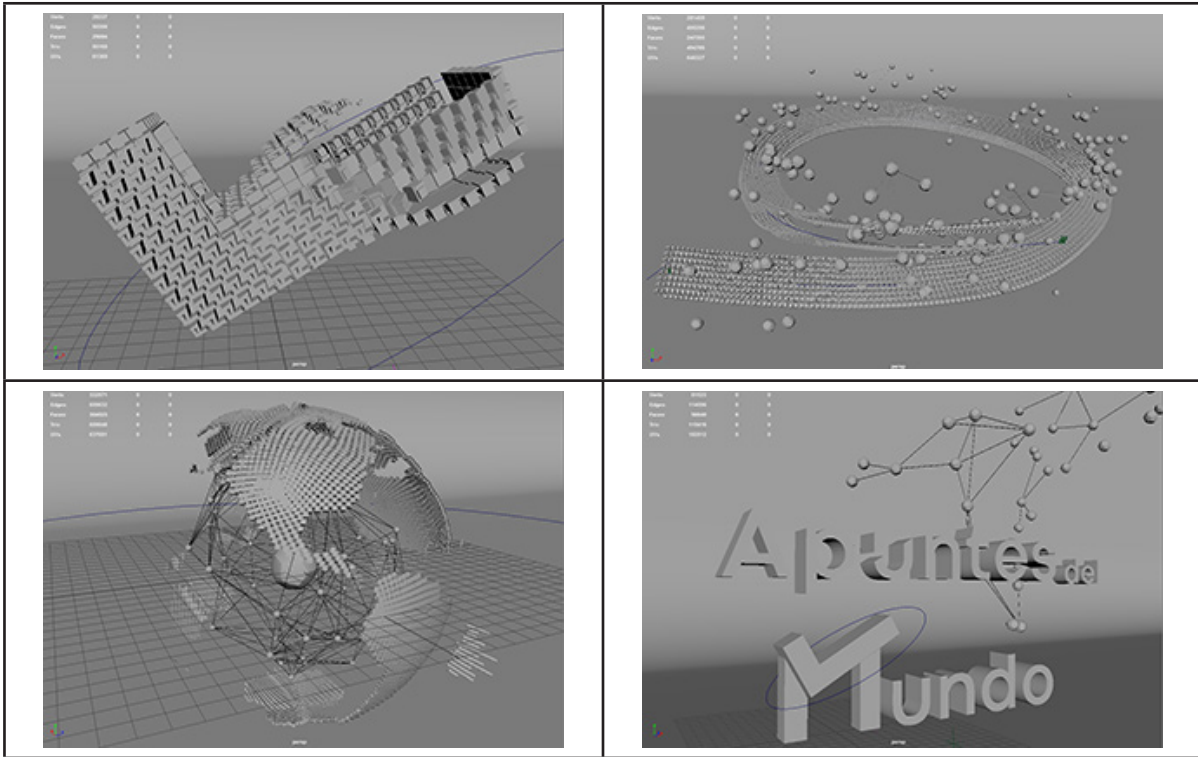


### 7.3.4 Introducción

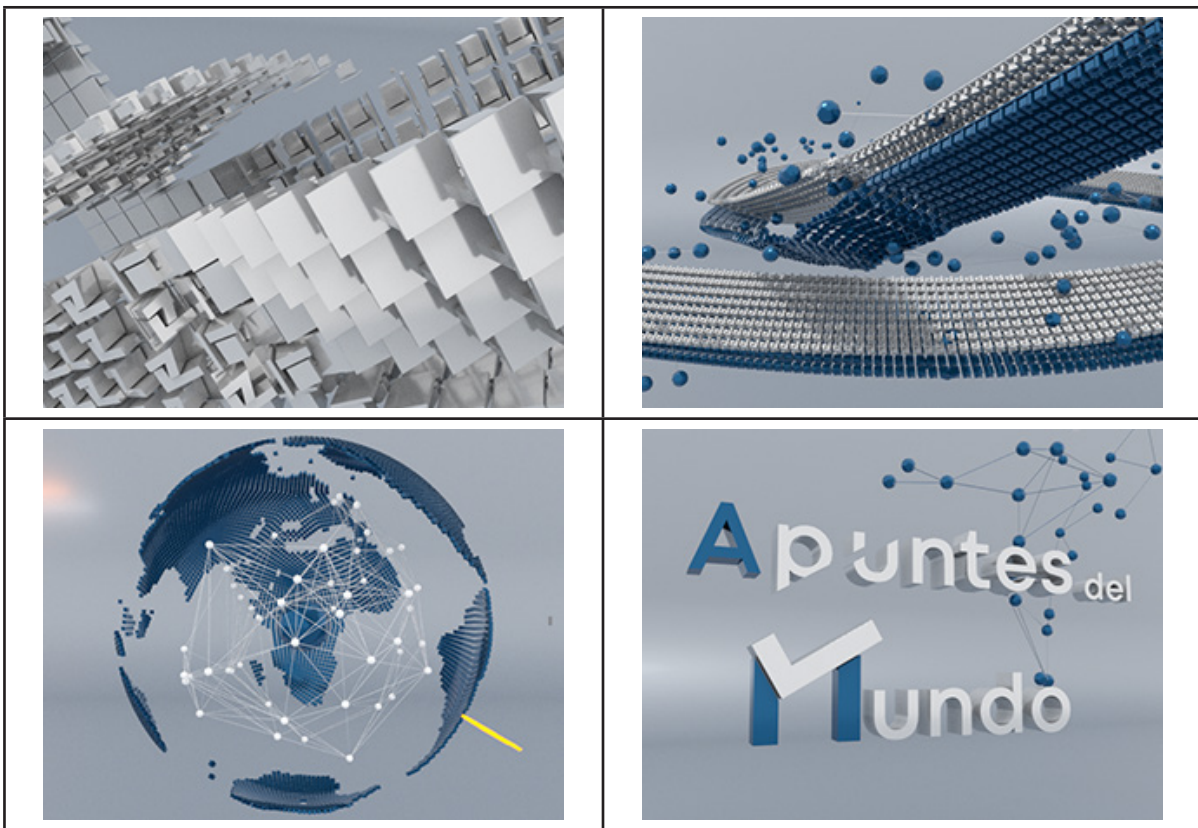
A nivel de boceto se planificaron las diferentes partes de la introducción y para darle una sensación de originalidad se compró una canción de un artista guatemalteco. Las animaciones deberán seguir el ritmo de la música para que se vea integrado.



Bocetos Iniciales



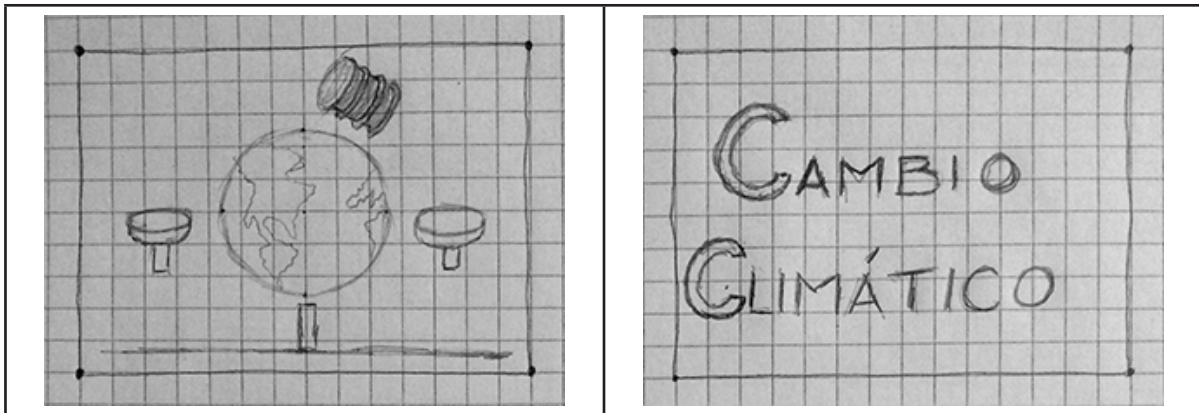
Construcción básica en 3D



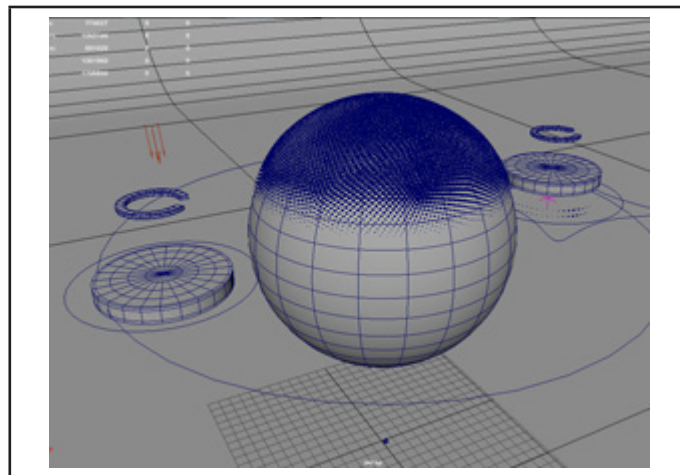
Imágenes Renderizadas



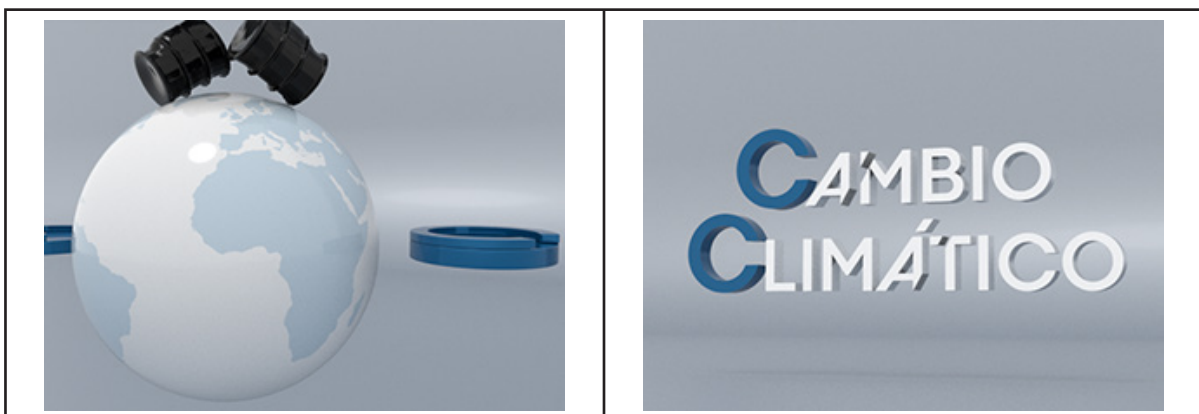
### 7.3.5 Cambio Climático



Bocetos Iniciales



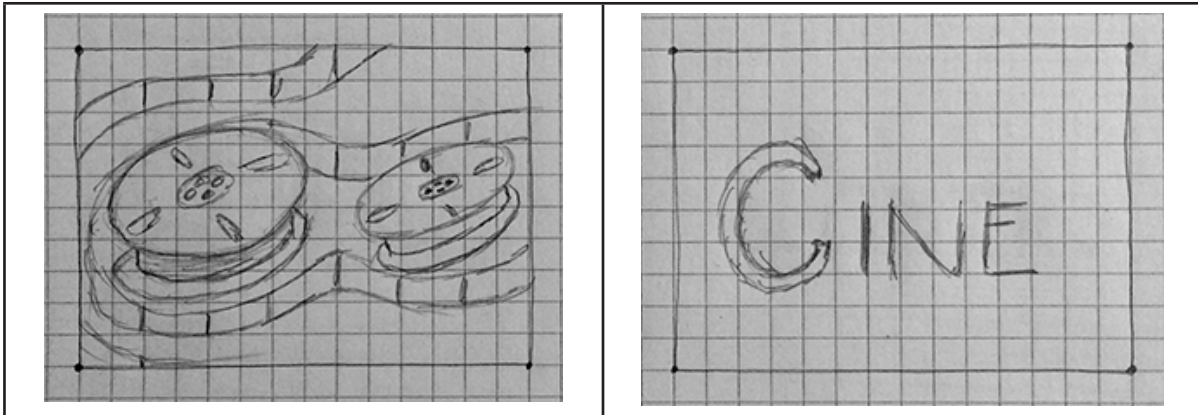
Construcción básica en 3D



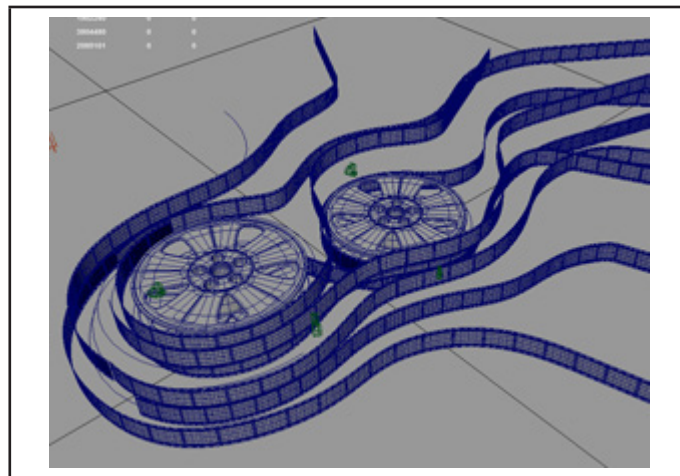
Imágenes Renderizadas



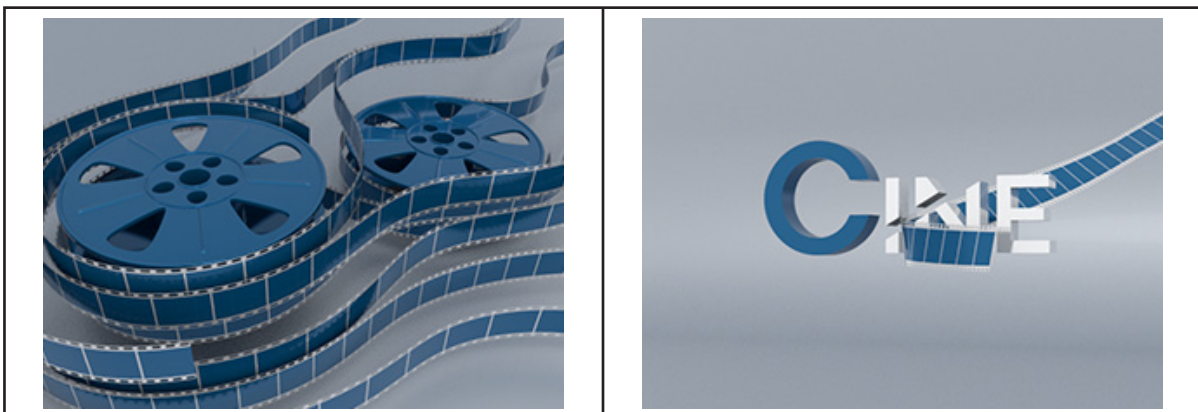
### 7.3.6 Cine



Bocetos Iniciales

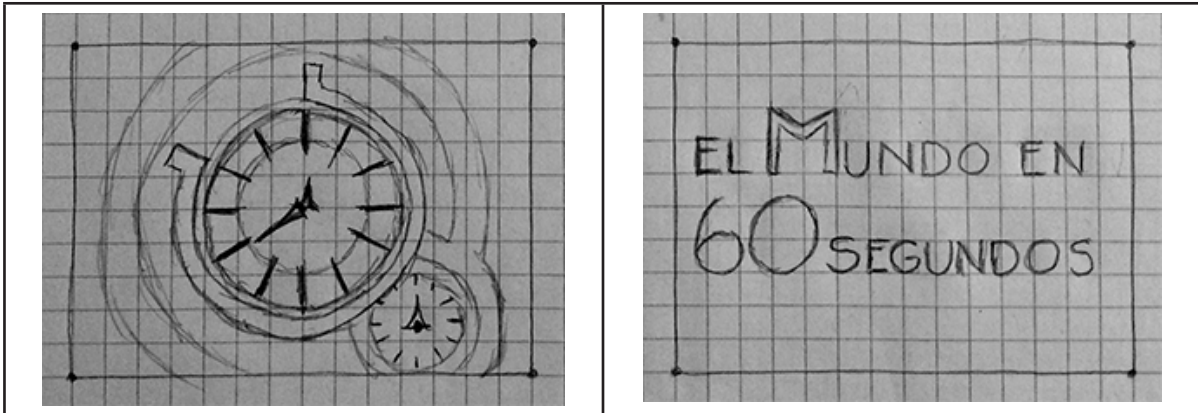


Construcción básica en 3D

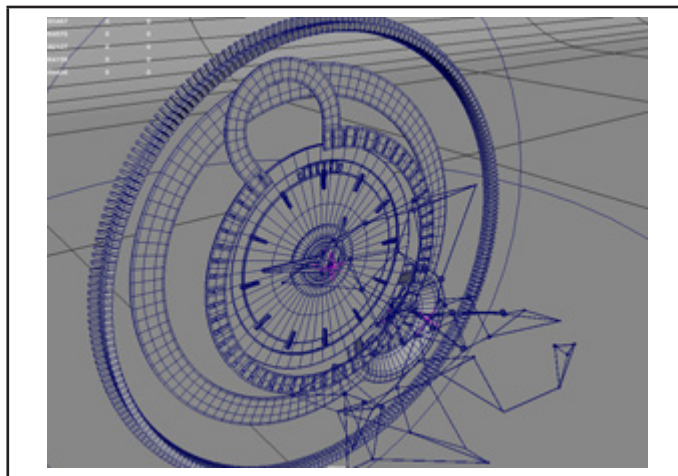


Imágenes Renderizadas

### 7.3.7 El mundo en 60 segundos



Bocetos Iniciales

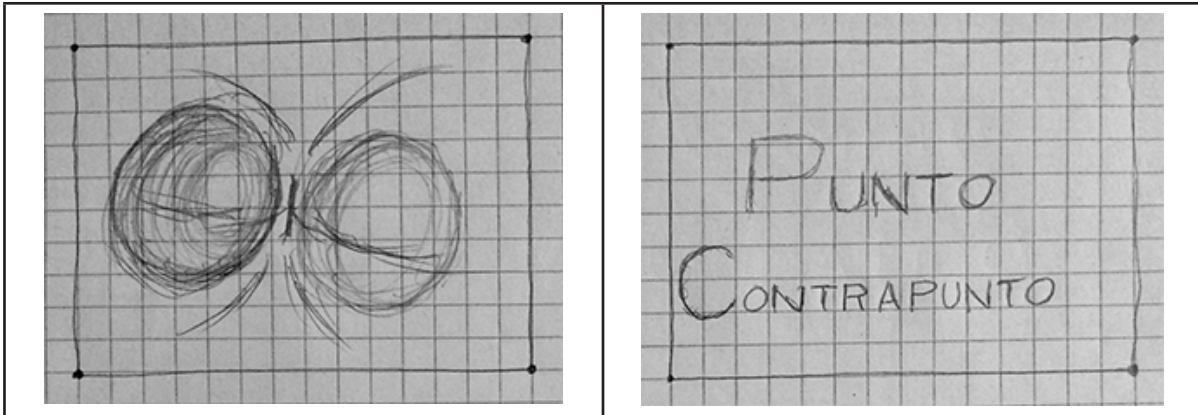


Construcción básica en 3D

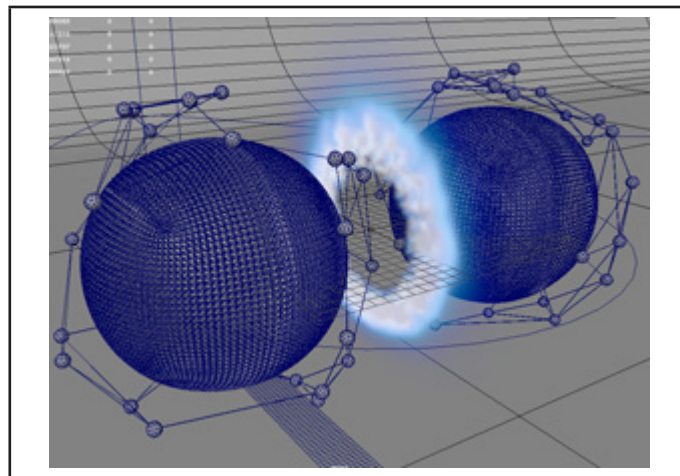


Imágenes Renderizadas

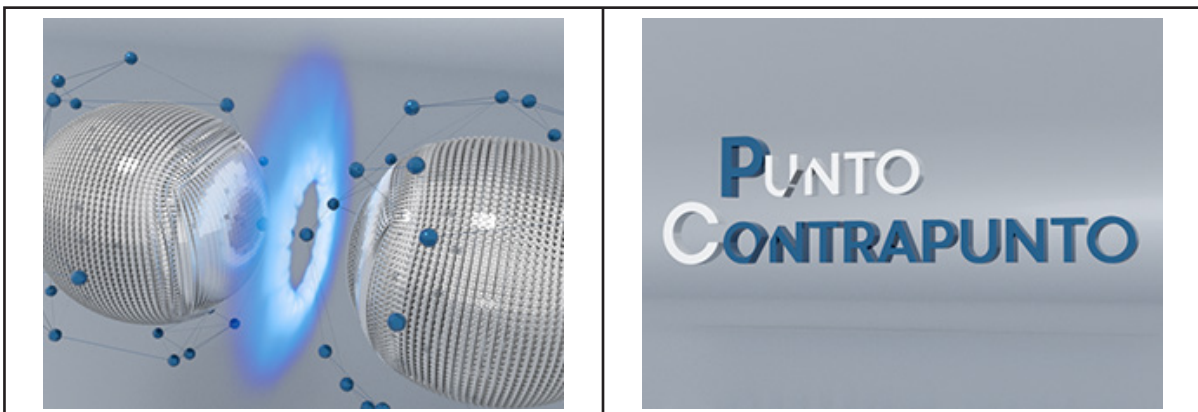
### 7.3.8 Punto Contrapunto



Bocetos Iniciales



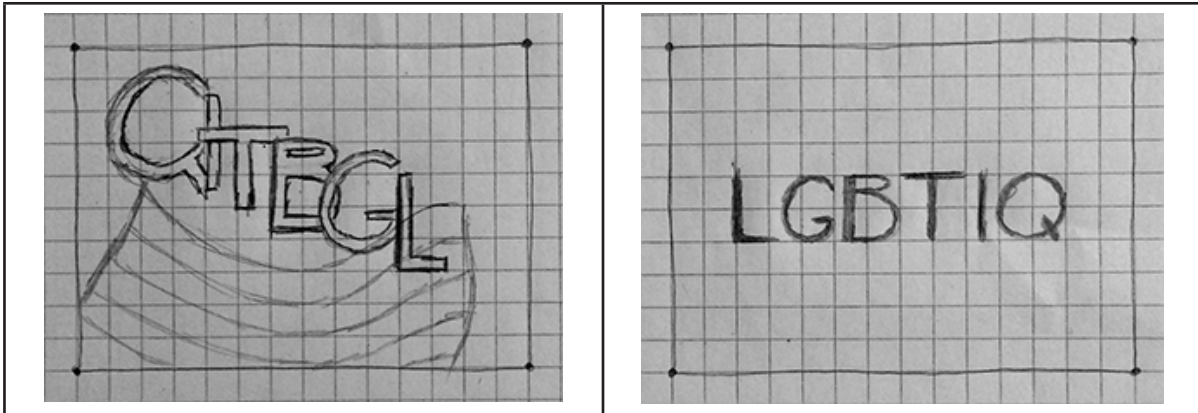
Construcción básica en 3D



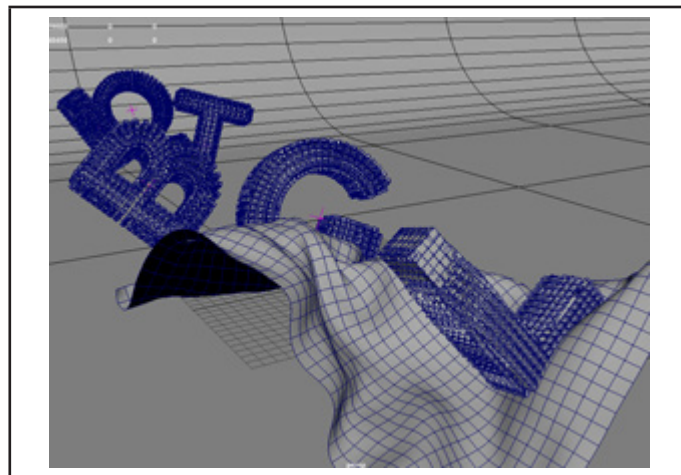
Imágenes Renderizadas



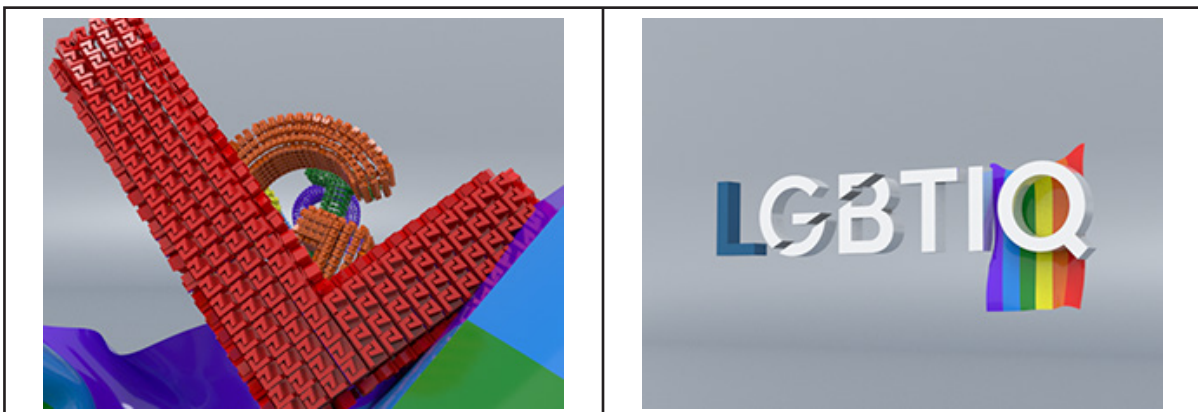
### 7.3.9 LGBTIQ



Bocetos Iniciales

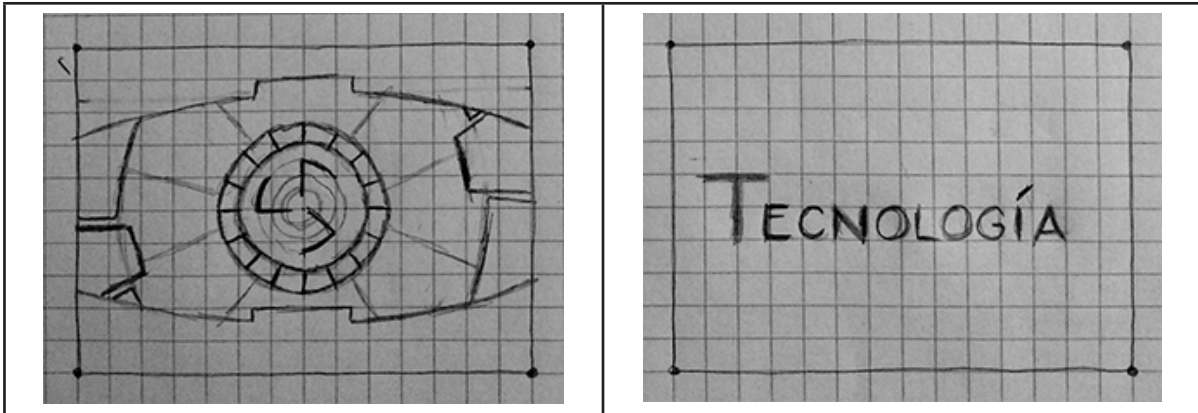


Construcción básica en 3D

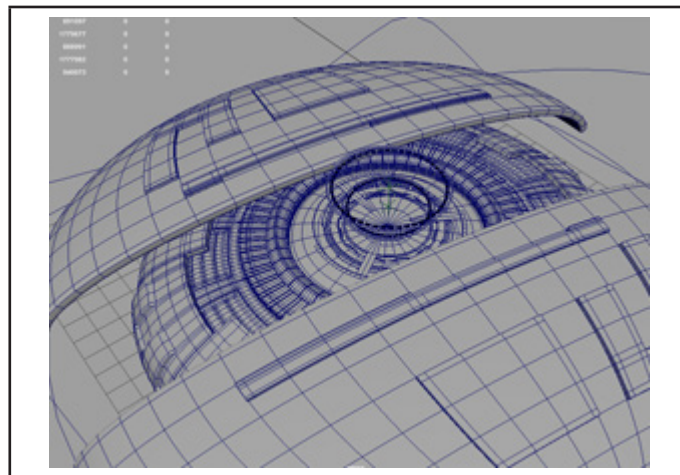


Imágenes Renderizadas

### 7.3.10 Tecnología



Bocetos Iniciales

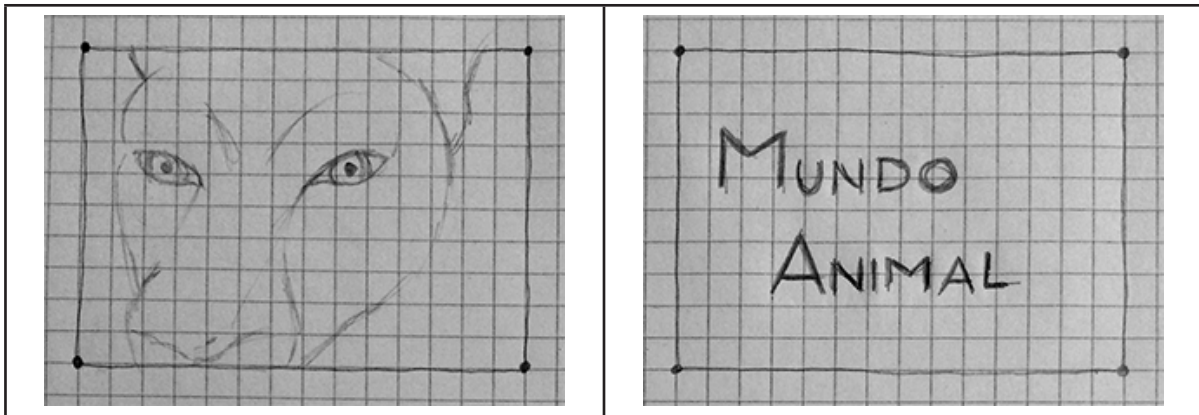


Construcción básica en 3D

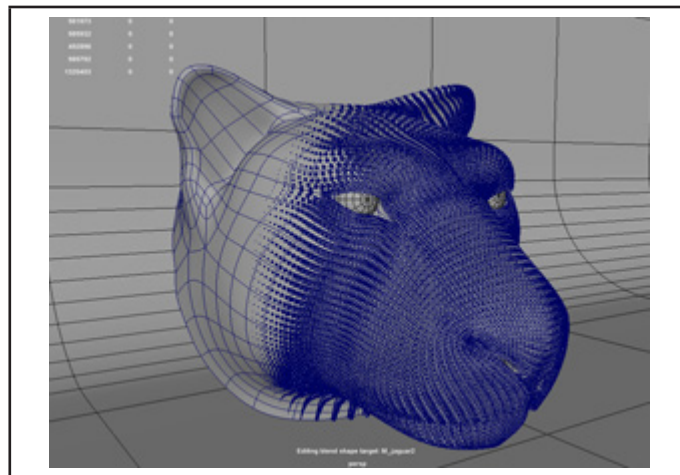


Imágenes Renderizadas

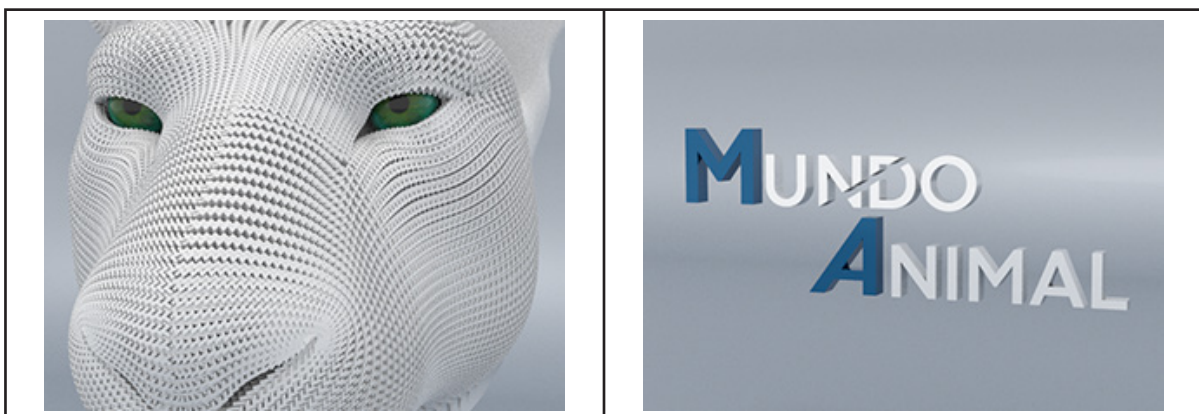
### 7.3.11 Mundo Animal



Bocetos Iniciales

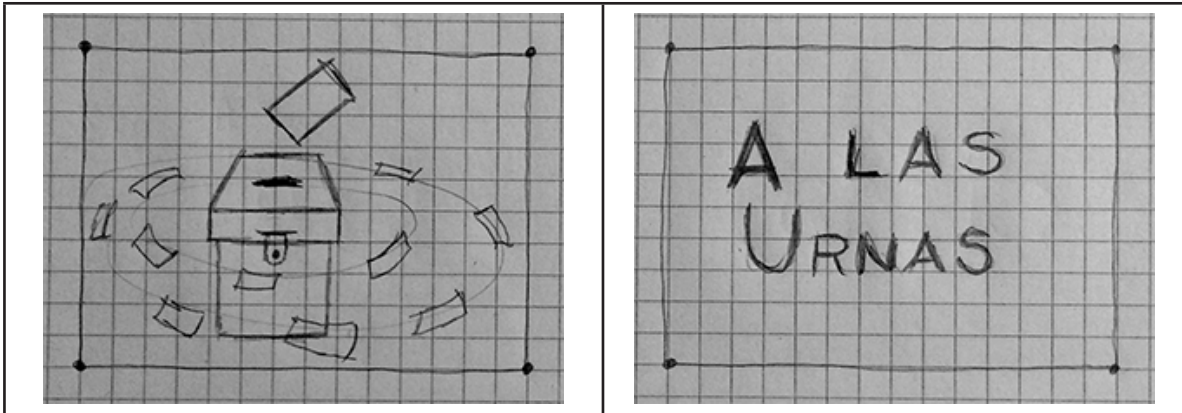


Construcción básica en 3D

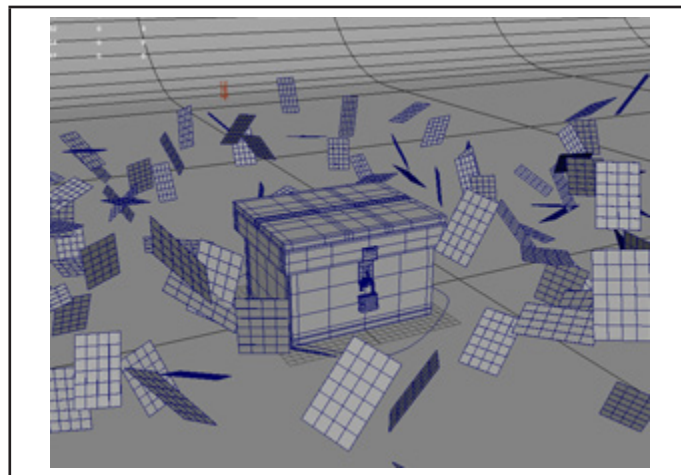


Imágenes Renderizadas

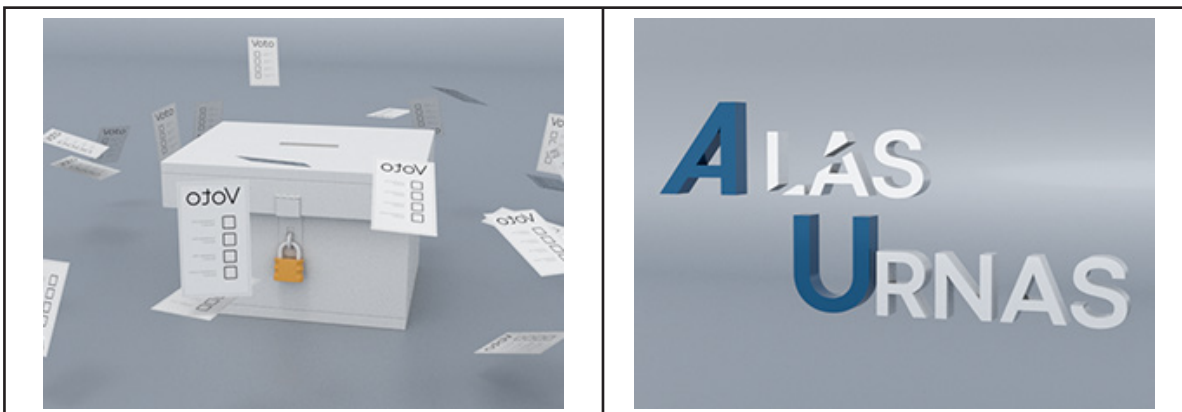
### 7.3.11 A las Urnas



Bocetos Iniciales



Construcción básica en 3D



Imágenes Renderizadas



## 7.4 Propuesta preliminar

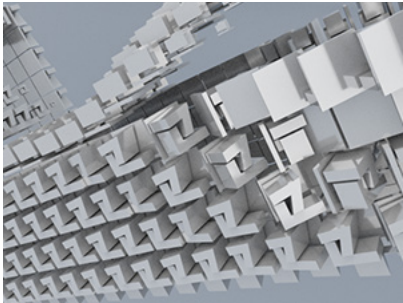
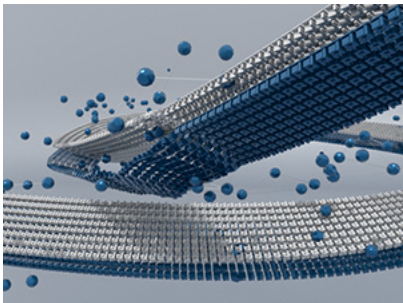
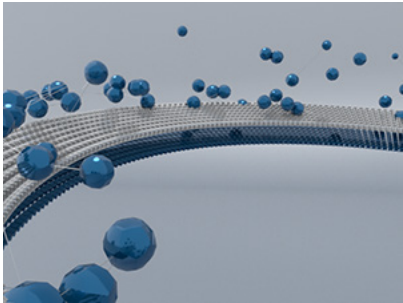
La propuesta puede ser vista en

[https://www.youtube.com/channel/UC3OmcfHz7qMWV2H9MRY9lhv/videos?view\\_as=subscriber](https://www.youtube.com/channel/UC3OmcfHz7qMWV2H9MRY9lhv/videos?view_as=subscriber)

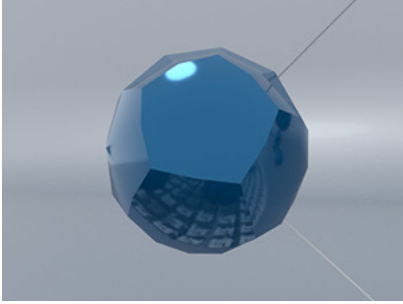

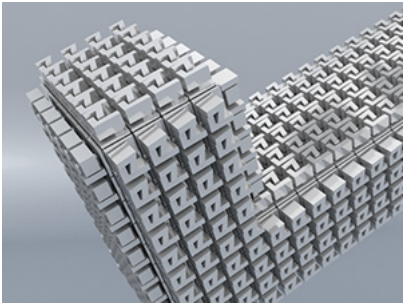

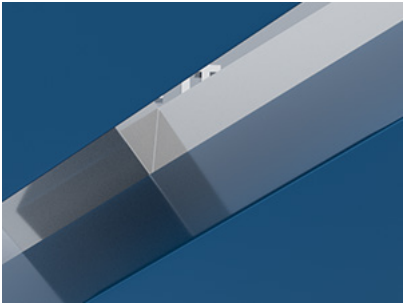
**7.4.1 Duración: 30 segundos**

**7.4.2 Versión: Primera versión**

**7.4.3 Formato: Archivo mp4, códec H264, audio estéreo a 48 kHz, resolución 720X480 pixeles**

Descripción	Video	SFX
los pequeños elementos se mueven y aparecen de forma sutil formando parte del logo, mientras la cámara hace un paneo		
Tres piezas independientes que forman un círculo entran del lado izquierdo de la pantalla, dan una vuelta y salen hacia el lado derecho de la pantalla, una de las piezas en forma de esferas sigue el ritmo de la música, la cámara se mantiene estática		
la cámara hace un acercamiento rápido enfocando un área a la mitad del círculo, las piezas en forma de esferas aún siguen el ritmo de la música		



Descripción	Video	SFX
<p>la cámara hace otro acercamiento rápido enfocando una de las esferas, la pieza enfocada aún sigue el ritmo de la música</p>		
<p>La cámara hace un paneo suave y se aleja de la esfera mientras otras piezas forman un atlas con la esfera en el centro</p>		
<p>Las piezas de la primera escena entran desde el lado derecho mientras todo las demás piezas desaparecen</p>		
<p>la cámara hace un paneo rápido mientras se construye el logo del programa y por último se ve el nombre por completo</p>		
<p>Las piezas que forman el logo se desprenden de su lugar y se juntan delante de la cámara donde aparecen 2 destellos con lo que termina la presentación</p>		

## **Capítulo VIII**

## **Capítulo VIII: Validación técnica**

Al finalizar la propuesta preliminar de la Creación de imagen audiovisual para presentar el programa -Apuntes del mundo- a la audiencia real y potencial del canal de televisión abierta TN23, se dará inicio al proceso de validación técnica, mostrando el proyecto a clientes, expertos y grupo objetivo. El instrumento de validación será la encuesta personal, en ellas se crearán preguntas cerradas y calificación basada en la escala de Likert.

Las encuestas se realizarán de dos maneras: de forma virtual a través de Google Forms para clientes y grupo objetivo, e impresas para expertos.

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

La herramienta a utilizar es una encuesta de respuesta múltiple que se aplicará al cliente, a veinticinco (25) personas, hombres y mujeres del grupo objetivo y a cinco (5) expertos en el área de comunicación y diseño.

## **8.1 Población y muestreo**

Las encuestas se realizaron a una muestra de 31 personas divididas en tres grupos:

Clientes: Andres Estrada, TN23.

Expertos: Profesionales en distintas áreas de la comunicación y el diseño, la publicidad y medios televisivos.

Héctor Chinchilla

David Castillo

José Rodolfo Gil Figueroa

Ma. Alejandra Rodríguez P.

Karla López de Ayala

Grupo objetivo: personas de 25 a 40 años que reside en zonas residenciales y rurales con un NSE E, D, C-, C, C+ y B.

### **8.1.1 Encuesta de Validación**

Pegar el diseño de la encuesta. Indicar donde se encontrará en los anexos la encuesta.

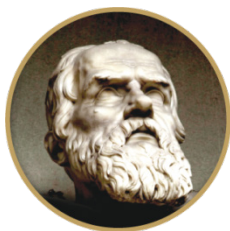
Ver encuesta en anexo II

## **8.2 Método e instrumentos**

La herramienta que se usará es la encuesta. La encuesta consiste en un procedimiento a través del que se recopilan datos por medio de un cuestionario previamente diseñado. Dentro de la encuesta se usará el método de la escala tipo Likert. Esta escala consiste en una forma psicométrica usada comúnmente en cuestionarios. Se colocan distintos grados o niveles en los que el encuestado estará de acuerdo o en desacuerdo con una declaración, pregunta o ítem y posteriormente se procesan los resultados obtenidos. Este es un método cualitativo y produce datos descriptivos.

Asimismo, se hará uso de preguntas dicotómicas en las que el encuestado responderá “sí” o “no”, según considere.

### 8.2.1. Modelo de la encuesta



**Galileo**  
UNIVERSIDAD  
La Revolución en la Educación

Facultad de Ciencias de la Comunicación  
(FACOM)

Licenciatura en Comunicación y Diseño  
Proyecto de graduación

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

#### Encuesta de Validación del proyecto de:

Creación de imagen audiovisual para presentar el programa -Apuntes del mundo- a la audiencia real y potencial del canal de televisión abierta TN23. Guatemala, Guatemala 2018

---

#### Antecedentes:

El programa -Apuntes del Mundo- fue creado el año 2015 por Andres Estrada, y actualmente se dedica principalmente a mostrar un panorama completo de lo que está pasando alrededor del mundo.

Al visitar la organización se pudo observar que no cuenta con una imagen audiovisual para presentar el programa -Apuntes del Mundo- a la audiencia real y potencial del canal de televisión abierta TN23

Por lo que se ha planteado el objetivo de crear una imagen audiovisual para presentar el programa Apuntes del Mundo para la audiencia real y potencial del canal de televisión abierta.

#### Instrucciones:

Con base a lo anterior, observe la propuesta de la imagen audiovisual y según su criterio conteste las siguientes preguntas de validación, colocando una "X" en los espacios en blanco.

Parte Objetiva:

1. ¿Considera usted necesario la creación de una imagen audiovisual para presentar el programa apuntes del mundo para la audiencia real y potencial del canal de televisión abierta TN23?

SI \_\_\_ NO \_\_\_

2. ¿Considera importante investigar todo lo relacionado al canal TN23 y al programa Apuntes del Mundo?

SI \_\_\_ NO \_\_\_

3. ¿Considera adecuado recopilar toda la información necesaria para la creación de una imagen audiovisual?

SI \_\_\_ NO \_\_\_

4. ¿Considera adecuado Diagramar un story board que sirva de guía para tener una idea concreta y unificada de las animaciones que se realizaran?

SI \_\_\_ NO \_\_\_

5. ¿Considera adecuado Modelar elementos y objetos en tres dimensiones que serán utilizados en la integración de la imagen audiovisual?

SI \_\_\_ NO \_\_\_

Parte Semiológica:

6. ¿Considera adecuados los colores propuestos en el diseño para una empresa de televisión abierta?

Muy adecuada \_\_\_ Poco adecuada \_\_\_ Nada adecuada \_\_\_

7. ¿Cree que la tipografía (tipo de letra) usada es adecuada a para un grupo objetivo de 25 a 40 años que reside en zonas residenciales y rurales?

Muy adecuada \_\_\_ Poco adecuada \_\_\_ Nada adecuada \_\_\_

8. ¿Los personajes, diseños, animaciones en 3D de la propuesta gráfica son comprensibles y dan a entender el mensaje del programa?

Muy comprensibles \_\_\_\_ Poco comprensibles \_\_\_\_ Nada comprensibles \_\_\_\_

Parte Operativa:

9. Considera que la tipografía (tipo de letra) utilizada en el diseño es de forma:

Muy legible \_\_\_\_ Poco legible \_\_\_\_ Nada legible \_\_\_\_

10. ¿Cree visible todos los elementos gráficos adicionales en la propuesta gráfica presentada?

Muy visible \_\_\_\_ Poco visible \_\_\_\_ Nada visible \_\_\_\_

11. Según su criterio ¿El tamaño de todos los elementos en 3D de la propuesta es ideal para ser vistos a través de la televisión o el internet mediante computadora o dispositivos móviles?

SI \_\_\_\_ NO \_\_\_\_

De antemano se agradece la atención y el tiempo brindado para contestar esta encuesta. Si en caso usted tiene alguna sugerencia, comentario o crítica personal puede hacerlo en el siguiente espacio:

---

---

---

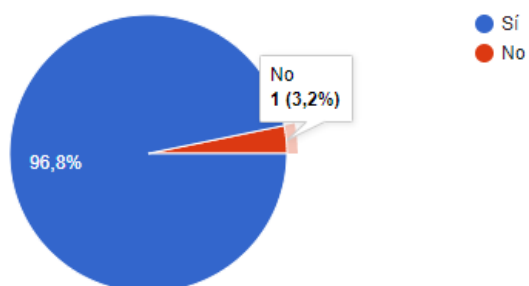


### 8.3. Resultados e interpretación de resultados

Parte Objetiva:

1. ¿Considera usted necesario la creación de una imagen audiovisual para presentar el programa apuntes del mundo para la audiencia real y potencial del canal de televisión abierta TN23?

31 respuestas

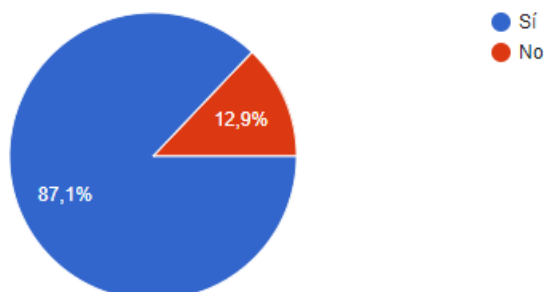


*Interpretación: El 96.8% de los encuestados indicó que es necesario la creación de una imagen audiovisual para presentar el programa Apuntes del Mundo para la audiencia real y potencial del canal de televisión abierta TN23, mientras que el 3.2% que no era necesario. Por consiguiente, esto demuestra que la mayoría de los encuestados está de acuerdo con la creación de una nueva imagen para el programa.*

## 2. ¿Considera importante investigar todo lo relacionado al canal TN23 y al programa Apuntes del Mundo?



31 respuestas

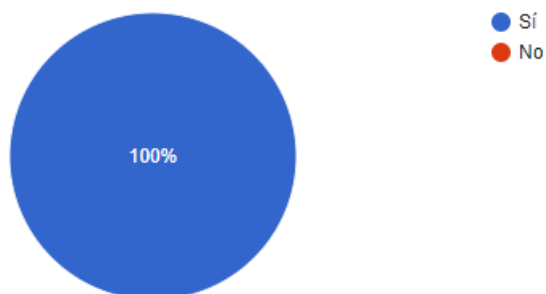


*Interpretación: El 87.1% de los encuestados indicó que es importante investigar todo lo relacionado al canal TN23 y al programa Apuntes del Mundo mientras que el 12.9% consideró que no era necesario. Por consiguiente, esto demuestra que la mayoría de los encuestados creen conveniente tener esta información antes de realizar una nueva imagen, pero hay algunos que consideran que no es necesario.*

### 3. ¿Considera adecuado recopilar toda la información necesaria para la creación de una imagen audiovisual?



31 respuestas

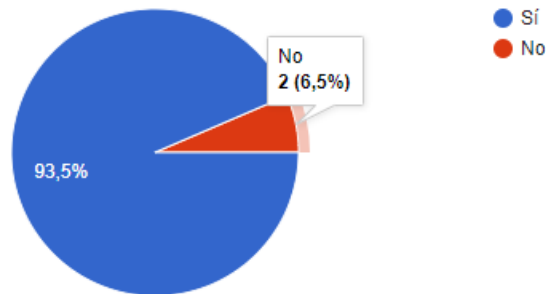


*Interpretación: El 100% de los encuestados indicó que adecuado recopilar toda la información necesaria para la creación de una imagen audiovisual mientras que el 0% consideró que no era necesario. Por consiguiente, esto demuestra que todas las personas encuestadas creen importante estar informado antes de iniciar un proyecto como el realizado.*

4. ¿Considera adecuado Diagramar un story board que sirva de guía para tener una idea concreta y unificada de las animaciones que se realizaran?



31 respuestas

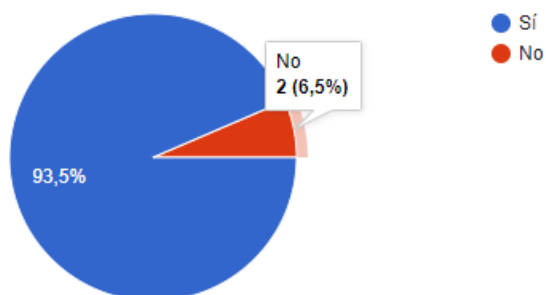


*Interpretación: El 93.5% de los encuestados indicó que es adecuado diagramar un story board que sirva para tener una idea concreta y unificada de las animaciones que se realizaron, mientras que el 6.5% consideró que no era necesario. Por consiguiente, esto demuestra que la mayoría de los encuestados consideran necesario tener una idea clara de lo que se pretende realizar antes de empezar este proyecto.*

5. ¿Considera adecuado Modelar elementos y objetos en tres dimensiones que serán utilizados en la integración de la imagen audiovisual?



31 respuestas

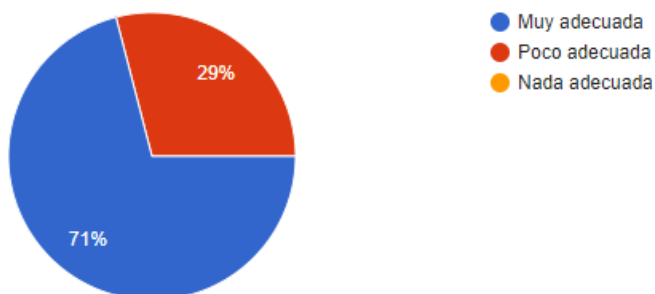


*Interpretación: El 93.5% de los encuestados indicó que era adecuado modelar elementos y objetos en tres dimensiones, mientras que el 6.5% consideró que no era necesario. Por consiguiente, esto demuestra que la mayoría de los encuestados está de acuerdo con la creación de la imagen utilizando elementos en 3D.*

6. ¿Considera adecuados los colores propuestos en el diseño para una empresa de televisión abierta?



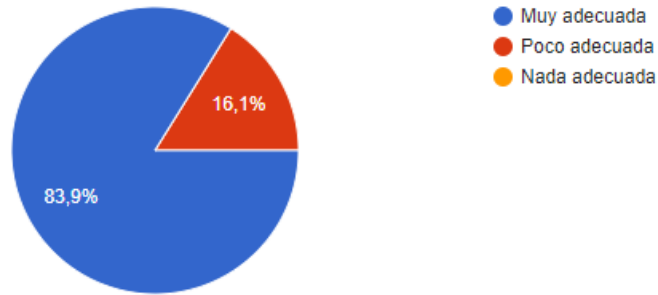
31 respuestas



*Interpretación: El 71% de los encuestados indicó que los colores propuestos en el diseño para una empresa de televisión abierta eran adecuados, mientras que el 29% consideró que eran poco adecuados y el 0% que eran nada adecuados. Por consiguiente, esto demuestra que la mayoría de los encuestados le agradó los colores utilizados en la propuesta, pero algunos no les agradó tanto, esto puede ser en base a los tonos y la intensidad utilizados en la creación de la imagen audiovisual.*

7. ¿Cree que la tipografía (tipo de letra) usada es adecuada a para un grupo objetivo de 25 a 40 años que reside en zonas residenciales y rurales?

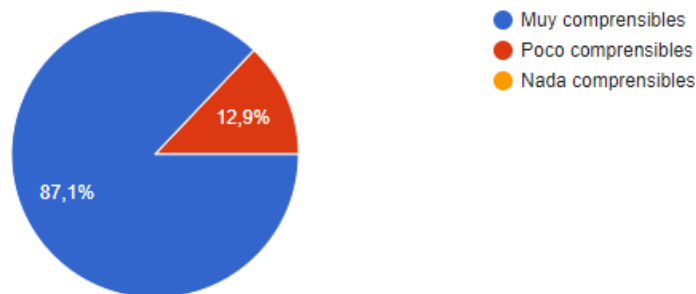
31 respuestas



*Interpretación: El 83.9% de los encuestados indicó que la tipografía usada para un grupo objetivo de 25 a 40 años que reside en zonas residenciales y rurales era muy adecuada, mientras que el 16.1% consideró que era poco adecuada y el 0% que era nada adecuada. Por consiguiente, esto demuestra que a la mayoría de los encuestados le agrada la tipografía y es legible.*

8. ¿Los personajes, diseños, animaciones en 3D de la propuesta gráfica son comprensibles y dan a entender el mensaje del programa?

31 respuestas

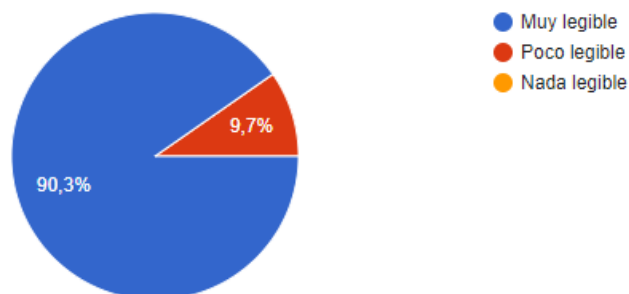


*Interpretación: El 87.1% de los encuestados indicó que los personajes, diseños, animaciones en 3D de la propuesta grafica eran muy comprensibles, mientras que el 12.9% consideró que eran poco comprensibles. Por consiguiente, esto demuestra los elemento utilizados en su mayoría transmiten un mensaje positivo y agradable a las personas que lo ven pero que algunos no se llegan a entender perfectamente.*



9. Considera que la tipografía(tipo de letra) utilizada en el diseño es de forma:

31 respuestas

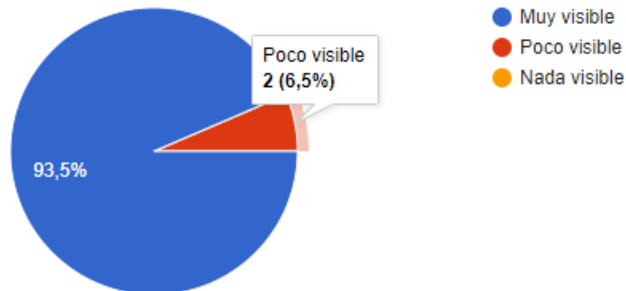


*Interpretación: El 90.3% de los encuestados indicó que la tipografía utilizada en el diseño era muy legible, mientras que el 9.7% consideró que era poco legible y el 0% que era nada legible. Por consiguiente, esto demuestra que la mayoría de los encuestados no tuvieron problemas para leer los textos pero que los detalles agregados podrían quitarle distorsionar el texto y, por lo tanto, la lectura de los mismos.*

## 10. ¿Cree visible todos los elementos gráficos adicionales en la propuesta gráfica presentada?



31 respuestas

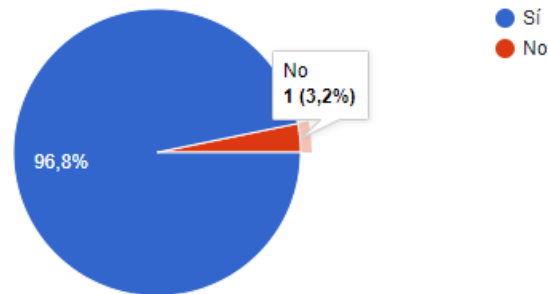


*Interpretación: El 93.5% de los encuestados indicó que todos los elementos gráficos adicionales en la propuesta eran muy visibles, mientras que el 6.5% consideró era poco visible y el 0% que eran nada visibles. Por consiguiente, esto demuestra que la imagen presentada y los pequeños detalles que esta tiene son agradables a la vista y no le quitan importancia al diseño en general.*

11. Según su criterio ¿El tamaño de todos los elementos en 3D de la propuesta es ideal para ser vistos a través de la televisión o el internet mediante computadora o dispositivos móviles?



31 respuestas



*Interpretación: El 96.8% de los encuestados indicó que el tamaño de todos los elementos en 3D de la propuesta sí eran ideales para ser vistos a través de la televisión o el internet mediante computadora o dispositivos móviles, mientras que el 3.2% consideró que no eran ideales. Por consiguiente, esto demuestra que la mayoría de los encuestados vieron claramente los elementos en las animaciones y el mensaje se puede ver claramente.*

#### **8.4. Cambios con base a los resultados**

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

- Cumple con el objetivo general y con cada uno de los objetivos específicos.
- En base a lo que los expertos opinaron, el corte transversal que tienen los títulos en un ángulo de 60 grados es demasiado marcado y algunos títulos no se entienden completamente, por lo que se recomendó acortar el corte o eliminarlo por completo. Al cliente, por otro lado, le agrada el corte transversal, por lo que se ha decidido acortarlo únicamente en los títulos que dan problema.

## **Capítulo IX**

## Capítulo IX Propuesta gráfica final

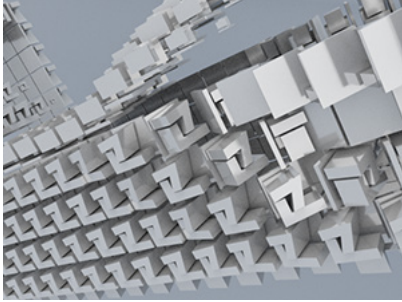
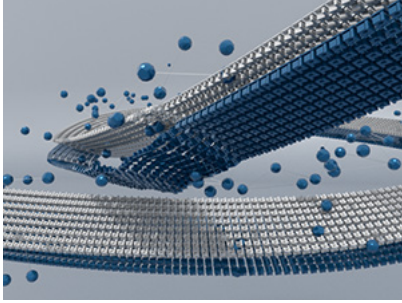
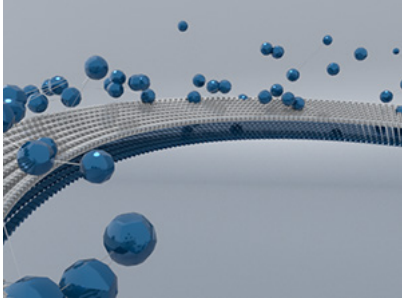
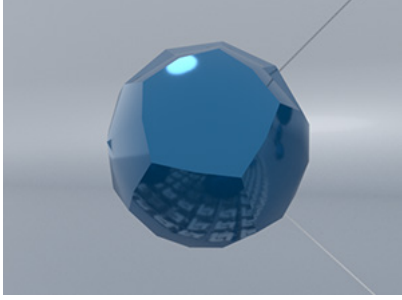
Cortina 1: Introducción

Duración 30 segundos

Dimensiones 720X480 pixeles

Velocidad de audio 48 kHz

Video en .mp4 - Codec H264

Audio	Videos	Efectos Especiales
<p>Audio suave</p>		
<p>La música sube de ritmo, una de las piezas en forma de esferas sigue el ritmo de la música</p>		
<p>Las piezas en forma de esferas aún siguen el ritmo de la música</p>		
<p>la pieza enfocada sigue el ritmo de la música</p>		

<p>La música vuelve a cambiar, pero mantiene un ritmo que pretende denotar acción.</p>		
<p>La música baja un poco de intensidad</p>		<p>Efecto de movimiento, sincronizado con la pieza que entra</p>
<p>la cámara hace un paneo rápido, mientras se construye el logo del programa y, por último, se ve el nombre por completo</p>		
<p>Las piezas que forman el logo se desprenden de su lugar y se juntan delante de la cámara donde aparecen 2 destellos con lo que termina la presentación</p>		<p>Efecto combinado de fuego y</p>

Cortina 2: Cambio Climático

Duración 8 segundos

Dimensiones 720X480 pixeles

Velocidad de audio 48 kHz

Video en .mp4 - Codec H264

Audio	Videos	Efectos Especiales
Música suave		
La música sigue suave		
La música sube de ritmo		
La música baja de ritmo nuevamente		





Cortina 3: Cine

Duración 7 segundos

Dimensiones 720X480 pixeles

Velocidad de audio 48 kHz

Video en .mp4 - Codec H264

Audio	Videos	Efectos Especiales
Música con ritmos moderado		
Música con ritmos moderado		
Música con ritmos moderado		
La música sube de ritmo		





Cortina 4: El Mundo en 60 Segundos

Duración 7 segundos

Dimensiones 720X480 pixeles

Velocidad de audio 48 kHz

Video en .mp4 - Codec H264

Audio	Videos	Efectos Especiales
Música con ritmos moderado		
Música con ritmos moderado		
Música con ritmos moderado		3 efectos de golpe que siguen el ritmo de la música
La música sube de ritmo		

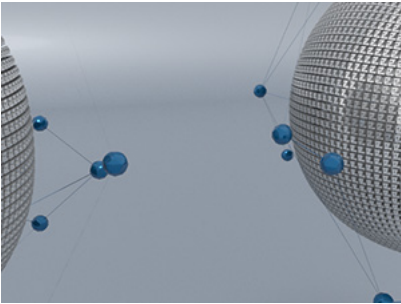
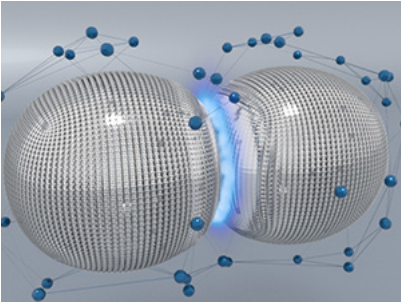
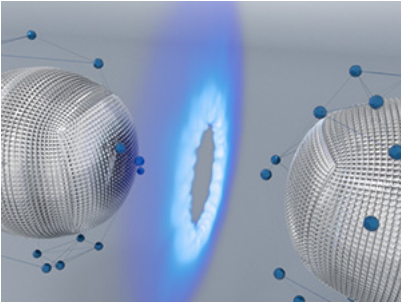

Cortina 5: Punto y Contrapunto

Duración 8 segundos

Dimensiones 720X480 pixeles

Velocidad de audio 48 kHz

Video en .mp4 - Codec H264

Audio	Videos	Efectos Especiales
Música con ritmos moderado		
Música con ritmos moderado		Efecto de golpe doble al ritmo de la música
Música con ritmos moderado		
La música sube de ritmo		

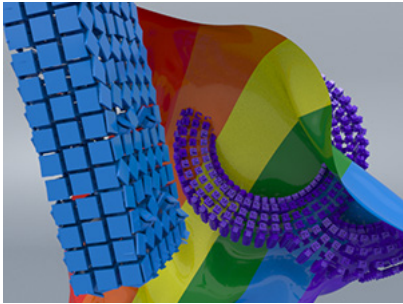
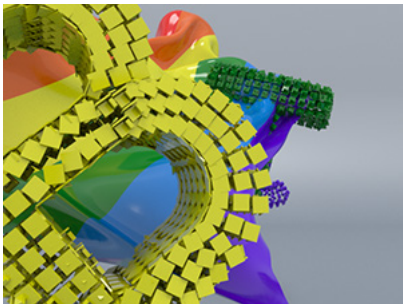
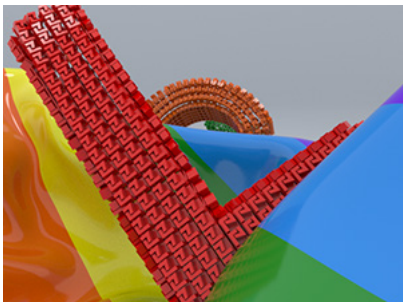

Cortina 6: LGBTIQ

Duración 9 segundos

Dimensiones 720X480 píxeles

Velocidad de audio 48 kHz

Video en .mp4 - Codec H264

Audio	Videos	Efectos Especiales
Música con ritmos moderado		
Música con ritmos moderado		
Música con ritmos moderado		
La música sube de ritmo		

Cortina 7: Tecnología

Duración 11 segundos

Dimensiones 720X480 píxeles

Velocidad de audio 48 kHz

Video en .mp4 - Codec H264

Audio	Videos	Efectos Especiales
Música con ritmos moderado		Efecto de disco rayado
Música con ritmo moderado		Efecto de sonido en sucesión
Música con ritmos moderado		
La música sube de ritmo		Efecto de golpe

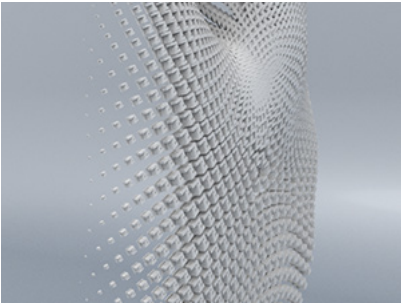



Cortina 8: Mundo Animal

Duración 8 segundos

Dimensiones 720X480 píxeles

Velocidad de audio 48 kHz

Video en .mp4 - Codec H264

Audio	Videos	Efectos Especiales
Música con ritmos moderado		
Música con ritmos moderado		
Música con ritmos moderado		
La música sube de ritmo		



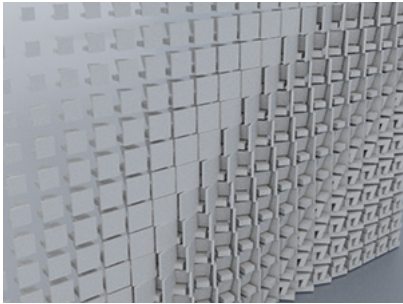
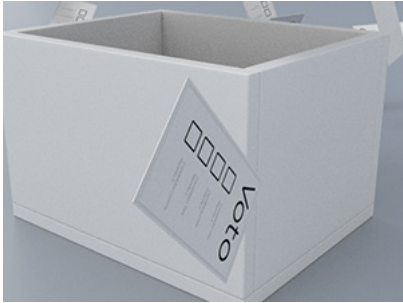


Cortina 9: A las Urnas

Duración 8 segundos

Dimensiones 720X480 píxeles

Velocidad de audio 48 kHz

Video en .mp4 - Codec H264

Audio	Videos	Efectos Especiales
Música con ritmos moderado		
Música con ritmos moderado		
Música con ritmos moderado		
La música sube de ritmo		

## **Capítulo X**



## Capítulo X Producción, Reproducción y distribución

Como parte fundamental para el desarrollo de la creación de imagen audiovisual para presentar el programa -Apuntes del mundo- a la audiencia real y potencial del canal de televisión abierta TN23, es necesario implementarlo para que la empresa vea las utilidades obtenidas a partir del diseño propuesto.

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

### 10.1. Plan de costos de elaboración

Tomando en cuenta que un diseñador gráfico promedio tiene un salario mensual de Q. 6,000.00 el pago del día trabajado es de Q. 200.00 y la hora se estima en un valor de Q. 25.00.

DESCRIPCIÓN	SEMANAS	HORAS EM- PLEADAS	COSTO
Análisis de la necesidad de diseño, identificación de áreas y recopilación de información general del cliente	1	4	Q 100
Recopilación de información	1	4	Q 100
Bocetaje	2	10	Q 250
Costos variables de operación (luz, internet)			Q 500
<b>Total de costos de elaboración</b>			<b>Q 950</b>

## 10.2. Plan de costos de producción

DESCRIPCIÓN	SEMANAS	HORAS EM- PLEADAS	COS- TO
Propuesta gráfica final Introducción	2	30	Q 750
Artes finales de Cambio Climático	1	15	Q 375
Artes finales de Cine	1	15	Q 375
Artes finales de El Mundo en 60 Segundos	1	15	Q 375
Artes finales de Punto Contrapunto			Q 375
1			
15			
Artes finales de LGBTIQ	1	15	Q 375
Artes finales de Tecnología	1	15	Q 375
Artes finales de Mundo Animal	1	15	Q 375
Artes finales de A las Urnas	1	15	Q 375
<b>Total de costos de elaboración</b>			<b>Q 3,750</b>

## 10.3. Plan de costos de reproducción

DESCRIPCIÓN	CANTIDAD	PRECIO UNI- DAD	PRECIO TOTAL
Sin producción física	0	0	0
<b>Total</b>			<b>0</b>

#### 10.4. Plan de costos de distribución

El presente proyecto no requiere un costo de distribución, ya que solo será distribuido a través de la televisión.

<b>DESCRIPCIÓN</b>	<b>CANTIDAD</b>	<b>PRECIO UNIDAD</b>	<b>PRECIO TOTAL</b>
Sin producción de distribución	0	0	0
<b>Total</b>			<b>0</b>

#### 10.5. Margen de utilidad

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

Costo total = Q 4,700.00

Utilidad 20% = Q 1,700.00

#### 10.6. Cuadro con resumen general de costos

<b>Detalle</b>	<b>Total de costo</b>
Plan de costos de elaboración	Q 950.00
Plan de costos de producción	Q 3,750.00
Plan de costos de reproducción	Q 0.00
Plan de costos de distribución	Q 0.00
<b>Subtotal</b>	<b>Q 4,700.00</b>
Margen de utilidad 20%	Q1,700.00
<b>Subtotal</b>	<b>Q 6400.00</b>
<b>Iva</b>	<b>Q 768.00</b>
<b>Total</b>	<b>Q 7,168.00</b>

## **Capítulo XI**

## **Capítulo XI Conclusiones y recomendaciones**

### **11.1. Conclusiones**

- Se creó una imagen audiovisual para presentar el programa -Apuntes del mundo- a la audiencia real y potencial del canal de televisión abierta TN23.
- Se investigaron a través del marco teórico las referencias bibliográficas y en sitios web acerca de la creación de una imagen audiovisual para presentar el programa -Apuntes del mundo- a la audiencia real y potencial del canal de televisión abierta TN23.
- A través de entrevistas con el cliente, se recopiló la información necesaria de la empresa para la creación de una imagen audiovisual para presentar el programa -Apuntes del mundo- a la audiencia real y potencial del canal de televisión abierta TN23.
- Se diagramó un Story Board que sirvió de guía para tener una idea concreta y unificada de las animaciones que se realizaron, así como el concepto general de la producción.
- Se modelaron elemento y objetos en tres dimensiones que fueron utilizados en la integración de la imagen audiovisual.

## **11.2. Recomendaciones**

- Se recomienda al cliente utilizar la imagen audiovisual de manera consistente dentro del programa.
- Se recomienda al cliente mantener la imagen audiovisual durante un tiempo de 2 a 3 años y luego renovarla.
- Se recomienda al cliente utilizar las pistas de música de cada cortina durante el segmento que presentan.
- Se recomienda al cliente incorporar elementos de la época cuando sea posible.

## **Capítulo XII**

## Capítulo XII Conocimiento general

### 12.1. Demostración de conocimientos





## **Capítulo XIII**

## Capítulo XIII Referencias

### 13.1 Bibliografía

- Namakforoosh, Mohammad Naghi (2005) “Metodología de la investigación” Editorial Limusa, hecho en México
- Luis Cibanal (2006) “El contexto de la interacción comunicativa”
- Celinda Fournier Marcos (2002) “Comunicación verbal” Editorial Thomson impreso en México
- Jordi Alberich Pascual, Antoni Roig Telo, Manuel Campo vidal, Ferran Clavell Corbera, David Domingo Santamaría, Núria Gallart marsillas, alice Keefer Riva, Marc Mateu Asín, Jordi Sánchez Navarro, Imma Tubella Casadevall, (2005) “Comunicación audiovisual digital, Nuevos medios, nuevos usos, nuevas formas” Editorial UOC,
- Demetrio E. Brisset, (2011) “Análisis fílmico y audiovisual” Editorial UOC
- Josep M. Català (2005) “La imagen Compleja” Edición e impresión Universitat Autònoma de Barcelona

- Georgina Pino (2005) “Las artes plásticas” Editorial Universidad Estatal a Distancia
- Carlos Moreno Rodríguez (2009) “El diseño gráfico en materiales didácticos” Editado por Centre d’Etudes Sociales sur Amérique Latine (CESAL)
- Emir alvarez Gardiol, Armando Tejerina Gomez (1995) “Mastologia Dinamica” Editoria Díaz de Santos S.A.
- Michel Pastoureau, Dominique simonnet, (2005) “Breve historia de los colores” Éditions du Panamá, París
- Ulises Castellanos (2004) “Manual de fotoperiodismo” Universidad Iberoamericana, A. C.
- Sergio A. Ricupero (2007) “Diseño gráfico en el aula” Editorial Nobuko Impreso en Argentina
- Andy Beane (2012) “3D animation Essentials” Copyright John Wiley & Sons, Inc., Indianapolis, Indiana
- Pierre Guiraud (1971) “La Semiología” Siglo XXI editores, S.A. de C.C México D.F

- Sonia Madrid Cánova (2005) “Semiótica del discurso publicitario del signo y la imagen”
- Víctor García Hoz (1991) “Enseñanza de la lengua y la literatura en la educación secundaria” ediciones RIALP, S. A. Madrid
- Sergio A. Ricupero (2007) “Diseño Gráfico en el aula” Editorial Nobuko
- Umberto Galimberti, Diccionario de Psicología, Siglo veintiuno editores, S. A. de C. V. México D. F.
- Giddens, Anthony. Sociología. Madrid, Ed.Alianza Editorial (1998)
- Jodorowsky, Alejandro, “Psicomagia” (2005), Ediciones Siruela, S.A., Madrid. ISBN 84-7844-780-6
- Teoría de la imagen 1987. Lorenzo Vilches
- Do theDesignYourself 1984. Roger Walton, Keith Gillies, Lindsey y John Laing.

- Stanley Morison, Principios fundamentales de la tipografía (1929)
- Acuarela Rueda Cromatica, John Barber, Copy Right, 2007 de Axis publishing Limited, Parramón Ediciones S.A. Barcelona- España, Empresa del grupo editorial Norma de America Latina, [www.parramon.com](http://www.parramon.com)
- C/ Clapissa, 19 - 12580 - Benicarló (Castellón - España), Cuaderno 2, nociones básicas de diseño, Teoría del color, Netdisseny, Diseño industrial, [www.netdisseny.com](http://www.netdisseny.com)
- Fotografía digital, Gabriel Strizinec, 2006 Alfaomega Ra-Ma, Grupo editorial S.A. de C.V. Madrid España. Primera Edición México Febrero 2006, [www.alfaomega.com.mx](http://www.alfaomega.com.mx)

### **13.1 BiblioWeb**

- <http://www.scielo.org.co/pdf/res/n18/n18a10.pdf>
- <https://adelossantos.files.wordpress.com/2010/10/teroria-del-color.pdf>

## Capítulo XIV Anexos

### Anexo I: Brief del Cliente

#### Nombre del Cliente

Eduardo Andrés Estrada Alvarez

#### Nombre del Proyecto

Apuntes del Mundo

#### Historia del Proyecto

“Apuntes del mundo” inició en 2015 con la idea de mostrar las noticias importantes a nivel internacional que muchas veces no reciben mucha atención en los noticieros tradicionales.

Tras casi tres años de estar al aire, el programa ha evolucionado en varios frentes. En el 2017, el programa se expandió de 30 minutos a una hora, colocando más emisiones en horarios más atractivos, donde ha logrado maximizar la audiencia.

Con la expansión de horario, se amplió el contenido presentado, incluyendo más información sobre política, conflictos y el cambio climático; sin dejar de lado el área tecnológica, de naturaleza y entretenimiento.

En sus primeras emisiones, el diseño del programa mimetizaba el del canal donde se transmite. Fue luego de unos meses que el programa se estableció usando una paleta de colores con el azul siendo prominente.

Desde un inicio, el programa ha buscado mostrar un panorama completo de lo que está pasando alrededor del mundo, entregando a la audiencia, no sólo la información de lo que está pasando, también el contexto y el análisis a futuro de las noticias del mundo.

El programa se ha destacado por el análisis mundial, mostrar lo último de la ciencia y la tecnología además de ser una ventana al avance de los derechos LGBTIQ y de equidad de género en todo el mundo.

El programa aprovecha la juventud de su presentador y productores para mostrar un ángulo y perspectiva diferente, alejado al estilo tradicional y conservador de muchos noticieros.

## **REQUERIMIENTO DEL CLIENTE**

No existe un diseño completo para el programa. Hacen falta elementos integrales para presentar un producto (programa) completo tal y como es pensado. El mensaje se pierde y afecta el desempeño del programa en general.

Un diseño completo ayudaría a segmentar el programa, mostrar la información de manera más atractiva, clara, completa y sin problemas de comunicación.

El diseño permitirá diferenciar el programa, mostrar una imagen renovada y coherencia dentro de la emisión.

“Apuntes del Mundo” busca ofrecer un estilo juvenil, tecnológico y libre. Se quiere mostrar información completa, pero no encasillar el programa en un estilo de “noticiero normal”.

El diseño debe mostrar la diversidad y flexibilidad de un programa que toca una gran variedad de temas, desde los más serios, como la crisis humanitaria en siria, el cambio climático y la tensión nuclear de Corea del Norte, hasta lo último de la tecnología y el mundo automotriz.

### **Producción actual**

- Introducción
- Fondo para compix
- Cintillo general
- Chart
- Intro
- Logo
- Diseño de titulares
- Cortina del segmento “el mundo en 60 segundos”

### **Producción requerida**

#### Lineamientos

- ✓ Mantener la “m” como identificador del programa
- ✓ Paleta de colores azul – azul marino – blanco- negro - gris y destellos de otros colores
- ✓ Mantener un estilo simple y limpio
- Nuevo logo que mantenga la “m” como identificador

- Introducción del programa
- Salida a corte
- Cintillo general. Énfasis en un titular y con un subtítular debajo con letra más pequeña y una pestaña arriba para referencia de país.
- Cintillo simple. Únicamente con un titular y opción para pestaña arriba para referencia de país
- Chart
- Titulares que muestren en pantalla un cintillo con texto grande que se mezcle con las imágenes de fondo.
- Al regresar
- Animación para Compix (programa alterno para generar créditos) de presentador y redes sociales
- Transición de “m” (que aparezca los dos lados de la “m” y baje el “chequecito” y termine con destello)
- Transición con la “m” que se deslice de un lado a otro o similar a la de “tn”
- Barrita para la parte superior de la pantalla tipo “ticker” para anunciar un tema más adelante (que se despliegue de izquierda a derecha con la “m” y al retraerse que sea un mundo)
- Back de pantallas (una horizontal y dos verticales que se complementen entre si)
- Back – fondo para poner citas de una persona o datos

#### Cortinas

- Cine
- Cortina para el segmento “Punto/Contrapunto” con temática de enfrentamiento. Dos bloques uno de color azul y otro de color rojo chocando y sacando chispas
- Cambio Climático
- Tecnología
- LGBTIQ
- Mundo Animal
- Latinoamérica
- Segmento “El Mundo En 60 Segundos”



## Anexo II: Tabla Nivel socio económico

CARACTERÍSTICAS	NIVEL A	NIVEL B	NIVEL C+	NIVEL C	NIVEL C-	NIVEL D	NIVEL E
<b>EDUCACIÓN</b>	Superior, Licenciatura, Maestría, Doctorado	Superior, Licenciatura	Superior, Licenciatura	Superior, Licenciatura	Media Completa	Primaria Completa	Primaria Incompleta
<b>DESEMPEÑO</b>	Propietario, Director Profesional exitoso	Empresario, Ejecutivos de alto nivel, Profesional, Comerciante	Ejecutivo medio, Comerciante, vendedor	Ejecutivo, Comerciante, Vendedor, Dependiente	Comerciante, Vendedor, Dependiente	Obrero, Dependiente	Obrero, Dependiente
<b>INGRESO</b>	Piso Q. 70 mil	Piso Q. 45 mil	Piso Q. 20 mil	Piso Q. 12 mil	Piso Q. 6 mil	Piso Q. 4 mil	Piso Q. 1.4 mil
<b>VIVIENDA</b>	Casa / departamento de lujo, en propiedad, 5-6 recámaras, 4 a 6 baños, 3-4 salas, pantry, alacena, estudios, área de servicio separada, garage para 5-8 vehículos	Casa / departamento de lujo, en propiedad, 3-4 recámaras, 2 a 3 baños, 2 salas, pantry, alacena, 1 estudios, área de servicio separada, garage para 2-4 vehículos	Casa / departamento, rentada o financiado 2-3 recámaras, 2 a 3 baños, 1 sala, estudio, área de servicio, garage para 2 vehículos	Casa / departamento, rentada o financiado, 1-2 recámaras, 1-2 baños, sala garage para 2 vehículos	Casa / departamento, rentada o financiado, 1-2 recámaras, 1-2 baños, sala	Casa / departamento, rentada o financiado, 1-2 recámaras, 1 baño, sala	Casa / cuarto rentado, 1-2 recámaras, 1 baños, sala-comedor
<b>OTRAS PROPIEDADES</b>	Finca, casas de descanso en lagos, mar, Antigua	Sitios / terrenos condominios cerca de costas	Sitios / terrenos interior por herencias				
<b>PERSONAL DE SERVICIOS</b>	Personal de planta, en el hogar, limpieza, cocina, jardín, seguridad y chófer	1-2 personas de tiempo completo, chófer	Por día	Por día, eventual	Eventual		
<b>EDUCACIÓN GRUPO</b>	Hijos menores colegios privados caros, mayores en U del extranjero	Hijos menores colegios privados caros, mayores en U local, post grado extranjero	Hijos menores colegios privados, mayores en U privadas y post grado extranjero con beca	Hijos menores colegios privados, mayores en U estatal	Hijos menores escuelas, mayores en U estatal	Hijos en escuela	Hijos en escuela
<b>POSESIONES</b>	Autos del año, asegurados contra todo riesgo, 4x4, Van, Lancha, Moto acuática, moto, helicóptero, avión	Autos de 2-3 años, asegurados contra todo riesgo, 4x4, Van, moto	Autos compactos de 3-5 años, asegurados por Financiera	Auto compacto de 4-5 años, sin seguro	Auto compacto de 8-10 años, sin seguro	Moto, por trabajo	
<b>BIENES DE COMODIDAD</b>	3 tel. Mínimo, cel cada miembro de la familia, Direct TV, cable, Internet dedicada, 2 o + equipos de audio, 3-5 TV, varias planas o plasma, maquinas de lavar secar, platos ropa, computadoras / miembro, Internet, portón eléctrico, todos los electrodomésticos	2 tel. Mínimo, cel cada miembro de la familia Direct TV, Internet dedicada, cable, 2 equipos de audio, 3 TV, 1 plana o plasma, maquinas de lavar y secar, platos ropa, computadora, Internet portón eléctrico y todos los electrodomésticos	1 tel. Mínimo, 1-2 cel, cable, internet dedicado, equipo de audio, 2 TV, maquina de lavar ropa, computadora / familia, electrodomésticos básicos	1 tel. Mínimo, 1-2 cel, cable, radio, 2 TV, electrodomésticos básicos	1 tel, 1 cel, cable, equipo de audio, TV, electrodomésticos básicos	1 cel, cable, radio, TV, electrodomésticos básicos	1 cel, radio, TV, estufa
<b>DIVERSIÓN</b>	Clubes privados, vacaciones en el exterior	Clubes privados, vacaciones en el interior o exterior	Cine, CC, parques temáticos locales	Cine, CC, parques temáticos locales	CC, parques, estadio	CC, parques, estadio	Parques
<b>SERVICIOS BANCARIOS FINANCIEROS</b>	3-4 ctas Q monetarias y ahorro, Plazo fijo, TC int, Seguros y ctas en US\$	2-3 ctas Q monetarias y ahorro, Plazo fijo, TC int, Seguros y ctas en US\$	1-2 ctas Q monetarias y ahorro, Plazo fijo, 1-2 TC int, Seguro colectivo	1 cta Q monetarias y ahorro, 1 TC local	1 cta Q ahorro, TC local	Cta Q ahorro	

## Anexo IV: Encuestas de expertos y cliente

### 8.2.1. Modelo de la encuesta



**Galileo**  
UNIVERSIDAD  
La Revaloración en la Educación

Facultad de Ciencias de la Comunicación  
(FACOM)

Licenciatura en Comunicación y Diseño

Proyecto de graduación

Género F	<input type="checkbox"/>	Experto	<input checked="" type="checkbox"/>	Nombre	<input type="text" value="Hector Chinculilla"/>
M	<input checked="" type="checkbox"/>	Cliente	<input type="checkbox"/>	Profesión	<input type="text" value="Consultor en Imagen Pública Esbategica"/>
Edad	<input type="text"/>	Grupo Objetivo	<input type="checkbox"/>	Puesto	<input type="text" value="Director de Comunicación Corporativa y eventos"/>

#### Encuesta de Validación del proyecto de:

Creación de imagen audiovisual para presentar el programa -Apuntes del mundo- a la audiencia real y potencial del canal de televisión abierta TN23. Guatemala, Guatemala 2018

#### Antecedentes:

El programa -Apuntes del Mundo- fue creado el año 2015 por Andres Estrada, y actualmente se dedica principalmente a mostrar un panorama completo de lo que está pasando alrededor del mundo.

Al visitar la organización se pudo observar que no cuenta con una imagen audiovisual para presentar el programa -Apuntes del Mundo- a la audiencia real y potencial del canal de televisión abierta TN23

Por lo que se ha planteado el objetivo de crear una imagen audiovisual para presentar el programa Apuntes del Mundo para la audiencia real y potencial del canal de televisión abierta.

#### Instrucciones:

Con base a lo anterior, observe la propuesta de la imagen audiovisual y según su criterio conteste las siguientes preguntas de validación, colocando una "X" en los espacios en blanco.

Parte Objetiva:

1. ¿Considera usted necesario la creación de una imagen audiovisual para presentar el programa apuntes del mundo para la audiencia real y potencial del canal de televisión abierta TN23?

SI  NO

2. ¿Considera importante investigar todo lo relacionado al canal TN23 y al programa Apuntes del Mundo?

SI  NO

3. ¿Considera adecuado recopilar toda la información necesaria para la creación de una imagen audiovisual?

SI  NO

4. ¿Considera adecuado Diagramar un story board que sirva de guía para tener una idea concreta y unificada de las animaciones que se realizaran?

SI  NO

5. ¿Considera adecuado Modelar elementos y objetos en tres dimensiones que serán utilizados en la integración de la imagen audiovisual?

SI  NO

Parte Semiológica:

6. ¿Considera adecuados los colores propuestos en el diseño para una empresa de televisión abierta?

Muy adecuada  Poco adecuada  Nada adecuada

7. ¿Cree que la tipografía (tipo de letra) usada es adecuada a para un grupo objetivo de 25 a 40 años que reside en zonas residenciales y rurales?

Muy adecuada  Poco adecuada  Nada adecuada



8. ¿Los personajes, diseños, animaciones en 3D de la propuesta gráfica son comprensibles y dan a entender el mensaje del programa?

Muy comprensibles  Poco comprensibles \_\_\_ Nada comprensibles \_\_\_

Parte Operativa:

9. Considera que la tipografía (tipo de letra) utilizada en el diseño es de forma:

Muy legible  Poco legible \_\_\_ Nada legible \_\_\_

10. ¿Cree visible todos los elementos gráficos adicionales en la propuesta gráfica presentada?

Muy visible  Poco visible \_\_\_ Nada visible \_\_\_

11. Según su criterio ¿El tamaño de todos los elementos en 3D de la propuesta es ideal para ser vistos a través de la televisión o el internet mediante computadora o dispositivos móviles?

SI  NO \_\_\_

De antemano se agradece la atención y el tiempo brindado para contestar esta encuesta. Si en caso usted tiene alguna sugerencia, comentario o crítica personal puede hacerlo en el siguiente espacio:

Solo como recomendación Colocar al inicio una imagen relacionada con la tematica en forma de rompe cabezas.

### 8.2.1. Modelo de la encuesta



**Galileo**  
UNIVERSIDAD  
La Revolución en la Educación

Facultad de Ciencias de la Comunicación  
(FACOM)

Licenciatura en Comunicación y Diseño

Proyecto de graduación

Género F	<input type="checkbox"/>	Experto	<input checked="" type="checkbox"/>	Nombre	David Castillo
M	<input checked="" type="checkbox"/>	Cliente	<input type="checkbox"/>	Profesión	Productor TV
Edad	40	Grupo Objetivo	<input type="checkbox"/>	Puesto	Director

#### Encuesta de Validación del proyecto de:

Creación de imagen audiovisual para presentar el programa -Apuntes del mundo- a la audiencia real y potencial del canal de televisión abierta TN23. Guatemala, Guatemala 2018

#### Antecedentes:

El programa -Apuntes del Mundo- fue creado el año 2015 por Andres Estrada, y actualmente se dedica principalmente a mostrar un panorama completo de lo que está pasando alrededor del mundo.

Al visitar la organización se pudo observar que no cuenta con una imagen audiovisual para presentar el programa -Apuntes del Mundo- a la audiencia real y potencial del canal de televisión abierta TN23

Por lo que se ha planteado el objetivo de crear una imagen audiovisual para presentar el programa Apuntes del Mundo para la audiencia real y potencial del canal de televisión abierta.

#### Instrucciones:

Con base a lo anterior, observe la propuesta de la imagen audiovisual y según su criterio conteste las siguientes preguntas de validación, colocando una "X" en los espacios en blanco.

Parte Objetiva:

1. ¿Considera usted necesario la creación de una imagen audiovisual para presentar el programa apuntes del mundo para la audiencia real y potencial del canal de televisión abierta TN23?

SI  NO

2. ¿Considera importante investigar todo lo relacionado al canal TN23 y al programa Apuntes del Mundo?

SI  NO

3. ¿Considera adecuado recopilar toda la información necesaria para la creación de una imagen audiovisual?

SI  NO

4. ¿Considera adecuado Diagramar un story board que sirva de guía para tener una idea concreta y unificada de las animaciones que se realizaran?

SI  NO

5. ¿Considera adecuado Modelar elementos y objetos en tres dimensiones que serán utilizados en la integración de la imagen audiovisual?

SI  NO

Parte Semiológica:

6. ¿Considera adecuados los colores propuestos en el diseño para una empresa de televisión abierta?

Muy adecuada  Poco adecuada  Nada adecuada

7. ¿Cree que la tipografía (tipo de letra) usada es adecuada a para un grupo objetivo de 25 a 40 años que reside en zonas residenciales y rurales?

Muy adecuada  Poco adecuada  Nada adecuada



8. ¿Los personajes, diseños, animaciones en 3D de la propuesta gráfica son comprensibles y dan a entender el mensaje del programa?

Muy comprensibles X Poco comprensibles \_\_\_ Nada comprensibles \_\_\_

Parte Operativa:

9. Considera que la tipografía (tipo de letra) utilizada en el diseño es de forma:

Muy legible X Poco legible \_\_\_ Nada legible \_\_\_

10. ¿Cree visible todos los elementos gráficos adicionales en la propuesta gráfica presentada?

Muy visible X Poco visible \_\_\_ Nada visible \_\_\_

11. Según su criterio ¿El tamaño de todos los elementos en 3D de la propuesta es ideal para ser vistos a través de la televisión o el internet mediante computadora o dispositivos móviles?

SI X NO \_\_\_

De antemano se agradece la atención y el tiempo brindado para contestar esta encuesta. Si en caso usted tiene alguna sugerencia, comentario o crítica personal puede hacerlo en el siguiente espacio:

Excelente muy buen trabajo. Felicitaciones!!!

---

---

### 8.2.1. Modelo de la encuesta



**Galileo**  
UNIVERSIDAD  
La Revolución en la Educación

Facultad de Ciencias de la Comunicación  
(FACOM)

Licenciatura en Comunicación y Diseño

Proyecto de graduación

Género F	<input type="checkbox"/>	Experto	<input checked="" type="checkbox"/>	Nombre	Jose Rodolfo Gil Figueroa
M	<input checked="" type="checkbox"/>	Cliente	<input type="checkbox"/>	Profesión	Lic. en Comunicación y Diseño
Edad	26	Grupo Objetivo	<input type="checkbox"/>	Puesto	Productor Audiovisual

#### Encuesta de Validación del proyecto de:

Creación de imagen audiovisual para presentar el programa -Apuntes del mundo- a la audiencia real y potencial del canal de televisión abierta TN23. Guatemala, Guatemala 2018

#### Antecedentes:

El programa -Apuntes del Mundo- fue creado el año 2015 por Andres Estrada, y actualmente se dedica principalmente a mostrar un panorama completo de lo que está pasando alrededor del mundo.

Al visitar la organización se pudo observar que no cuenta con una imagen audiovisual para presentar el programa -Apuntes del Mundo- a la audiencia real y potencial del canal de televisión abierta TN23

Por lo que se ha planteado el objetivo de crear una imagen audiovisual para presentar el programa Apuntes del Mundo para la audiencia real y potencial del canal de televisión abierta.

#### Instrucciones:

Con base a lo anterior, observe la propuesta de la imagen audiovisual y según su criterio conteste las siguientes preguntas de validación, colocando una "X" en los espacios en blanco.



Parte Objetiva:

1. ¿Considera usted necesario la creación de una imagen audiovisual para presentar el programa apuntes del mundo para la audiencia real y potencial del canal de televisión abierta TN23?

SI  NO

2. ¿Considera importante investigar todo lo relacionado al canal TN23 y al programa Apuntes del Mundo?

SI  NO

3. ¿Considera adecuado recopilar toda la información necesaria para la creación de una imagen audiovisual?

SI  NO

4. ¿Considera adecuado Diagramar un story board que sirva de guía para tener una idea concreta y unificada de las animaciones que se realizaran?

SI  NO

5. ¿Considera adecuado Modelar elementos y objetos en tres dimensiones que serán utilizados en la integración de la imagen audiovisual?

SI  NO

Parte Semiológica:

6. ¿Considera adecuados los colores propuestos en el diseño para una empresa de televisión abierta?

Muy adecuada  Poco adecuada  Nada adecuada

7. ¿Cree que la tipografía (tipo de letra) usada es adecuada a para un grupo objetivo de 25 a 40 años que reside en zonas residenciales y rurales?

Muy adecuada  Poco adecuada  Nada adecuada

8. ¿Los personajes, diseños, animaciones en 3D de la propuesta gráfica son comprensibles y dan a entender el mensaje del programa?

Muy comprensibles  Poco comprensibles \_\_\_ Nada comprensibles \_\_\_

Parte Operativa:

9. Considera que la tipografía (tipo de letra) utilizada en el diseño es de forma:

Muy legible  Poco legible \_\_\_ Nada legible \_\_\_

10. ¿Cree visible todos los elementos gráficos adicionales en la propuesta gráfica presentada?

Muy visible  Poco visible \_\_\_ Nada visible \_\_\_

11. Según su criterio ¿El tamaño de todos los elementos en 3D de la propuesta es ideal para ser vistos a través de la televisión o el internet mediante computadora o dispositivos móviles?

SI  NO \_\_\_

De antemano se agradece la atención y el tiempo brindado para contestar esta encuesta. Si en caso usted tiene alguna sugerencia, comentario o crítica personal puede hacerlo en el siguiente espacio:

Excelente proyecto.

### 8.2.1. Modelo de la encuesta



**Galileo**  
UNIVERSIDAD  
La Revolución en la Educación

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

Género F	<input checked="" type="checkbox"/>	Experto	<input checked="" type="checkbox"/>	Nombre	Ma. Alejandra Rodríguez P.
M	<input type="checkbox"/>	Cliente	<input type="checkbox"/>	Profesión	Admon. Educ. Cualitativo
Edad	37	Grupo Objetivo	<input type="checkbox"/>	Puesto	Admon. Docencia.

#### Encuesta de Validación del proyecto de:

Creación de imagen audiovisual para presentar el programa -Apuntes del mundo- a la audiencia real y potencial del canal de televisión abierta TN23. Guatemala, Guatemala 2018

#### Antecedentes:

El programa -Apuntes del Mundo- fue creado el año 2015 por Andres Estrada, y actualmente se dedica principalmente a mostrar un panorama completo de lo que está pasando alrededor del mundo.

Al visitar la organización se pudo observar que no cuenta con una imagen audiovisual para presentar el programa -Apuntes del Mundo- a la audiencia real y potencial del canal de televisión abierta TN23

Por lo que se ha planteado el objetivo de crear una imagen audiovisual para presentar el programa Apuntes del Mundo para la audiencia real y potencial del canal de televisión abierta.

#### Instrucciones:

Con base a lo anterior, observe la propuesta de la imagen audiovisual y según su criterio conteste las siguientes preguntas de validación, colocando una "X" en los espacios en blanco.



Parte Objetiva:

1. ¿Considera usted necesario la creación de una imagen audiovisual para presentar el programa apuntes del mundo para la audiencia real y potencial del canal de televisión abierta TN23?

SI  NO

2. ¿Considera importante investigar todo lo relacionado al canal TN23 y al programa Apuntes del Mundo?

SI  NO

3. ¿Considera adecuado recopilar toda la información necesaria para la creación de una imagen audiovisual?

SI  NO

4. ¿Considera adecuado Diagramar un story board que sirva de guía para tener una idea concreta y unificada de las animaciones que se realizaran?

SI  NO

5. ¿Considera adecuado Modelar elementos y objetos en tres dimensiones que serán utilizados en la integración de la imagen audiovisual?

SI  NO

Parte Semiológica:

6. ¿Considera adecuados los colores propuestos en el diseño para una empresa de televisión abierta?

Muy adecuada  Poco adecuada  Nada adecuada

7. ¿Cree que la tipografía (tipo de letra) usada es adecuada a para un grupo objetivo de 25 a 40 años que reside en zonas residenciales y rurales?

Muy adecuada  Poco adecuada  Nada adecuada

8. ¿Los personajes, diseños, animaciones en 3D de la propuesta gráfica son comprensibles y dan a entender el mensaje del programa?

Muy comprensibles  Poco comprensibles \_\_\_ Nada comprensibles \_\_\_

Parte Operativa:

9. Considera que la tipografía (tipo de letra) utilizada en el diseño es de forma:

Muy legible  Poco legible \_\_\_ Nada legible \_\_\_

10. ¿Cree visible todos los elementos gráficos adicionales en la propuesta gráfica presentada?

Muy visible  Poco visible \_\_\_ Nada visible \_\_\_

11. Según su criterio ¿El tamaño de todos los elementos en 3D de la propuesta es ideal para ser vistos a través de la televisión o el internet mediante computadora o dispositivos móviles?

SI  NO \_\_\_

De antemano se agradece la atención y el tiempo brindado para contestar esta encuesta. Si en caso usted tiene alguna sugerencia, comentario o crítica personal puede hacerlo en el siguiente espacio:

- Tipografía en cada cortina del video. evaluar  
disminuir el corte transversal.

### 8.2.1. Modelo de la encuesta



**Galileo**  
UNIVERSIDAD  
La Revolución en la Educación

Facultad de Ciencias de la Comunicación  
(FACOM)

Licenciatura en Comunicación y Diseño  
Proyecto de graduación

Género F	<input checked="" type="checkbox"/>	Experto	<input checked="" type="checkbox"/>	Nombre	Karla López de Ayala
M	<input type="checkbox"/>	Cliente	<input type="checkbox"/>	Profesión	Docente en Com. y Diseño
Edad	<input type="checkbox"/>	Grupo Objetivo	<input type="checkbox"/>	Puesto	Docente y coordinadora

#### Encuesta de Validación del proyecto de:

Creación de imagen audiovisual para presentar el programa -Apuntes del mundo- a la audiencia real y potencial del canal de televisión abierta TN23. Guatemala, Guatemala 2018

#### Antecedentes:

El programa -Apuntes del Mundo- fue creado el año 2015 por Andres Estrada, y actualmente se dedica principalmente a mostrar un panorama completo de lo que está pasando alrededor del mundo.

Al visitar la organización se pudo observar que no cuenta con una imagen audiovisual para presentar el programa -Apuntes del Mundo- a la audiencia real y potencial del canal de televisión abierta TN23

Por lo que se ha planteado el objetivo de crear una imagen audiovisual para presentar el programa Apuntes del Mundo para la audiencia real y potencial del canal de televisión abierta.

#### Instrucciones:

Con base a lo anterior, observe la propuesta de la imagen audiovisual y según su criterio conteste las siguientes preguntas de validación, colocando una "X" en los espacios en blanco.



Parte Objetiva:

1. ¿Considera usted necesario la creación de una imagen audiovisual para presentar el programa apuntes del mundo para la audiencia real y potencial del canal de televisión abierta TN23?

SI  NO

2. ¿Considera importante investigar todo lo relacionado al canal TN23 y al programa Apuntes del Mundo?

SI  NO

3. ¿Considera adecuado recopilar toda la información necesaria para la creación de una imagen audiovisual?

SI  NO

4. ¿Considera adecuado Diagramar un story board que sirva de guía para tener una idea concreta y unificada de las animaciones que se realizaran?

SI  NO

5. ¿Considera adecuado Modelar elementos y objetos en tres dimensiones que serán utilizados en la integración de la imagen audiovisual?

SI  NO

Parte Semiológica:

6. ¿Considera adecuados los colores propuestos en el diseño para una empresa de televisión abierta?

Muy adecuada  Poco adecuada  Nada adecuada

7. ¿Cree que la tipografía (tipo de letra) usada es adecuada a para un grupo objetivo de 25 a 40 años que reside en zonas residenciales y rurales?

Muy adecuada  Poco adecuada  Nada adecuada

8. ¿Los personajes, diseños, animaciones en 3D de la propuesta gráfica son comprensibles y dan a entender el mensaje del programa?

Muy comprensibles  Poco comprensibles \_\_\_ Nada comprensibles \_\_\_

Parte Operativa:

9. Considera que la tipografía (tipo de letra) utilizada en el diseño es de forma:

Muy legible \_\_\_ Poco legible  Nada legible \_\_\_

10. ¿Cree visible todos los elementos gráficos adicionales en la propuesta gráfica presentada?

Muy visible  Poco visible \_\_\_ Nada visible \_\_\_

11. Según su criterio ¿El tamaño de todos los elementos en 3D de la propuesta es ideal para ser vistos a través de la televisión o el internet mediante computadora o dispositivos móviles?

SI  NO \_\_\_

De antemano se agradece la atención y el tiempo brindado para contestar esta encuesta. Si en caso usted tiene alguna sugerencia, comentario o crítica personal puede hacerlo en el siguiente espacio:

1. El efecto de corte en la tipografía, quizás  
reducirlo o quitarlo



### 8.2.1. Modelo de la encuesta



**Galileo**  
UNIVERSIDAD  
La Revolución en la Educación

Facultad de Ciencias de la Comunicación  
(FACOM)

Licenciatura en Comunicación y Diseño

Proyecto de graduación

Género F  Experto  Nombre   
M  Cliente  Profesión   
Edad  Grupo Objetivo  Puesto

#### Encuesta de Validación del proyecto de:

Creación de imagen audiovisual para presentar el programa -Apuntes del mundo- a la audiencia real y potencial del canal de televisión abierta TN23. Guatemala, Guatemala 2018

#### Antecedentes:

El programa -Apuntes del Mundo- fue creado el año 2015 por Andres Estrada, y actualmente se dedica principalmente a mostrar un panorama completo de lo que está pasando alrededor del mundo.

Al visitar la organización se pudo observar que no cuenta con una imagen audiovisual para presentar el programa -Apuntes del Mundo- a la audiencia real y potencial del canal de televisión abierta TN23

Por lo que se ha planteado el objetivo de crear una imagen audiovisual para presentar el programa Apuntes del Mundo para la audiencia real y potencial del canal de televisión abierta.

#### Instrucciones:

Con base a lo anterior, observe la propuesta de la imagen audiovisual y según su criterio conteste las siguientes preguntas de validación, colocando una "X" en los espacios en blanco.

Parte Objetiva:

1. ¿Considera usted necesario la creación de una imagen audiovisual para presentar el programa apuntes del mundo para la audiencia real y potencial del canal de televisión abierta TN23?

SI  NO

2. ¿Considera importante investigar todo lo relacionado al canal TN23 y al programa Apuntes del Mundo?

SI  NO

3. ¿Considera adecuado recopilar toda la información necesaria para la creación de una imagen audiovisual?

SI  NO

4. ¿Considera adecuado Diagramar un story board que sirva de guía para tener una idea concreta y unificada de las animaciones que se realizaran?

SI  NO

5. ¿Considera adecuado Modelar elementos y objetos en tres dimensiones que serán utilizados en la integración de la imagen audiovisual?

SI  NO

Parte Semiológica:

6. ¿Considera adecuados los colores propuestos en el diseño para una empresa de televisión abierta?

Muy adecuada  Poco adecuada  Nada adecuada

7. ¿Cree que la tipografía (tipo de letra) usada es adecuada a para un grupo objetivo de 25 a 40 años que reside en zonas residenciales y rurales?

Muy adecuada  Poco adecuada  Nada adecuada

8. ¿Los personajes, diseños, animaciones en 3D de la propuesta gráfica son comprensibles y dan a entender el mensaje del programa?

Muy comprensibles  Poco comprensibles \_\_\_ Nada comprensibles \_\_\_

Parte Operativa:

9. Considera que la tipografía (tipo de letra) utilizada en el diseño es de forma:

Muy legible  Poco legible \_\_\_ Nada legible \_\_\_

10. ¿Cree visible todos los elementos gráficos adicionales en la propuesta gráfica presentada?

Muy visible  Poco visible \_\_\_ Nada visible \_\_\_

11. Según su criterio ¿El tamaño de todos los elementos en 3D de la propuesta es ideal para ser vistos a través de la televisión o el internet mediante computadora o dispositivos móviles?

SI  NO \_\_\_

De antemano se agradece la atención y el tiempo brindado para contestar esta encuesta. Si en caso usted tiene alguna sugerencia, comentario o crítica personal puede hacerlo en el siguiente espacio:

El diseño refleja de forma excelente la usiún  
de "Antes del mundo"



**Anexo V:** Fotos de los expertos y cliente



Experto: David Castillo



Experto: Karla López de Ayala



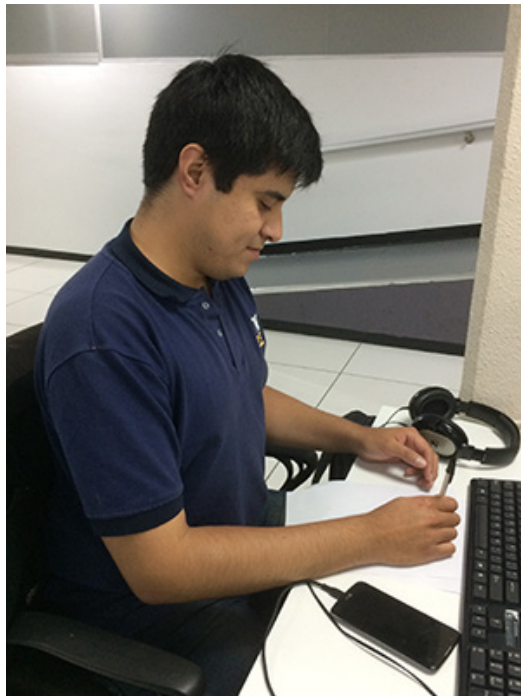
Experto: Ma. Alejandra Rodríguez P



Experto: José Rodolfo Gil Figueroa



Experto: Héctor Chinchilla



Cliente: Andrés Estrada