



FACULTAD DE CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN

Diseño de material informativo impreso para dar a conocer las actividades deportivas que imparte la Academia Tackle & Melé de Rugby, a jóvenes comprendidos de 10 a 15 años, de la Ciudad Capital. Guatemala, Guatemala 2023

PROYECTO DE GRADUACIÓN

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

ELABORADO POR:

María Renée Ruiz Barillas

Carnet: 14001563

Para optar al título de:

LICENCIATURA EN COMUNICACIÓN Y DISEÑO

Nueva Guatemala de la Asunción, 2023

Proyecto de graduación

Diseño de material informativo impreso para dar a conocer las actividades deportivas que imparte la Academia Tackle & Melé de Rugby, a jóvenes comprendidos de 10 a 15 años, de la Ciudad Capital, Guatemala, Guatemala 2023.

María Renée Ruiz Barillas

Universidad Galileo

Facultad de Ciencias de la Comunicación

Nueva Guatemala de la Asunción, 2023

Guatemala 12 de mayo de 2023

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

Estimado Licenciado Kachler:

Solicito la aprobación del tema de proyecto de Graduación titulado: **DISEÑO DE MATERIAL INFORMATIVO IMPRESO PARA DAR A CONOCER LAS ACTIVIDADES DEPORTIVAS QUE IMPARTE LA ACADEMIA TACKLE & MELÉ DE RUGBY, A JÓVENES COMPRENDIDOS DE 10 A 15 AÑOS, DE LA CIUDAD CAPITAL.** Así mismo solicito que el Ms.C. Rualdo Anzueto sea quién me asesore en la elaboración del mismo.

Atentamente,



María Renée Ruíz Barillas
14001563



Ms.C. Rualdo Anzueto
Asesor



Galileo
UNIVERSIDAD
La Revolución en la Educación

FACOM Facultad de Ciencias
de la Comunicación

Guatemala 12 de mayo de 2023

Señorita:
María Renée Ruíz Barillas
Presente

Estimada Señorita Ruíz:

De acuerdo al proceso de titulación profesional de esta Facultad, se aprueba el proyecto titulado: **DISEÑO DE MATERIAL INFORMATIVO IMPRESO PARA DAR A CONOCER LAS ACTIVIDADES DEPORTIVAS QUE IMPARTE LA ACADEMIA TACKLE & MELÉ DE RUGBY, A JÓVENES COMPRENDIDOS DE 10 A 15 AÑOS, DE LA CIUDAD CAPITAL.** Así mismo, se aprueba a el Mc.S. Rualdo Anzueto como asesor de su proyecto.

Sin otro particular, me suscribo de usted.

Atentamente,

Lic. Leizer Kachler
Decano

Facultad de Ciencias de la Comunicación



Galileo
UNIVERSIDAD
La Revolución en la Educación

FACOM Facultad de Ciencias
de la Comunicación

Guatemala, 19 de julio de 2023

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

Estimado Licenciado Kachler:

Por medio de la presente, informo a usted que el proyecto de graduación titulado: **DISEÑO DE MATERIAL INFORMATIVO IMPRESO PARA DAR A CONOCER LAS ACTIVIDADES DEPORTIVAS QUE IMPARTE LA ACADEMIA TACKLE & MELÉ DE RUGBY, A JÓVENES COMPRENDIDOS DE 10 A 15 AÑOS, DE LA CIUDAD CAPITAL.** Presentado por la estudiante: María Renée Ruiz Barillas, con número de carné: 14001563, está concluido a mi entera satisfacción, por lo que se extiende la presente aprobación para continuar así el proceso de titulación profesional.

Sin otro particular, me suscribo de usted.

Atentamente,

Ms. C. Rualdo Anzueto
Asesor



FACOM Facultad de Ciencias
de la Comunicación

Guatemala, 13 de septiembre de 2023

Señorita
María Renée Ruiz Barillas
Presente

Estimada Señorita Ruiz:

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, 23 de febrero de 2024.

Licenciado

Leizer Kachler

Decano FACOM

Universidad Galileo

Presente.

Señor Decano:

Le informo que la tesis: **DISEÑO DE MATERIAL INFORMATIVO IMPRESO PARA DAR A CONOCER LAS ACTIVIDADES DEPORTIVAS QUE IMPARTE LA ACADEMIA TACKLE & MELÉ DE RUGBY, A JÓVENES COMPRENDIDOS DE 10 A 15 AÑOS, DE LA CIUDAD CAPITAL**, de la estudiante María Renée Ruiz Barillas, ha sido objeto de revisión gramatical y estilística, por lo que puede continuar con el trámite de graduación.

Atentamente.


Lic. Edgar Lizardo Porres Velásquez
Asesor Lingüístico
Universidad Galileo



FACOM Facultad de Ciencias
de la Comunicación

Guatemala, 16 de abril de 2024

Señorita:
María Renée Ruíz Barillas
Presente

Estimada Señorita Ruíz:

De acuerdo al dictamen rendido por la terna examinadora del proyecto de graduación titulado: **DISEÑO DE MATERIAL INFORMATIVO IMPRESO PARA DAR A CONOCER LAS ACTIVIDADES DEPORTIVAS QUE IMPARTE LA ACADEMIA TACKLE & MELÉ DE RUGBY, A JÓVENES COMPRENDIDOS DE 10 A 15 AÑOS, DE LA CIUDAD CAPITAL. GUATEMALA, GUATEMALA 2023.** Presentado por la estudiante: María Renée Ruíz Barillas, el Decano de la Facultad de Ciencias de la Comunicación autoriza la publicación del Proyecto de Graduación previo a optar al título de Licenciada en Comunicación y Diseño.

Sin otro particular, me suscribo de usted.

Atentamente,

Lic. Leizer Kachler
Decano

Facultad de Ciencias de la Comunicación

Autoridades

- Rector. Dr. Eduardo Suger Cofiño
- Vicerrectora General. Dra. Mayra de Ramírez
- Vicerrector Administrativo. Lic. Jean Paul Suger Castillo
- Secretario General. Dr. Jorge Retolaza
- Decano de la Facultad de Ciencias de la Comunicación. Lic. Leizer Kachler
- Vicedecano de la Facultad de Ciencias de la Comunicación. Lic. Rualdo Anzueto, M.Cs.

Dedicatoria

A mis padres, por todo el apoyo que me han brindado para ser una mejor persona cada día, cada uno me ha enseñado diferentes cosas, pero lo que más me han enseñado es a no darse por vencido. Que a pesar de cualquier circunstancia, uno se levanta y sigue. Forjaron a una hija y los resultados de ellos los hemos reflejado en cada acto, en cada logro y esfuerzo y aunque mi papá ya está en el cielo, sé que este logro lo está celebrando conmigo. Mi bella heroína que ha sido mi sostén en todo momento, mi hermosa mamá que ha luchado conmigo cuando lo necesito y me ha apoyado en todo.

Agradezco a cada uno que me ha apoyado, a los que están y los que estuvieron. Porque sé que cada día se puede mejorar como persona para uno mismo, como para los que lo rodean.

Nadie es perfecto, pero cada logro y esfuerzo es una celebración día a día.

Agradezco por tener el amor de mis hermanos que han sido parte de mi sostén y ser cada parte de ellos. Y mi novio, que me ha apoyado en alentarme a terminar, principalmente esta fase de mi vida y dar un cierre universitario.

Agradezco cada día a Dios porque me ha llenado de su amor y bendiciones, me ha puesto personas increíbles en mi vida y este nuevo cierre sé que permitirá que abran más puertas de las que uno puede soñar.

Resumen

A través del acercamiento con la Academia Tackle & Melé se identificó que no cuenta con material informativo impreso para dar a conocer las actividades deportivas que imparte a jóvenes comprendidos de 10 a 15 años de la Ciudad Capital.

Por lo que se planteó el siguiente objetivo: “Diseñar material informativo impreso para dar a conocer las actividades deportivas que imparte la Academia Tackle & Melé de Rugby a jóvenes comprendidos de 10 a 15 años de la Ciudad Capital”.

El enfoque de la investigación es mixto, porque se utilizó el método cuantitativo y el método cualitativo. El primero para cuantificar los resultados de la muestra y el segundo para evaluar el nivel de la percepción y utilidad del proyecto. La herramienta de investigación se aplicó a un promedio de 20 personas entre el grupo objetivo, cliente y expertos en comunicación y diseño.

El primer hallazgo, entre otros, es que se elaboró el diseño de material informativo impreso para dar a conocer las actividades recreativas que imparte la Academia Tackle & Melé de Rugby, a jóvenes comprendidos de 10 a 15 años de la Ciudad Capital.

Se recomendó una versión digital del material informativo a mediano plazo para la disponibilidad en las redes sociales.

Autoría

Para efectos legales únicamente la autora, MARIA RENÉE RUIZ BARILLAS, es responsable del contenido de este proyecto, ya que es una investigación científica y puede ser motivo de consulta por estudiantes y profesionales

ÍNDICE

Capítulo I: Introducción	1
1.1 Introducción	1
Capítulo II: Problemática	3
2.1 Contexto	3
2. 2 Requerimientos de Comunicación y Diseño	4
2.3 Justificación	4
2.3.1 Magnitud	4
2.3.2 Vulnerabilidad	5
2.3.3 Trascendencia	5
2.3.4 Factibilidad	5
2.3.4.1 Recursos humanos	5
2.3.4.2 Recursos organizacionales	5
2.3.4.3 Recursos económicos	6
3.3.4.4 Recursos tecnológicos	6
Capítulo III: Objetivos del diseño	7
3.1Objetivo general	7
3.2Objetivo Específico	7
Capítulo IV: Marco de referencia	8

4.1 Información general del cliente	8
Capítulo V: Definición del grupo objetivo	11
5.1 Perfil Geográfico	13
5.2 Perfil Demográfico	13
5.3 Perfil Psicográfico	14
5.4 Perfil Conductual	16
Capítulo VI: Marco teórico	17
6.1 Conceptos fundamentales relacionados con el producto o servicio	17
6.1.1 Rugby.	17
6.1.2 Actividad física.	17
6.1.3 Actividad recreativa.	17
6.1.4 Academia.	17
6.1.5 Entrenador.	18
6.1.6 Jugadores.	18
6.1.7 Deporte	20
6.1.8 Disciplina.	21
6.1.9 Trabajo en equipo.	21
6.1.10 Balón.	22
6.1.11 Tacklear.	23
6.1.12 El Ruck.	23

6.1.13 Recreación.	24
6.2 Conceptos fundamentales relacionados con la comunicación y el diseño	24
6.2.1 Conceptos fundamentales relacionados con la comunicación	24
6.2.1.2 Comunicación.	24
6.2.1.3 Tipos de comunicación.	25
6.2.1.4 Comunicación verbal.	25
6.2.1.5 Comunicación no verbal.	26
6.2.2 Contexto	26
6.2.3 Material informativo	27
6.2.4 Material informativo impreso.	27
6.2.5 Conocimiento	27
6.2.6 Diseño.	27
6.2.7 Diseño Gráfico.	28
6.2.8 Diseño Editorial.	29
6.2.9 Afiche.	29
6.2.10 Volante.	29
6.2.11 Trifoliar	30
6.2.12 Hoja Membretada	30
6.2.13 Diagramación	30
6.2.14 Tipografía.	31

6.2.15 Color	32
6.2.16 Ilustrador	33
6.2.17 InDesign	34
6.2.18 Photoshop.	34
6.3.19 Bocetaje	35
6.2.20 Impresión	37
6.3 Ciencias auxiliares, artes, teorías y tendencias	39
6.3.1 Ciencias auxiliares	39
6.3.2 Semiología	39
6.3.3 Sociología	39
6.3.4 Psicología	40
6.3.5 Psicología del aprendizaje	41
6.3.6 Psicología infantil o infanto-juvenil	41
6.3.7 Psicología de la imagen.	42
6.3.8 Psicología de la comunicación	42
6.3.9 Estadística	43
6.3.10 Antropología	43
6.3.11 Arte fotográfico	44
6.3.12 Teorías	44
6.3.13 Teoría de la impresión	44

6.3.14 Teoría de los sentimientos	45
6.3.15 Teoría del color	45
6.4 Tendencias.	45
6.4.1 Paleta de colores más llamativas	45
6.4.2 Personalización	45
6.4.3 Ilustraciones y dibujos a mano	46
6.4.4 Impresión de gran formato digital	46
6.4.5 Formas geométricas	46
6.4.6 Tablero de tendencias	47
Capítulo VII: Proceso de diseño y propuesta preliminar	48
7.1 Aplicación de la información en el marco teórico.	48
7.1.1 Diseño	48
7.1.2 Sociología	48
7.1.3 Semiología	48
7.2 Conceptualización.	48
7.2.1 Método	48
7.2.2 Definición del concepto.	51
7.3 Bocetaje	50
7.3.1 Tabla de requisitos	50
7.3.2 Diagramación básica	51

7.3.3 Proceso de bocetaje	52
7.3.4 Proceso de digitalización de los bocetos	56
7.4 Propuesta preliminar	61
Capítulo VIII: Validación técnica	67
8.1 Población y Muestreo	67
8.2 Método e Instrumento	68
8.3 Resultados e interpretación de resultados	69
8.4 Cambios con base en los resultados	83
Capítulo IX: Propuesta gráfica final	84
9.1 Propuesta gráfica final	86
Capítulo X Producción, Reproducción y distribución	90
10.1 Plan de costos de elaboración	91
10.2 Plan de costos de producción	91
10.3 Plan de costos de reproducción	92
10.4 Plan de costos de distribución	92
10.5 Margen de Utilidad	93
10.6 Resumen de costos generales	93
Capítulo XI Conclusiones y recomendaciones	94
11.1 Conclusiones	94
11.2 Recomendaciones	94

Capítulo XII Conocimiento general	95
12.1. Demostración de conocimientos	95
Capítulo XI Conclusiones y recomendaciones	96
13.1 Bibliografía (libros físicos)	96
13.2 Webgrafía	97
Capítulo XIV Anexos	107
14.1 Infografía de tendencias 2023	107
14.2 BRIEF	110
14.3 Cotización	116
14.4 Encuesta	117
14.4.1 Encuesta al Cliente	121
14.4.2 Fotografía al Cliente	124
14.4.3 Fotografía a Profesionales	125
14.4.4 Fotografías tomadas en el momento de pasar la encuesta	126
14.5 Tabla Socioeconómica	127



CAPÍTULO I
INTRODUCCIÓN

Capítulo I: Introducción

1.1 Introducción

En respuesta al problema planteado y con el auxilio de la Comunicación y Diseño se presenta el siguiente proyecto titulado: “Diseño de material informativo impreso para dar a conocer las actividades deportivas que imparte la Academia Tackle & Melé de Rugby, a jóvenes comprendidos de 10 a 15 años, de la ciudad capital. Guatemala, Guatemala 2023”.

El propósito de este proyecto es informar a los niños las actividades deportivas que la Academia Tackle & Melé de Rugby desarrolla. Se elabora una investigación preliminar de material informativo impreso para los niños y niñas, en forma técnica, ilustrativa, conceptiva que serán aplicados para el presente trabajo de investigación

El objetivo general que se planteará es el siguiente:

Diseñar material informativo impreso para dar a conocer las actividades recreativas que imparte la Academia Tackle & Melé de Rugby, a jóvenes comprendidos de 10 a 15 años de la Ciudad Capital.

Las ciencias que respaldarán este proyecto de graduación serán: Sociología, Semiología, Psicología, Pedagogía y la incorporación de algunas teorías y tendencias relacionadas con el diseño y comunicación.

El trabajo de investigación se canaliza en enfocar el carácter cuantitativo y carácter cualitativo para la obtención de una panorámica general del proyecto:

El enfoque cuantitativo se utilizará para ponderar los resultados obtenidos en base a una encuesta dirigida al cliente, expertos en diseño gráfico, y grupo objetivo, cuya temática estará relacionada con las áreas que integran el tema.

El enfoque cualitativo evaluará el nivel de importancia y aceptación que tendrán estos materiales didácticos impresos en el grupo objetivo.

El desarrollo del proyecto es un proceso de diversas etapas como: diseño, método y bocetaje, producción, reproducción, que se va a transformar en una propuesta impresa final del proyecto.

La validación descrita será evaluada por expertos en diseño y comunicación, en el cliente y en el grupo objetivo entre los 10 a 15 años de edad.

El principal hallazgo consiste en que el 100% de la población considera que es necesario la creación de material informativo impreso para dar a conocer las actividades deportivas que imparte la Academia Tackle & Melé de Rugby, a jóvenes comprendidos de 10 a 15 años de la Ciudad Capital.

Para finalizar se concluye en ilustraciones que representen las actividades que se realizarán para que ayude al grupo objetivo a comprender de manera correcta la información ayudando a contribuir con el interés y el conocimiento de los valores a las nuevas generaciones sobre el Rugby.



ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΙΑΚΟ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ
ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ ΚΑΙ ΔΙΑ ΒΙΩΣΙΜΗΣ ΑΝΑΓΚΗΣ

ΚΕΦΑΛΑΙΟ II ΠΡΟΒΛΗΜΑΤΙΚΑ

Capítulo II: Problemática

Después de un análisis realizado conjuntamente con el cliente, se detectó que la Academia Tackle & Melé carece de material informativo impreso para dar a conocer las actividades deportivas de Rugby, la cual limita que se promueva esta disciplina deportiva.

Por esta razón, se concluyó diseñar material informativo impreso como: afiches, volantes, trifolios y hoja membretada que promuevan las actividades deportivas de la Academia Tackle & Melé, a jóvenes de 10 a 15 años de la Ciudad Capital.

2.1 Contexto

- La Academia Tackle & Melé fue fundada el 3 de junio del 2015.
- Fundada por varios socios y apoyo de Get into rugby
- Contacto: Alejandro Ruiz
- Dirección: 9a avenida 5-30 zona 4 Ciudad Capital, Guatemala, Guatemala

La Academia de Tackle & Melé posee poca información donde se indica más sobre los distintos servicios que se ofrecen en realizar este deporte. Este problema causa dudas a las personas que deseen realizar este deporte como a los niños, ya que no se tiene un material más informativo y poder solucionar sus dudas por completo.

Esta academia no solamente es una Academia deportiva, sino también es reconocida por inculcar los valores del Rugby, como la importancia del trabajo en equipo, inculcando estos principios básicos en los niños desde muy temprana edad. Tiene como finalidad el desarrollo de personas íntegras y exitosas, tanto en su vida deportiva como en su vida profesional.

Para resolver la problemática se ha considerado la elaboración de un material informativo impreso en el que se explicará lo que es el deporte de Rugby, sus valores para los que lo practican y practicarán. Estos materiales informativos facilitarán la información a los padres de familia como a los niños que están interesados en saber que es la Academia de Rugby de Tackle & Melé.

2. 2 Requerimientos de Comunicación y Diseño

La Academia Tackle & Melé de Rugby carece de material informativo impreso para dar a conocer las actividades recreativas que imparte, a jóvenes comprendidos de 10 a 15 años, de la Ciudad Capital.

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.

2.3.1 Magnitud. Este proyecto de graduación tiene una magnitud de 150 alumnos de la Academia de Tackle & Melé de Rugby. base de lo siguiente.



Imagen 1 Gráfica realizada por Maria Renée Ruiz Barillas

2.3.2 Vulnerabilidad. No contar con material informativo impreso que dé a conocer las actividades recreativas que ofrece la Academia de Tackle & Melé ha perjudicado, debido a la falta de información completa que brinda a los jugadores y padres de familia limitando el conocimiento a ciertos servicios.

2.3.3 Trascendencia. La falta de información adecuada sobre la Academia de Rugby, genera cierta molestia sobre no entender mucho sobre este deporte y lo que desean inculcar, ya que se puede practicar, ya que esta Academia está dirigida a los adolescentes. Con la elaboración del material informativo impreso se disminuirá el desconocimiento de este deporte Rugby o su falta de interés e información de practicar este deporte y sus valores que desean inculcar a los niños asociándose a nivel nacional e internacional. También que reconozca las necesidades individuales de cada atleta ofreciéndoles una amplia gama de experiencias que estén dentro de sus capacidades físicas y emocionales con un alto compromiso social.

2.3.4 Factibilidad. La ejecución de este proyecto de graduación sí es factible, dado que cuenta con los recursos siguientes.

2.3.4.1 Recursos humanos. La Academia Tackle & Melé de Rugby cuenta con personal que tiene la capacidad de conocimiento, experiencia y de manejo de las funciones dando las posibilidades adecuadas para desarrollar el desempeño.

2.3.4.2 Recursos organizacionales. Los ejecutivos de la Academia Tackle & Melé de Rugby autorizan a su personal brindar toda la información para la realización de este proyecto.

2.3.4.3 Recursos económicos. La Academia cuenta con los recursos necesarios que posibilitan la realización de este proyecto. Para la impresión de 10 ejemplares de cada

material por su parte, la profesional del Diseño y Comunicación, Maria Renée Ruiz Barillas donará la elaboración del diseño y artes finales de materiales informativos impresos, que representa la inversión del diseño del proyecto.

3.3.4.4 Recursos tecnológicos. Se cuenta con el equipo y las herramientas indispensables para la producción del proyecto de graduación: un computador adecuado, un software de diseño necesario: Adobe Photoshop, Adobe Illustrator



CAPÍTULO III
OBJETIVOS DEL DISEÑO



Capítulo III: Objetivos del diseño

3.1 Objetivo general

Diseñar material informativo impreso para dar a conocer las actividades recreativas que imparte la Academia Tackle & Melé de Rugby, a jóvenes comprendidos de 10 a 15 años de la Ciudad Capital.

3.2 Objetivo Específico

3.2.1 Investigar ciencias, artes, teorías y tendencias de diseño y comunicación que sean soporte para el desarrollo del material efectivo del material impreso de la Academia Tackle & Melé de Rugby.

3.2.2 Recopilar información acerca del Rugby y las actividades recreativas que ofrece la Academia Tackle & Melé. Para la elaboración de material informativo.

3.2.3 Ilustrar a través de material gráfico todas las actividades recreativas de la Academia Tackle & Melé de Rugby, para que la información sea más explicativa y atractiva a los jóvenes.



CAPÍTULO IV
MARCO DE REFERENCIA

Capítulo IV: Marco de referencia

4.1 Información general del cliente

- Nombre de la empresa: Academia de Tackle & Melé
- Dirección: 9a avenida 5-30 zona 4 Ciudad Capital, Guatemala, Guatemala
- Email: tymasa00@gmail.com
- Contacto: Alejandro Ruiz
- Celular: 56608727

Misión

Desarrollar niños y niñas desde edades muy tempranas en el Rugby inculcando los principios y valores del deporte, los cuales quedarán grabados en cada uno de ellos y podrán ponerse en práctica durante el transcurso de sus vidas, ayudándolos a convertirse en personas de éxito.

Visión

Ser la mejor plataforma para el desarrollo del Rugby infantil de la región, por medio del impulso deportivo, educativo y formación profesional.

Objetivo

Desarrollar no sólo atletas para el mañana, sino también formar personas íntegras y exitosas para el futuro de Guatemala.

Grupo Objetivo

Niños y Niñas: Entre 10 a 15 años de edad

Tackle & Melé.

Es una academia de Rugby dirigida para todos los niños y niñas de 8 a los 18 años que quieran iniciarse en un deporte lleno de valores. Se basa en el plan de desarrollo mundial de Get Into Rugby. Se imparte por jugadores activos de la Liga Mayor de la selección de Rugby de

Guatemala. Impartimos estos cursos en áreas controladas, en donde los niños y niñas se podrán desarrollar desde muy temprana edad en Rugby. Estos principios básicos son inculcados en nuestros niños desde muy temprana edad. Tenemos como finalidad el desarrollo de personas íntegras y exitosas, tanto en su vida deportiva como en su vida profesional, aplicándolos tanto dentro como fuera de la cancha.

Autor: Alejandro Ruiz. Publicado 2015

Es una academia clara en la influencia del desarrollo integral de los adolescentes, ese es su principal interés de la psicología del deporte. En el caso del Rugby, al ser un deporte que se puede jugar desde edades tempranas y que los adolescentes de diferentes características fisiológicas pueden participar sin ser discriminados, y atrae la atención de los psicólogos deportistas.

El rugby ayuda a lograr una serie de capacidades físicas y un buen estado de salud, también inculca una serie de valores que ningún otro deporte tiene. Muchos de estos indispensables para la vida son lo que la sociedad está perdiendo con el paso de los años.

La Academia Tackle & Melé inculca valores que sirven en el juego y para la vida:

1. Sacrificio
2. Respeto
3. Colaboración
4. Honestidad
5. Solidaridad
6. Fidelidad
7. Amistad
8. Compañerismo

9. Humildad

Uno de los valores más importantes que inculca la Academia y el Rugby es la amistad, ya que es cuando las personas se conocen por practicar este deporte, dentro y fuera de un terreno de juego, compañero de equipo o jugador del equipo rival.

La Academia Tackle & Melé enseña todos estos valores para que los adolescentes crezcan en su vida cotidiana. No sólo por jugar en un equipo de Rugby se aprenden estos valores, es necesario un equipo de trabajo que lo sepa transmitir.

La Academia Tackle & Melé trata la manera de socializar con otros adolescentes diferentes.

Características:

- Aceptar las reglas del rugby: Hay que aceptar tanto las reglas deportivas como las propias reglas del espíritu del rugby. El juego limpio es esencial en este deporte.
- Saber y aceptar los distintos roles del equipo: Los cuales son los roles que se tienen que respetar, aceptar y nunca olvidar.
- Intercambio de roles: Es importante que los adolescentes prueben los diferentes roles que hay dentro de un equipo: Capitanía, posiciones en el campo, etc.
- Respetar al entrenador y al capitán: Son la máxima autoridad en el equipo. Es importante que los adolescentes sepan respetar estas dos figuras tan importantes en el mundo del rugby.
- Aceptación a la diversidad: En el rugby no se juega contra alguien, sino que se juega con alguien. El adversario no es nuestro enemigo, es nuestro compañero del equipo, nos hace un favor viniendo a nuestro campo a jugar con nosotros, a disfrutar de un maravilloso partido o jornada del rugby.

- Se debe jugar limpio, respetar las partes del rugby, jugar bien y hacer un buen partido porque lo merece el adversario.
- Compañerismo: No se puede jugar al rugby si dentro del campo no existe el compañerismo entre el equipo y adversario. No se puede llevar la pelota hacia el otro lado del campo y plantarla bajo los palos, si no se consigue que los quince jugadores logren sentir al equipo y su apoyo, ser una familia, quererse y aceptarse.

Estas características son importantes en el mundo del rugby y para la Academia, ya que no es un simple deporte, sino que es una manera de vivir y donde los adultos se encargan de transmitir esos conocimientos a los adolescentes que serán adultos.

Organigrama.

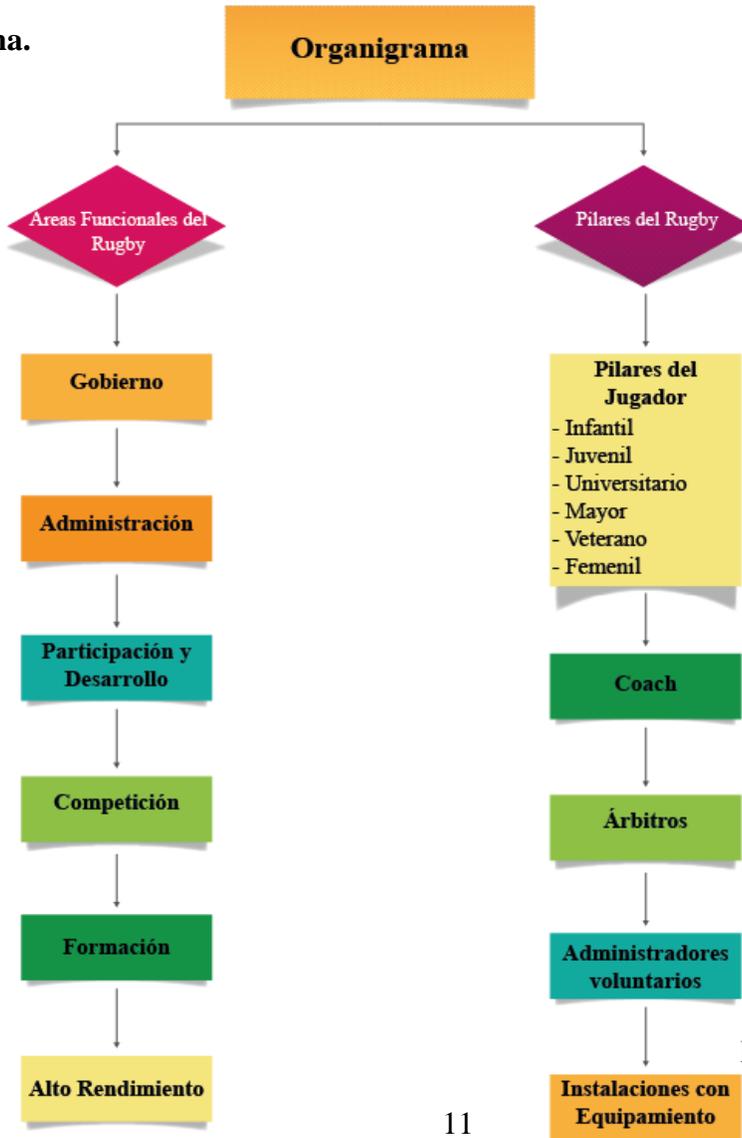
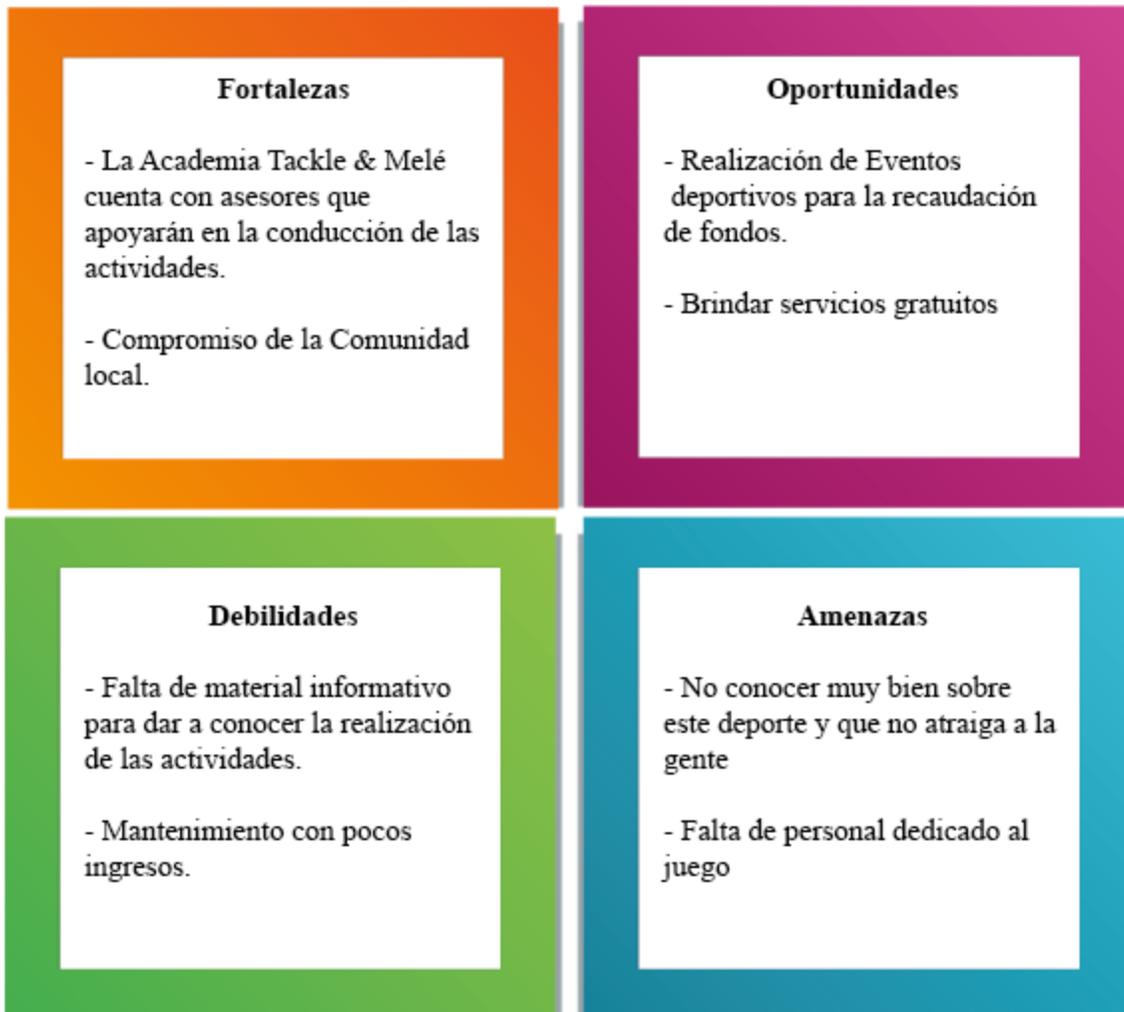
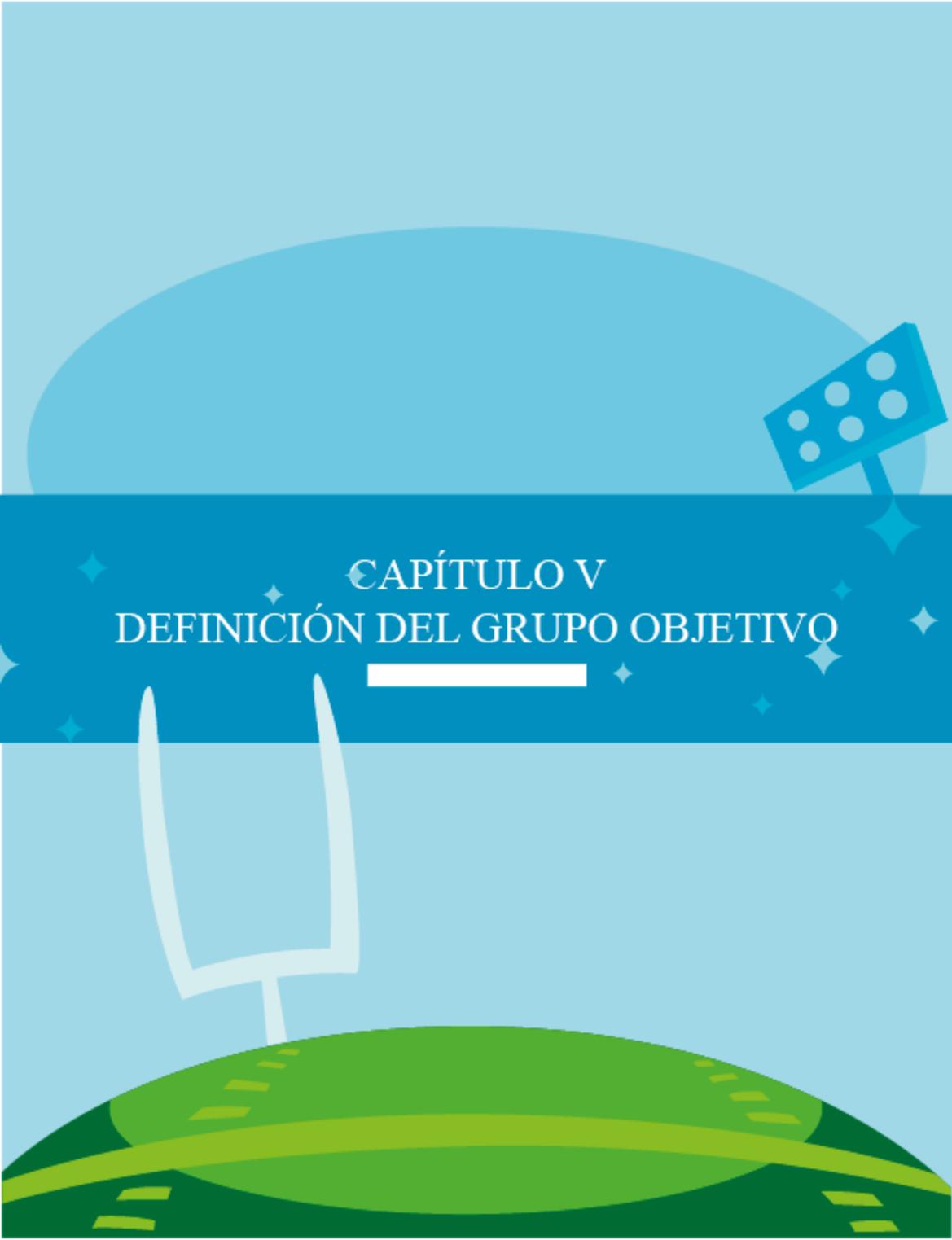


Tabla elaborada por
Maria Renée Ruiz Barillas

FODA



Cuadro creado por Maria Renée Ruiz Barillas



CAPÍTULO V
DEFINICIÓN DEL GRUPO OBJETIVO

Capítulo V: Definición del grupo objetivo

El material impreso de la Academia Tackle & Melé va dirigido a jóvenes comprendidos de 10 a 15 años, de la Ciudad Capital para que practiquen el deporte Rugby.

5.1 Perfil Geográfico

El proyecto se realizará para la Academia Tackle & Melé, que se ubica en 9a Avenida 5-30 Zona 4 Ciudad Capital, Guatemala, Guatemala.

Es una región con un clima cálido y húmedo en donde tiene variación climática. Cuenta con instalaciones, diseñadas para llevar a cabo encuentros de disciplina, es un complejo ecológico con el 65% de materiales reciclados o reutilizados. Cuenta también con altos estándares de calidad, capacidad para 4,000 personas y mucho más. El área cuenta con un tamaño de 72 ancho X 102 de largo.

5.2 Perfil Demográfico

Los aspectos demográficos a evaluar en este perfil son:

Los jóvenes guatemaltecos que practican este deporte Rugby, se ubican en el nivel C2 quienes poseen las características que residen en Guatemala, su educación está en la preparación escolaridad.

- **Edad** 10 a 15 años
- **Género** Masculino y Femenino
- **Nacionalidad** Guatemaltecos o extranjeros con residencia guatemalteca
- **Tamaño de familias** entre 3 y 4 miembros en el hogar
- **Ingresos Mensuales de los padres** es de Q10,500 aproximadamente
- **Ocupación** estudiantes de primaria y diversificado
- **Educación** nivel primaria y diversificado

- **Nivel socioeconómico C2**
- **Los Ciclos de vida** son jóvenes, están en una etapa de crecimiento.
- **Nacionalidad** Guatemalteca

El nivel de educación es primaria hasta el diversificado completo. Generalmente el jefe de familia es empresario, profesional, pequeños industriales, ejecutivos, profesionales, directores de mandos medios.

Poseen casas modestas con 2 o 3 habitaciones, 1 o 2 baños completos. Los menores son educados en centros educativos privados y, con esfuerzo terminarán su educación en universidades privadas.

5.3 Perfil Psicográfico

El grupo objetivo a quien va dirigido el presente proyecto es a jóvenes comprendidos de 10 a 15 años, quienes desean que sus hijos practiquen el Rugby y quieren pertenecer a la Academia Tackle & Melé. Para que sus hijos jóvenes quieran formar parte de un equipo y trabajar en equipo, divertirse y pasar momentos agradables.

El grupo objetivo es conforme el salario obtenido de sus padres. Invierten su tiempo en recreaciones, trabajo y estudios. Pasan tiempo con amigos, familiares y conocidos. Disfrutan el tiempo en jugar o ver videos, escuchar música acorde a su edad, ir a parques con sus papás, primos o amigos.

5.4 Perfil Conductual

Los jóvenes deben tener una actitud positiva, ser sociales, entusiastas y disciplinados para orientar a sus hijos practicar el deporte de Rugby. Deben ser amantes de las actividades al aire libre, tener personalidad compartida y responsable para transmitir sus nuevas experiencias.

En el corazón del Rugby debe estar el espíritu único para que se mantenga a lo largo de los años. El Rugby no se debe jugar ajustándose a las leyes, sino también ser parte del espíritu de las leyes.



CAPÍTULO VI
MARCO TEÓRICO

Capítulo VI: Marco teórico

6.1 Conceptos fundamentales relacionados con el producto o servicio

Para el desarrollo del material informativo impreso, que será una guía de orientación y estimulación del desarrollo sobre la experiencia de los elementos sociales, dando el conocimiento y acción de dar a conocer. Actividad, Actividad recreativa, Academia, Rugby y jóvenes. Es conveniente tener el alcance de la información teórica, el cual dará a conocer las actividades que se realizan en la Academia Tackle & Melé.

6.1.1 Rugby. Es el deporte que surgió de la manera más casual y cuando menos era esperado, pero lo cierto es que si no fuera por la leyenda de William Webb Ellis quizás este deporte jamás hubiera existido. Además de esto, existieron muchas personalidades que dejaron huella y muchos la dejarán, tras su paso por este peculiar deporte.

Su objetivo es llevar una pelota ovalada hasta detrás de la línea que supone el final del campo, o hacer pasar esta pelota entre dos postes y un travesaño que se ubican en la misma línea. El rugby suele ser señalado como un deporte violento, ya que permite emplear la fuerza para detener el avance de un rival. Una jugada defensiva habitual es el Tackle, que consiste en derribar al oponente.

El rugby es conocido como caballerosidad de los jugadores, quienes suelen compartir una reunión de camaradería al finalizar cada partido, en un ritual conocido como "tercer tiempo".

Los dos equipos compiten para ganar el partido, gana el que más puntos marca, los puntos se obtienen de distintas maneras: ensayos, conversiones, tiros de puntapié y a bote pronto.

Cuando juegan 15 jugadores dura 80 minutos, en dos tiempos de 40 minutos. En los partidos de juveniles puede durar 10 minutos menos, pero nunca por debajo de 70 minutos.

El rugby 7, los partidos son de 14 minutos, pero una final dura 20 minutos, si hay lesiones se descuenta y se agrega al final. (Pérez Porto, J., & Merino, M. 2014, junio 26)

6.1.2 Actividad física. Es el movimiento del cuerpo producido por los músculos esqueléticos que conlleva un gasto energético por encima del nivel de reposo. La actividad física es descrita mediante las dimensiones de frecuencias, intensidad, tiempo.

Asociándose a los múltiples beneficios para la salud en todas las personas, a cualquier edad tanto en mujeres como en hombres. (Dakota del Norte). Gob.es. Recuperado el 2 de junio de 2023

6.1.3 Actividad recreativa. Se considera que la actividad recreativa se concibe en dos formas, la personal y la educativa complementando ambas. Son todas las actividades realizadas por el sujeto en el tiempo libre, proporcionando placer y desarrollo de la personalidad. Son aquellas que nos permiten distraernos y aliviarnos de las responsabilidades y del trabajo.

Tienen una importancia central en la vida del ser humano, no solo como el alivio de las tensiones y de la actividad productiva, sino también como ejercitación física y dinámica de aprendizaje. (Dakota del Norte). Concepto. Recuperado el 2 de junio de 2023

6.1.4 Academia. Con origen en un vocablo griego que derivó en el término latino academia, una academia es una sociedad científica, literaria, artística o deportista establecida con una autoridad pública. Esta palabra surge de Grecia a partir del héroe mitológico Akademos.

Una academia nos referimos al establecimiento docente o aquellas sociedades que pueden ser científicas, literarias, artísticas y que tienen por objetivo el fomento, desarrollo y el aprendizaje de algunas actividades culturales o científicas como la literatura, la danza, la lengua o la promoción de una ciencia específica. Una Academia es una sociedad científica, literaria, artística o deportiva. (Definición de Academia. 2023)

6.1.5 Entrenador. Un entrenador es profesional, suele presentar una duración de entre diez y veinte años en la mayoría de los casos teniendo en cuenta en dicho cómputo el periodo transitorio de formación, en que la niñez va dando paso a la madurez y la práctica competitiva del deporte.

Un entrenador debe ampliar una gama de cualidades, donde identificará las habilidades que marcan la diferencia en favor de los buenos técnicos.

Capacidad para motivar, este es un estado donde el ánimo continúa, los deportistas pueden entrenar durante horas, repasar videos y alimentarse de maravilla.

Disciplina, es la faceta complicada de controlar, pues es muy fácil confundirla con el autoritarismo. El buen entrenador debe lograr el acercamiento de unas normas de conducta y entrenamiento, a partir de la comprensión lógica de su utilidad por parte de los deportistas.

Dominar la estrategia, esta es la habilidad que marca la diferencia en el mundo del deporte profesional. La motivación y la disciplina, en estos niveles, son áreas muy controladas por los referentes del entrenamiento deportivo.

Controlar, evaluar y mejorar continuamente, es una máxima empresarial que debemos acatar si queremos evitar el estancamiento de nuestros métodos y deportistas. Realizada la planificación de la temporada, al igual que se realiza el presupuesto de una compañía, hemos de tener claro que dichos planes siempre sufrirán desviaciones en la aplicación práctica. (S/f).

Iesport.es. Recuperado el 4 de mayo de 2023

6.1.6 Jugadores. El aprendizaje de un jugador de rugby es un proceso complejo que no se puede observar de manera directa. Las acciones de juego y ver si estas acciones son adecuadas a la naturaleza de la situación de juego. Uno de los objetivos de todo entrenador es crear un entorno

adecuado donde se permite el aprendizaje de sus jugadores, cuando se sienten atraídos por aquello que quieren aprender.

Cuando realmente están interesados en ello. Los jugadores aprenden cuando se enfrentan a retos o desafíos, el máximo aprendizaje se produce cuando los jugadores tienen que actuar dentro de una zona de aprendizaje óptimo que se sitúa cerca del nivel más alto de su capacidad.

Con el apoyo del entrenador que es capaz de adaptar la dificultad de la tarea y facilitar la información y condiciones necesarias para que sea capaz de resolver satisfactoriamente los aspectos más complicados del reto, el jugador va a progresar a un nivel superior de competencia.

Gran Diccionario de la Lengua Española © 2016 Larousse Editorial, S.L Definición Jugadores

- Los jugadores mejoran cuando practican dentro de situaciones reales que tienen significado.
- Los jugadores aprenden mediante la acción.
- Los jugadores aprenden a tomar mejores decisiones cuando practican en contextos reales.
- Los jugadores aprenden viendo y tomando como referencia las acciones de otros.
- Los jugadores toman decisiones basadas en su percepción de cuáles son los comportamientos más aceptados en su entorno social.
- Los jugadores aprenden a través de la coordinación de sus sistemas neuromusculares.
- Los jugadores aprenden construyendo su conocimiento táctico y sus destrezas sobre la base de sus conocimientos y destrezas previas.
- Los jugadores aprenden desarrollando esquemas motrices y utilizándolos en contextos reales. *jugador*. (s/f). Thefreedictionary.com. Recuperado el 4 de mayo de 2023

6.1.7 Deporte. Es la actividad física, básicamente de carácter competitivo y que mejora la condición física del individuo que lo practica de igual forma cuenta con una serie de propiedades

que lo hacen diferenciarse del juego. Es ejercida por medio de una competición y cuya práctica requiere de entrenamiento y normas.

Esta se relaciona con la actividad física, sin embargo, es necesario tener en cuenta que no se debe confundir con el ejercicio físico.

El deporte tiene buena capacidad y respuesta física para obtener el resultado deseado. Es el proceso de socialización, de integración de los sujetos con las obligaciones sociales respecto a los demás. Adrián, R. (2018, diciembre 20)

6.1.8 Disciplina. Es la formación del carácter y de la personalidad, no intentamos invalidar el significado genuino de disciplina, para mostrar los límites de esta última cuando pretende abarcar la vida misma con criterios muy distintos.

La disciplina exige respetar un cierto código de vestimenta, cumplir con un horario y dirigirse a los superiores jerárquicos de una manera particular, entre otras obligaciones.

Determina sus principales características, en la noción de disciplina se asocia por lo general con la obediencia a una autoridad y aun estilo de vida que se caracteriza por imponer privaciones, restricciones y limitaciones individuales. (S/f). Recuperado el 4 de mayo de 2023

6.1.9 Trabajo en equipo. Consiste en las realizaciones de un trabajo, el cual se origina en el seno de un grupo de personas, orientados para el alcance de objetivos comunes. En virtud de ello, cada persona del equipo debe de aportar o realizar una parte para resolver un conflicto o un trabajo encomendado.

El trabajar en equipo se presenta sus ventajas y desventajas donde se menciona promover la creatividad, existiendo una mayor motivación en las metas, descentralizaciones en las funciones de los miembros del equipo, intercambiando experiencias y conocimientos, sus

desventajas crean una pérdida de tiempo, coque de personalidades y dificultades en las distribuciones equivalentes de las funciones.

El establecimiento de objetivos precisos y la definición de un proceso en el transcurso del trabajo en equipo, el desarrollo y la cooperación entre los miembros del equipo y el desarrollo de un proceso que ayude a tomar una decisión debidamente fundamentada para la obtención de resultados positivos. Trabajo en Equipo. (2015, enero 22).

6.1.10 Balón. Es uno de los balones más característicos e inconfundible por su forma ovalada. La consecuencia del balón es un poco inflada: no esférico, sin rebote óptimo, blando y sobre inflado: muy deformado, costuras que estallan.

El balón con que se juega al rugby normalmente tiene las siguientes dimensiones:

- Largo 280 a 300 mm
- Elipse 760 a 790 mm
- Circunferencia máxima 580 a 620 mm
- Peso 400 a 440 gramos

Aunque existen distintas tallas de balones según la edad de los jugadores:

- T3 de 5 a 9 años
- T4 de 10 a 14 años
- T5 15 años y más

Los distintos tipos de balones de rugby tienen el uso:

- Ocio/aprendizaje

Necesidades: precio, resistencia, diseño.

Tallas 1 y de 3 a 5.

Entrenamiento

Necesidades: agarre (toque), estabilidad, vivacidad, diseño.

Tallas de 3 a 5

Competición

Necesidades: agarre, estabilidad, precisión, vivacidad, diseño.

Tallas 5

Inflado del balón, tiene la presión entre 0,65 y 0,7 bares o 9,5 y 10,0 PLS.

Balón de Rugby - Pelotas. (2012, marzo 9)

6.1.11 Tacklear. El portador de la pelota puede ser tackleado por un jugador oponente. Un Tackle ocurre cuando el portador de la pelota es agarrado por uno o más oponentes y llevado al suelo, es decir; tiene una o ambas rodillas en el suelo, está sentado en el suelo o encima de otro jugador que está en el suelo.

Para mantener la continuidad del juego el portador de la pelota debe liberar la pelota inmediatamente después del Tackle, el tackleador debe soltar al portador de la pelota y ambos jugadores deben alejarse de la pelota. Esto permite que otros jugadores se acerquen y disputen la pelota empezando de ese modo otra fase del juego.

Este elemento es usado por el equipo para brindar una oportunidad al equipo defensor de disputar la posesión de la pelota.

6.1.12 El Ruck. Un Ruck se forma si la pelota está en el suelo y uno o más jugadores de cada equipo sobre sus pies se agrupa alrededor de ella. Los jugadores no deben jugar la pelota o empujar más allá de ella de modo que emerja en el último pie del equipo, momento en el cual puede ser tornada con las manos.

Forma con la pelota a los jugadores parados y enfrentados con sus contrincantes. En el momento en el que él árbitro señala el Ruck, los jugadores participan con el mismo intento de avanzar con los pies y tomar posesión de la pelota.

6.1.13 Recreación. El término es muy amplio, etimológicamente es la acción y efecto de recrear, encaminada al uso del tiempo libre para ejercitar el cuerpo y la mente. Abarca el juego en todas las expresiones y actividades como la música y el teatro, la danza. Se considera que toda acción recreativa contribuye al enriquecimiento de la vida. Recreación. (s/f). Ecured.cu. Recuperado el 4 de mayo de 2023,

6.2 Conceptos fundamentales relacionados con la comunicación y el diseño

6.2.1 Conceptos fundamentales relacionados con la comunicación.

Para la realización de este material informativo, la comunicación y el diseño es lo principal para la creación, ya que son la herramienta básica para la implementación del diseño solucionando los problemas de la comunicación. Es necesario investigar y desarrollar un concepto la cual se relaciona para la creación del material informativo.

6.2.1.2 Comunicación Es el proceso de intercambio de información, en el que un emisor transmite a un receptor algo a través de un canal esperando que, posteriormente, se produzca una respuesta de dicho receptor, en un contexto determinado. Cada uno se comunica estableciendo una conexión con el fin de dar, recibir o intercambiar algo con significado.

Tipos de conceptos fundamentales de la comunicación:

- Comunicación verbal. Aquella que se da mediante la palabra mediante signos lingüísticos

- Comunicación no verbal. Aquella que no depende de la palabra para transmitir su mensaje, sino de gestos, movimiento o sonidos que no forman parte de un lenguaje o sea que no constituyen signos.
- Comunicación escrita. Aunque también emplea la palabra para transmitir el mensaje, la ubicamos en una categoría aparte porque no opera de manera inmediata, en presencia de emisor y receptor, si no a través de distancias temporales.

Apuntador. (2010, septiembre 13).

Elementos de los procesos de comunicación:

6.2.1.3 Tipos de comunicación. La comunicación puede dividirse en varios factores, sean visuales, auditivos, gestos, entre otros. Pero generalmente se habla de comunicación verbal y no verbal. Esta clasificación dicotómica se refiere a si el mensaje es verbalizado o no.

6.2.1.4 Comunicación verbal. Se caracteriza por el uso de las palabras cuando se interactúa entre emisor y receptor. Las palabras pueden ser expresadas de forma hablada o escrita:

- Comunicación oral: Es el tipo de comunicación basada en signos auditivos, generalmente son orales o palabras habladas, pero los sonidos o expresiones como llantos, gritos, o sonidos en general también son considerados comunicación oral.
- Comunicación escrita: Utilizada a través de códigos escritos. Escrituras, jeroglíficos, alfabetos, incluye logotipos pertenecen al mismo grupo de comunicación escrita. La comunicación verbal es considerada la más explícita y evidente, a lo largo de la historia fue realizándose la forma de hablar a través de normas y significados.

6.2.1.5 Comunicación no verbal. Como su nombre lo indica es el tipo de comunicación en el que no se lleva a cabo el uso de las palabras, estas pueden llegar a ser de forma 27 inconsciente. Desde movimientos corporales, posturas, miradas, incluso la forma de sentarse o de colocar los brazos son capaces de transmitir información.

Así mismo debido a la emisión de los mensajes se tiende a interpretar de la misma manera automática, incluso involuntaria. Sin embargo, los mensajes relacionados con la comunicación no verbal son ambiguos y difíciles de interpretar, ya que no se rige por normas consensuadas y aprendidas de manera explícita. Corbin, J. A. (2017, enero 14)

6.2.2 Contexto. Conjunto de circunstancias que existen en el momento de la comunicación. Es importante a la hora de interpretar correctamente el mensaje.

Para transmitir un mensaje se pueden utilizar imágenes neutrales que explican lo que se quiere transmitir sin aludir a ningún otro código.

La comunicación ha revolucionado en la actualidad, pues debido a la invención del internet, el uso de satélites y de dispositivos móviles se ha elevado la comunicación personal e incluso se ha modificado los códigos, haciendo que los lenguajes se abrevien para poder hacerlos en los mensajes cortos de los teléfonos móviles.

Unas características de la comunicación, que siempre se hará notar, es que, a la falta de ésta, el ser humano creará una nueva, desde cero; esto es, que, si se aísla a un grupo de personas completamente analfabetas, y sin conocimientos previos.

Desarrollarán un sistema de comunicación, ya sea primitivo o avanzado para poder entenderse entre ellos.

"Comunicación". Autor: María Estela Raffino. De: Argentina. Para: Concepto.de.

Disponible en: <https://concepto.de/comunicacion/>. Última edición: 16 de septiembre de 2020.

6.2.3 Material Informativo. Diseño de manual digital de inducción para dar a conocer al equipo de ventas, los diferentes servicios de comunicación que promueve la empresa Media House Guatemala, Guatemala

6.2.4 Material informativo impreso. Es caracterizado por codificar la información mediante la utilización del lenguaje textual combinado con representaciones icónicas. En su mayor parte son materiales que están producidos por algún tipo de mecanismo de impresión.

Existen numerosos y variados tipos de materiales impresos que pueden ser utilizados con una finalidad pedagógica. Quadernsdigitals.net. Retrieved June 9, 2023

6.2.5 Conocimiento. Es la acción y efecto de conocer, adquiere información valiosa para comprender la realidad por medio de la razón, el entendimiento y la inteligencia. Se refiere a lo que resulta de un proceso de aprendizaje.

Hacemos referencia al conocimiento en varios sentidos. En su sentido más general, la palabra conocimiento alude a la información acumulada sobre un determinado tema o asunto.

Conocimiento. (2014, September 16).

6.2.6 Diseño. Es la materialización de aquella idea dirigida a dar respuesta útil a una necesidad concreta dentro de la búsqueda de una forma más bella y agradable con la previsión de los materiales, para la construcción y la garantía de una utilidad objetiva.

Tipos de diseño:

- **Diseño Universal:** Es el diseño de productos y entornos de fácil uso para el mayor número de personas posible, sin la necesidad de adaptarlos o rediseñar los de una forma especial. Los productos y construcciones universales son accesibles y usables para toda la población, aunque la misma tenga diferentes tipos de condiciones físicas.

- **Diseño Gráfico:** Es una forma de comunicación visual. Se ocupa de organizar imagen y texto para comunicar un mensaje. Puede aplicarse a muchos medios, ya sean impresos, digitales, audiovisuales.
- **Eco-Diseño:** Esto se refiere a los términos ambientales en el desarrollo de un producto, de tal manera que los impactos ambientales negativos se reduzcan sustancialmente durante el ciclo de vida del producto. Diseño utilizando materiales de acabados no tóxicos y/o reciclables que reducen el impacto al medio ambiente ya personas que sufren de alergias, así como de acuerdo con las normas oficiales de seguridad.
- **Diseño de Evaluación:** Es un proceso a través del cual se adopta un conjunto de decisiones que justifican la elección de un enfoque, así como la de los procedimientos para realizar una evaluación.

Behance. (s/f). Behance.net. Recuperado el 4 de mayo de 2023

6.2.7 Diseño Gráfico. Es una profesión que abre a la expresión creativa, plasmando distintas ideas, mensajes y emociones a través de la imagen. Al mismo tiempo, puedes obtener ingresos de tu talento e imaginación.

Por más gráfica podía adaptarse a las necesidades y preferencias del cliente, está siempre tendrá la impronta del artista que la llevó a cabo. El diseño gráfico es requerido por tantas organizaciones y empresas que siempre encontrarás nuevos desafíos y opciones.

Revistas, folletos, página web, cartelería y tarjetas de presentación son solo algunos de los proyectos que puedes realizar como diseñador, por lo que lograrás escaparle a la rutina con facilidad y al mismo tiempo perfeccionar tus habilidades en diferentes áreas.

Elementos gráficos simples: puntos y líneas de todo tipo.

Elementos geométricos, con contorno o sin él: polígonos, círculos, elipses, óvalos, etc.

Tipos: letras de diferentes formas y estructura, utilizadas para presentar mensajes textuales. (N.d.). Net.Co. Retrieved May 5, 2023

6.2.8 Diseño Editorial. Es la rama del diseño gráfico que se dedica a la diagramación y producción de piezas literarias como libros, revistas, diarios, publicaciones varias, manuales, fanzines, etc., es decir piezas compuestas de muchas páginas o pliegos, y con criterios tipográficos de composición que se realzan más que en otras piezas.

Como la elección de las familias tipográficas, el grillado, el gris parejo de las cajas de texto, el interlineado, e Interletrado, los tabulados, los destacados, los foliados, etc. Es fundamental también para la correcta edición y legibilidad de estos recursos de comunicación gráfica escrita. El diseño editorial se desarrolló a partir del Renacimiento a mediados del siglo XV con la invención de la imprenta de tipos móviles, que produjo una revolución cultural. Olachea, O. (2013, diciembre 4).

6.2.9 Afiche. Es un cartel gráfico de gran tamaño utilizado como soporte Comunicacional, que suele colgarse en la vía pública con el fin de difundir mensajes de fácil y ágil lectura. Para captar rápidamente la mirada del observador, el afiche combina fundamentalmente imágenes y textos atractivos, compuesto por un slogan fácil de recordar, texto breve y marca, si el afiche fuere publicitario. Porporatto, M. (2015, diciembre 11).

6.2.10 Volante. Es un papel impreso que tiene la mitad de tamaño carta, la distribución se hace personalmente mano en mano en las calles, el mensaje debe ser breve y conciso, se diferencia del folleto.

Los volantes son utilizados por personas, empresas o asociaciones con el fin de generar información, ideas, servicios o productos. Es una forma de publicidad máxima en pequeña escala, también se utiliza para hacer una comunicación comunitaria.

6.2.11 Trifoliar. Es un folleto gráfico en el que se publica información acerca de una empresa, este tipo de publicidad también es muy utilizado en los restaurantes para dar a conocer el menú y promociones que se ofrecen.

Estructura del Trifoliar

Está conformado por tres caras que se produce al doblar dos veces una hoja. De esta manera se obtiene una pieza con un total de seis divisiones. Tres al frente y tres en la parte trasera. (S/f).
Com.gt. Recuperado el 4 de mayo de 2023

6.2.12 Hoja Membretada. Es aquel que incluye, impresos, el nombre y el logotipo o algún otro diseño de una compañía o institución. En ocasiones el membrete incluye un diseño en la totalidad o en gran parte de la hoja (los márgenes, el fondo, etc.). El membrete también puede aparecer impreso en un sobre.

Según la legislación de cada país, un membrete puede incluir o no ciertos datos. En Inglaterra y en Gales, por ejemplo, incluye los nombres de todos los directores o funcionarios de la institución, pero no únicamente algunos de ellos. Wikipedia contributors. (s/f).

6.2.13 Diagramación. También llamada maquetación, es un oficio del diseño editorial se encarga de organizar en un espacio, contenidos escritos, visuales y en algunos casos audiovisuales (multimedia) en medios impresos y electrónicos, como libros, diarios y revistas.

La edición incorpora principios del diseño gráfico que, a su vez, es una profesión independiente o presente en licenciaturas relacionadas con el diseño, más allá de ser una disciplina que hace parte del currículo de profesiones como el periodismo, la publicidad y algunos cursos de arquitectura en universidades y facultades. Otros términos que sirven para referirse al proceso de maquetación son: Layout, makeup o pasteup.

Existen 7 reglas de oro que se deben tomar en cuenta al diseñar sus documentos.

1. Tenga presente el número de columnas a usar para que planifique la cantidad de texto.
2. Una vez ubicado los textos, no olvide dejar espacios para los elementos gráficos.
3. No recargue la página con textos imágenes o blancos sea conciso para no distraer del tema central.
4. El espacio pequeño en blanco ayuda a descansar la vista.
5. Cuando diagrama una doble página deje un espacio prudente en el centro de ambas para evitar que las imágenes y el texto queden atrapados en el engrape o peque del lomo.
6. Se recomienda no utilizar más de 2 o 3 familias tipográficas por documento diagramado por títulos, subtítulos, y párrafos.
7. Si trabaja en equipo con un ilustrador, indíquelo siempre en sus ordenadores los espacios y detalles de la ilustración que necesita con tinta roja o marcador destacable.

6.2.14 Tipografía. Es el reflejo de una época. Por ello la evolución del diseño de las mismas responde a proyecciones tecnológicas y artísticas. El signo tipográfico se ha considerado como uno de los miembros más activos de los cambios culturales del hombre.

En los primeros signos de escritura, cada signo expresa una idea, un concepto o una cosa; estos signos se combinan entre sí para comunicar ideas más complejas. Estos sistemas de escritura son los pictogramáticos, jeroglíficos e ideogramáticos.

Es el arte en forma de diseño que sirve para expresar con diferentes formas de letras y dibujos distintas sensaciones, estilos, etc. La tipografía existe desde el mismo momento en que el ser humano inventa la escritura ya que encontramos distintas formas y letras en la Antigüedad que variaba según quien escribiera, la región, la utilidad de ese documento escrito.

La tipografía es la forma de escribir con diferentes huellas, estilos y diseños y esto se hace visible hoy en un día de manera clara y evidente en las publicidades, el marketing, el diseño gráfico, el arte, todas las actividades en las que lo visual pasa mucho y diferentes formas de escribir una palabra, con trazos más finos o más gruesos, con letras entre sí, con letras sueltas y simples, con serif o sin serif, generan diferentes sensaciones en aquel que las observa. La tipografía y su evolución. (s/f). Fotonostra.com. Recuperado el 4 de mayo de 2023

6.2.15 Color. Es una interpretación de las longitudes de onda de la luz emitida o reflejada por un cuerpo y captada por el sistema visual. Esto quiere decir que el color es una sensación que se produce en el cerebro como reacción a la incidencia de los rayos de luz en los ojos. El color se percibe como atributo de los objetos o la luz, en realidad ninguno de ellos está coloreado.

- **Color luz** Es inmaterial y emitido por focos de luz con una determinada longitud de onda. No se debe confundir con el concepto de color pigmento.

- **Color pigmento** es la sustancia que al ser iluminada refleja aquellas longitudes de onda que no absorben de la luz del entorno. No tiene un color real objetivo, sino la capacidad

molecular de absorber una parte de las ondas electromagnéticas de la luz, aquellas que sustrae, y reflejar las restantes.

- La saturación de un color Es la propiedad que define el grado de intensidad de un color con respecto al gris, blanco o negro. Es aquel color calificado con adjetivos como intenso, vivo o puro. A los colores con croma bajo o poca saturación, a los colores apagados, se les denomina colores neutros.

Sus dimensiones del color, los atributos, son las mismas independientemente de si estos son los colores luz o pigmento:

- a) Tono
- b) Saturación
- c) Valor

Lasso, S. (2014, abril 29).

6.2.16 Ilustrador Es una persona que se dedica a dibujar escenas o situaciones. De esta manera, un ilustrador debe transmitir un mensaje determinado sin que exista el uso de la palabra, serán las imágenes las encargadas de que el mensaje se comprenda. El ilustrador debe ser versátil en el manejo de diversas técnicas de dibujo para poder expresarse de la forma más eficiente posible.

No obstante, el mismo suele caracterizarse por un tipo de capacidad innata que puede desarrollarse, pero difícilmente hacerse nacer desde la nada. Se considera artista en todo el sentido de la palabra; en ocasiones logran trabajos de un gran acabado, de una gran riqueza conceptual y estética.

Es un oficio como cualquier otro, oficio que no obstante requiere de capacitación y adaptación a las nuevas tecnologías que surgen. Existió en el arte, en cualquier arte, una adaptación de nuevas posibilidades técnicas con la finalidad de lograr la expresión de distintas emociones y mensajes. Definición de Ilustrador. (s/f). Definicion.mx. Recuperado el 4 de mayo de 2023

6.2.17 InDesign es la aplicación número uno a nivel mundial para el diseño editorial. Con esta aplicación que es casi el estándar de la industria podemos realizar desde proyectos sencillos como puede ser un flyer a color, blanco y negro, con texto, imágenes etc., hasta creaciones más complejas tales como revistas, libros convencionales y electrónicos, periódicos entre otras muchas aplicaciones.

Gestión de gráficos y fuentes profesionales

Herramientas de dibujo

Transparencias.

Efectos de Adobe Photoshop.

Resultados PDF y de impresión fiables.

Romero, E. (2015, febrero 6).

6.2.18 Photoshop. Es el nombre popular de un programa informático de edición de imágenes. Es el editor de gráficos rasterizados desarrollado, con uso principalmente para el retoque de fotografías y gráficos. Su nombre significativo es "Taller de fotos"

Existen varias versiones de este programa, a través de la página web de Adobe Creative Cloud se puede tener una versión de prueba de un mes y a la adquisición de este producto de

forma mensual o anual, permite modificar imágenes digitalizadas, especialmente fotografías. También se utiliza para crear y editar imágenes y gráficos. La forma, la luz, el color y el fondo son algunos de los aspectos que esta herramienta permite editar. Qué es el Photoshop. (2014, enero 28).

6.2.19 Bocetaje La palabra boceto viene del italiano bozzetto. También suele ser útil la palabra esbozo que viene del italiano spezzare, bosquejo que viene de bosque, borrador que viene de la palabra borrar o apunte que viene de la palabra punto.

Los detalles no están definidos, solamente insinuados de manera que al realizar la obra definitiva puede saberse cuál es la base que se desea plasmar, digamos que un boceto es sólo la guía de una idea general.

Un boceto puede estar ejecutado a mano alzada sobre papel, utilizando instrumentos de dibujo básicos como la pluma o el lápiz y la goma de borrar, generalmente sin instrumentos de dibujos auxiliares; ser un apunte rápido de lo que luego llegará a ser un dibujo definido o la obra de arte final en sí pero aún no totalmente definida, que se realiza ya con materiales que nos ayudan a detallar más como pueden ser los pinceles, brochas o espátulas.

Cuando se realiza un boceto se está plasmando en una hoja de papel una idea de algo que un artista o profesional tiene en su mente. De este modo es dibujar en el caso de la pintura, la escultura o la arquitectura; o escribir en el caso de un ensayo, cuento, novela o guión las ideas principales que se tienen. Así quien está ideando o creando comienza a ver plasmado lo que ha pensado, lo que le permite también saber si es algo viable.

Los bocetos pictóricos pueden ser:

- a) Apuntes o estudios que son como dibujos en donde están las formas que ha concebido el artista o de otras obras de arte reproduciéndose.
- b) Puntos, líneas o manchas que marcan el inicio de una pintura.
- c) A mano alzada sobre un papel usando diversos instrumentos básicos de dibujo tales como lápiz, pluma, carboncillo, etc.
- d) Será una primera aproximación de la obra planteada usando ya otras herramientas tales como brochas, espátulas y pinceles.

En cuanto al color pueden ser:

- a) Monocromos como sepia, bistre, carboncillo.
- b) Policromos que tienen color a través de técnicas pictóricas desde ceras, tizas o lápices de colores hasta acuarelas y óleo, entre otros.

La definición del verbo es realizar un boceto, bosquejar, abocetar una obra artística.

Los bocetos pueden ser clasificados en tres diferentes categorías dependiendo de su elaboración y complejidad de esquema.

- Burdo: Se refiere a las primeras líneas y trazos hechos para definir características principales del diseño o la ilustración. Tiene como principal objetivo definir una idea general sobre lo que se quiere hacer.
- Comprensivo: Es un tipo de boceto más detallado y con más información acerca de la distribución espacial de los elementos de la gráfica. Tiene en cuenta la posición de fotografías y textos e ilustraciones.

- Dummy: El boceto más elaborado que podemos hacer, define cada uno de los elementos visuales que compondrán la gráfica final. Es también llamado boceto de arte final. En este se pueden definir también colores, tipo de papel a utilizar, así como tipografías sugeridas.
- El boceto es decisivo en todo el proceso gráfico, ya que permite la posibilidad de crear

Desde bases sólidas un concepto gráfico de calidad, adaptado a las necesidades del cliente y la de los posteriores usuarios o consumidores. ¿Qué es un boceto? (2016, junio 23).

6.2.20 Impresión. Se determina que el usuario se ve expuesto a un contenido publicitario, independientemente de la atención que le preste. El número total de impresiones de un anuncio se calcula multiplicando su alcance por la frecuencia con que ha sido visto. Etimología

- De manera general hace referencia a aquel proceso de reproducción mediante el cual se plasma de manera mecánica información, sean textos o imágenes, sobre el papel empleando una impresora o prensa.
- Se emplea para describir el proceso mediante el cual se deja una huella o marca tras presionar.
- Es común hacer uso del término para describir y sobre todo expresar la percepción o lectura que produce una circunstancia o persona.

Etimología de impresión

Proviene del latín impresión, en cuanto a sus componentes tenemos el prefijo-in que significa hacia adentro, premere, que significa presionar, y el sufijo- sion, que siempre indica la

acción y efecto. Cuyo significado general señala la acción y efecto de imprimir es decir de poner letras sobre el papel.

Funcionamiento

La impresión digital de inyección de tinta, como la impresión láser, es un método sin contacto del cabezal con el papel, que se inventó mucho antes de sacar a la venta otras formas menos avanzadas, por el hecho de falta de investigación y experimentación.

La mayoría de las impresoras de impresión digital de nueva generación utiliza cartuchos individuales por cada color, esto permite al usuario reemplazar solo el color que se agote. Además, con la finalidad de mejorar los tonos claros y oscuros las nuevas impresoras fotográficas cuentan con hasta doce colores diferentes:

- Magenta claro
- Cyan claro
- Negro claro
- Azul marino
- Naranja
- Rojo
- Verde

Las características principales de una impresora de inyección de tinta son la velocidad, que se mide en páginas por minuto y que suele ser distinta dependiendo de si imprimimos en color o en monocromo y la resolución máxima que se mide en puntos por pulgada. Definición y etimología de impresión. (s/f). Definiciona.com. Recuperado el 4 de mayo de 2023,

6.3 Ciencias auxiliares, artes, teorías y tendencias

Para la creación de material informativo se necesita auxiliarse de algunas ciencias, teorías, artes y tendencias inherentes a ellas.

6.3.1 Ciencias auxiliares. Es aquella que, sin abocarse del todo a un área de estudio específica, se vincula con ella y le prestan auxilio, ya que sus posibles aplicaciones contribuyen con el desarrollo; en este caso, de la historia.

6.3.2 Semiología. Es la ciencia que estudia los sistemas de signos: lenguas, códigos, señalizaciones. De acuerdo con esta definición, la lengua sería una parte de la Semiología, pero en realidad se coincide en reconocer al lenguaje un status privilegiado y autónomo, que nos permite definir la Semiología como "el estudio de los sistemas de signos no lingüísticos".

Funciones del signo y los medios

La función del signo consiste en comunicar ideas por medio de mensajes. Esta operación implica un objeto, una cosa de la que se habla o referente, signos y por lo tanto un código un medio de transmisión y evidentemente, un emisor y un destinatario. El problema de las funciones está vinculado al medio de comunicación o vehículo del mensaje.

Estudia los signos naturales teniendo cuatro características fundamentales: La arbitrariedad, la linealidad, la inmutabilidad y la mutabilidad.

6.3.3 Sociología. Es el estudio de la vida social humana, de sus grupos y sociedades. Es

Una empresa cautivadora y atrayente, al tener como objeto nuestro propio comportamiento como seres sociales. El ámbito de la sociología es extremadamente amplio, y va

desde el análisis de los encuentros efímeros entre individuos en la calle hasta la investigación de procesos sociales globales como el aumento del fundamentalismo islámico.

La sociología es la ciencia que se ocupa del estudio de la realidad social. Su unidad de análisis es la sociedad y los individuos en ellas. La sociología observa, analiza e interpreta el conjunto de estructuras y relaciones que se halla en toda sociedad dentro de un determinado contexto histórico.

- La creciente demanda de datos sociales para la toma de decisiones públicas y privadas.
- La necesidad de disponer de marcos de interpretación para comprender el sentido de esos datos.
- La proliferación de instituciones dedicadas a producir micro datos de esos datos.
- La necesidad de introducir el concepto de innovación social como parte de la cadena de producción y transferencia de conocimientos de las ciencias sociales, igual que se hace en otras disciplinas. Sociólogos. (2016, abril 22). / Qué es la Sociología. (2012, enero 4).

6.3.4 Psicología Ciencia que estudia la vida psíquica, sus funciones psicológicas como la memoria, el pensamiento, las emociones, los instintos, los sueños, el lenguaje, la inteligencia y la percepción y también características del crecimiento y desarrollo del hombre, la conducta; la motivación, la personalidad, la conciencia, el inconsciente, las relaciones, el aprendizaje, la educación, el trabajo, la cultura, la sociedad y los nuevos aportes de la Psicología transpersonal, que reconocen e investigan la dimensión trascendente del hombre.

La escritura "sicología" es válida, aunque la forma recomendada es psicología. No se trata de un problema ortográfico, sino de esencia, pues Psico, de psychè, significa "alma" ("mente", "conciencia"), y por ello da nombre a la psicología como ciencia de estos fenómenos relacionados entre sí, siendo por tanto la ciencia que estudia no sólo el comportamiento humano,

sino el funcionamiento de la mente y su desarrollo. Psicología. (s/f). Ecured.cu. Recuperado el 4 de mayo de 2023

6.3.5 Psicología del aprendizaje. Se ocupa en el estudio de los procesos que producen cambios relativamente permanentes en el comportamiento del individuo. Es una de las áreas más desarrolladas y su estudio ha permitido elucidar algunos de los procesos fundamentales involucrados en el aprendizaje como proceso completo:

- Aprendizaje social
- Aprendizaje vicario
- Condicionamiento operante
- Habitación
- Sensibilización

Existen dos principios en el conductismo:

- El principio de equipotencia, que afirma que los procesos de aprendizaje animal y humanos son los mismos.
- El principio de fidelidad, según el cual los registros sensoriales son copia fiel de la realidad. Un principio de origen empírico.

6.3.6 Psicología infantil o infanto-juvenil. Es el estudio del comportamiento de los niños desde el nacimiento hasta la adolescencia. Los psicólogos infantiles explican las semejanzas y las diferencias entre los niños, así como su comportamiento y desarrollo. También desarrollan métodos para tratar problemas sociales, emocionales y de aprendizaje, aplicando terapias en consultas privadas y en escuelas, hospitales y otras instituciones.

Las dos cuestiones críticas para los psicólogos infantiles son: primero, determinar cómo las variables ambientales y las características biológicas interactúan e influyen en el comportamiento; y segundo, entender cómo los distintos cambios en el comportamiento se interrelacionan. La psicología influye en los comportamientos los cuales también estudia las físicas, cognitivas, motoras, lingüísticas, perceptivas, sociales y emocionales.

6.3.7 Psicología de la imagen. La sensación se refiere a experiencias inmediatas básicas, generadas por estímulos aislados simples. La sensación también se define en términos de la respuesta de los órganos de los sentidos frente a un estímulo. La percepción incluye la interpretación de esas sensaciones, dándoles significado y organización. Psicología De La Imagen Pública. (s/f). Slideshare.net. Recuperado el 4 de mayo de 2023,

6.3.8 Psicología de la comunicación. El desarrollo de la asignatura, comenzará con el estudio de los procesos de comunicación persuasivos, analizando con gran profundidad las variables psicológicas más relevantes del emisor, del mensaje y del receptor. Se analizarán aspectos relativos a la comunicación verbal y no verbal, puesto que comunicar no es sólo cuestión de palabras, sino de otras características paralingüísticas como el tono de voz, los gestos, posturas, expresiones faciales, etc.

Competencias generales

- Conocer las funciones, características y limitaciones de los distintos modelos teóricos de la psicología.
- Conocer la dimensión social y antropológica del ser humano considerando los factores históricos y socioculturales que intervienen en la configuración psicológica humana.

- La comunicación y la psicología van ligadas sin lugar a duda, la comprensión de nuestro entorno y cómo es que nos manejamos en el mundo es la clave para un mejor funcionamiento del mismo. (S/f). Udimas.es. Recuperado el 4 de mayo de 2023,

6.3.9 Estadística. Es una colección de métodos para planificar y realizar experimentos, obtener datos y luego analizar, interpretar y formular una conclusión basada en esos datos. Es la ciencia encargada de recopilar, organizar, analizar e interpretar información numérica o cualitativa, de manera que pueda llevar a conclusiones válidas. Se puede definir como la ciencia que recopila, organiza, analiza e interpreta la información numérica o cualitativa, mejor conocida como datos, de manera que pueda llevar a conclusiones válidas.

6.3.10 Antropología. Se encarga de los aspectos somáticos y biológicos del hombre ancestral, esta disciplina incorpora como objeto de estudio al ser humano a través de la ciencia integral. Busca comprender al hombre integrando conocimientos tanto de las ciencias naturales como de las ciencias sociales. La forma de estudiar al hombre es a través de su entorno social y cultural, no puede ni se le hace posible estudiar al hombre de manera individual.

Tipos de antropología

- La antropología filosófica: es sin duda uno de los campos más complejos no solo de estudiar sino también de definir; ya que, trata de construir conceptos controversiales como, por ejemplo, hasta qué punto la homogeneidad de una sociedad
- La antropología biológica: Se preocupa por la evolución biológica del hombre y sus características adaptativas al medio, esta disciplina se ocupa tanto de la evolución anatómica de los seres humanos como la evolución de las relaciones del hombre con los otros y con su entorno.

- La antropología Social y Cultural: Se enfoca en el comportamiento humano encuadrado en el estructuralismo que siempre está presente en los comportamientos de una sociedad en una época determinada y en la que la cultura surge como un elemento explicativo tras ese comportamiento de la sociedad.

Es la ciencia basándose en el estudio de la condición humana como un todo establecimiento generalizaciones usando el método.

6.3.11 Arte fotográfico. Es la elaboración de una fotografía artística, es la captura de una gran variedad de estilos. Su principal objetivo, se basa en poder plasmar la autenticidad del momento a través de una imagen instantánea.

Busca demostrar su intención, sus pensamientos y su voluntad de protagonizar una escena determinada. Domingo, I. (n.d.). El arte de la fotografía.

6.3.12 Teorías. Es unificada del universo, en la que se afirma que los constituyentes básicos de la naturaleza no son partículas fundamentales, del tipo del electrón, sino ultra diminutos filamentos unidimensionales llamados cuerda. (S/f). Rae.es. Recuperado el 4 de mayo de 2023

6.3.13 Teoría de la impresión. La teoría de la formación de impresiones establece que el proceso de percepción es el medio a través del cual se recibe la información. Esta teoría se basa principalmente en dicho entorno. Influye las decisiones y puntos de vista de las personas sobre el tema con la formación de impresiones asumiendo que los individuos no sopesan todos los rasgos por igual.

La formación de impresiones ocurre cuando se subestima los aspectos de su entorno. La consistencia en la formación de impresiones establece la idea de que las personas desarrollarán una impresión en base a lo que ya saben.

De una manera más realista, la consistencia plantea que los buenos rasgos siguen a aquellos que han mostrado rasgos positivos. Influyendo en la formación de impresiones. Cruzito. (2022, agosto 8)

6.3.14 Teoría de los sentimientos. Es un paso más en la construcción de su sistema. Es decir, los sentimientos revelan el mundo de los valores. Por ello, están inevitablemente relacionados con la ética. Procesos efectivos relativamente estables adquiridos en el proceso de la socialización, experimentados por seres humanos. Son profundos porque amamos, señalamos, admiramos, envidiamos a personas

6.3.15 Teoría del color. Es aquella que se utiliza para explicar cómo se generan los colores que conocemos. Podemos encontrar dos teorías al respecto, estas son la de la síntesis aditiva y la de síntesis sustractiva. El motivo por el cual distinguimos los colores tiene su razón de ser debido a los rayos de luz que rechazan los objetos.

6.4 Tendencias.

Conoce las nuevas tendencias de impresión. (2020, marzo 20).

6.4.1 Paleta de colores más llamativas. Son las paletas de colores vibrantes y radiantes que serán la atracción de los usuarios, dando un aire de frescura y de exclusividad a los proyectos, sintiéndose más profesionales, vivos y atrevidos. Roca, C. (2023, enero 12)

6.4.2 Personalización. Es la tendencia que está transformando el marketing impreso. Esto será implicado para adaptar los materiales de marketing a las necesidades e intereses específicos del público objetivo. La personalización de un producto o servicio ayudará a establecer la conexión más directa con el cliente. Los elementos impresos de folletos, cupones o anuncios publicitarios, pueden definir mucho el talante que quiere transmitir la empresa. Marketing impreso y acabados:

estas son las tendencias actuales, según EMG. (s/f). Interempresas. Recuperado el 4 de mayo de 2023

6.4.3 Ilustraciones y dibujos a mano. Utilizado para crear un aspecto único y personalizado. Creando los elementos para representar un aspecto específico de la marca o para transmitir una sensación de calidez y humanidad. Cinco Tendencias Para El Diseño De Logo En 2023. (2023, febrero 7)

6.4.4 Impresión de gran formato digital. Ha sido una tendencia clave en los últimos años, la impresión en gran formato se realizaba principalmente mediante los procesos permitiendo una producción más eficiente y una mayor personalización en los diseños.

Ofreciendo una mayor calidad de impresión, mayor velocidad de producción, mayor flexibilidad en los diseños, esto amplía la posibilidad de imprimir variedades de materiales y reducciones de costos en las producciones de tiradas cortas. La Impresión digital de Gran Formato para publicidad: Tendencias 2023. (2023, febrero 19).

6.4.5 Formas Geométricas Es la figura geométrica es la representación visual y funcional de un conjunto cerrado de puntos en un plano geométrico, son figuras que limitan superficies planas a través de una serie de líneas que unen puntos. Se clasifican en su forma y número de lados. Empleando a menudo abstracciones como el punto, la línea y el plano, las cuales son a su vez consideradas figuras de la geometría.

6.4.6 Tablero de tendencias



Tablero de tendencias creado por Maria Renée Ruiz Barillas.



CAPÍTULO VII
PROCESO DE DISEÑO Y
PROPUESTA PRELIMINAR

Capítulo VII: Proceso de diseño y propuesta preliminar

7.1 Aplicación de la información en el marco teórico.

El proyecto de graduación titulado “Diseño de material informativo impreso para dar a conocer las actividades recreativas que imparte la Academia Tackle & Melé de Rugby, a jóvenes comprendidos de 10 a 15 años, de la Ciudad Capital. Guatemala, Guatemala 2023”.

Requiere de la aplicación de ciencias auxiliares como un factor básico para el respaldo de dicho instrumento. Esto dará el soporte a la investigación, para la realización del proyecto.

7.1.1 Diseño. Esta herramienta es fundamental para una disciplina con una virtud valiosa que solucionará muchos problemas comunicacionales, que ayudará a sentar las bases para los componentes del material impreso.

Esto orientará a proyectar mensajes de forma visual, e implementará la esencia de propuestas del presente proyecto iniciando desde el boceto hasta el proyecto final. Esto proporcionará los elementos necesarios para la creación del presente proyecto para convertirse en un gran instrumento versátil.

7.1.2 Sociología. Se ocupa en las relaciones de la sociedad, que proporciona los elementos que determinará el perfil conductual del cliente y sus preferencias de los grupos sociales.

7.1.3 Semiología. Esto nos apoyará en el estudio de los símbolos para el desarrollo del proyecto, presentando el proceso de la comunicación. Evaluando su grupo objetivo.

7.2 Conceptualización.

7.2.1 Método El método que se utilizará para la conceptualización de este proyecto, será:

Mapa mental.



7.2.2 Definición del concepto. El concepto en el que se basará la propuesta gráfica del material informativo impreso para dar a conocer las actividades recreativas que imparte la Academia Tackle & Melé de Rugby será: **“Rugbier de corazón”**.

Este concepto se utilizará para crear en forma creativa una pasión y un valor disciplinario.

Ser y seguir con los valores y principalmente con disciplina crea un triunfo con el cual nace cuando se atreve a comenzar. Superando los retos que hacen de la vida muy interesante para darle sentido, cuando se piensa en dejarlo, piensa en porque lo empezaste.

El éxito es levantarse siempre. No solo es un deporte donde pasa el balón, si no también donde existen reglas principales que es ir para adelante mostrando una alianza con tu equipo que se vuelve una familia en la cancha, en el cual se lucha cada día sin rendirse.

7.3 Bocetaje

Se presenta el proceso de bocetaje de material informativo impreso de la Academia Tackle & Melé plasmado en papel y lápiz, luego fueron remarcadas con marcador negro para mejorar legibilidad.

7.3.1 Tabla de requisitos

Se mostrará una secuencia de ideas, de colores y diseños, basadas en el concepto estético para visualizar la propuesta.

- Tipografía
- Los bocetajes tendrán la tipografía Arial
- Información: 12 Pts.
- Subtítulos: 14 o 16 Pts.
- Títulos: 20 o más Pts.
- Tipografía de Títulos: LaTribuneCP

Material por realizar

- Volante
- Tamaño: 20cm X30 cm
- Trifoliar
- Tamaño: 300.22mm X 213.22mm
- Afiche
- Tamaño: 42cm X 27.9cm
- Hoja Membretada
- Tamaño: 21.6cm X 27.9cm

7.3.2 Diagramación básica

En la realización de los primeros bocetos, se atribuyó el espacio de cada imagen y texto para tener una diagramación para saber la posición y la distribución que va a tener cada uno de los elementos.

Descripción: En la realización de los primeros bocetos, se distribuyó el espacio de cada imagen y texto para tener una diagramación optimizada. Cada bocetaje alternará el contenido según el tipo de producto e información recopilada.

Identificación de elementos

- Se trabajó con los colores de cada boceto, utilizando colores llamativos para causar interés al público que va dirijo el proyecto. Se eligieron imágenes de niños que conducen a la esencia de la academia y sus valores.

7.3.3 Proceso de bocetaje

Volante

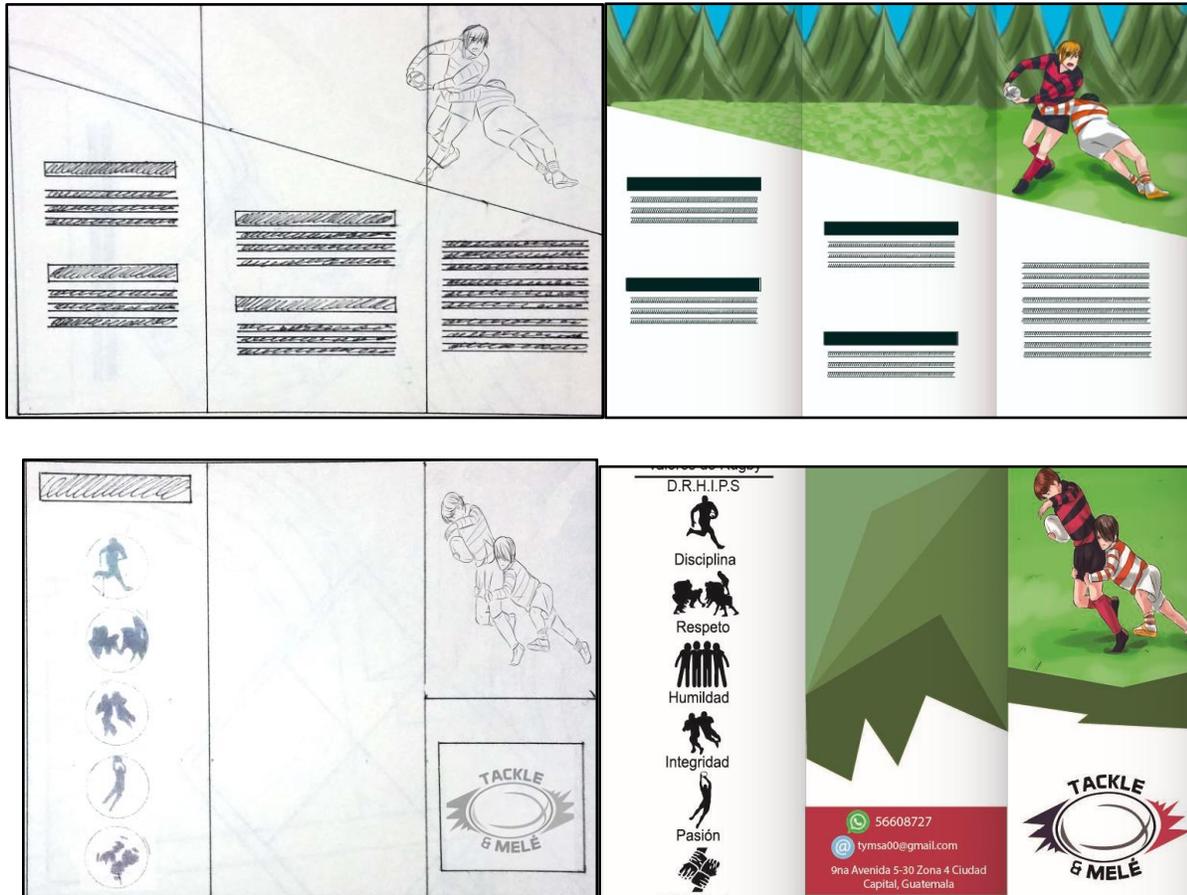


Descripción: El boceto de volante está diseñado con un arco que tiene tres imágenes sobre una imagen principal que detalla el equipo de trabajo. Abajo contiene información respecto sobre las actividades recreativas de la academia de Tackle & Melé,

Su medida es de 30 de alto x 20 ancho cm.

7.3.3 Proceso de bocetaje

Trifoliar

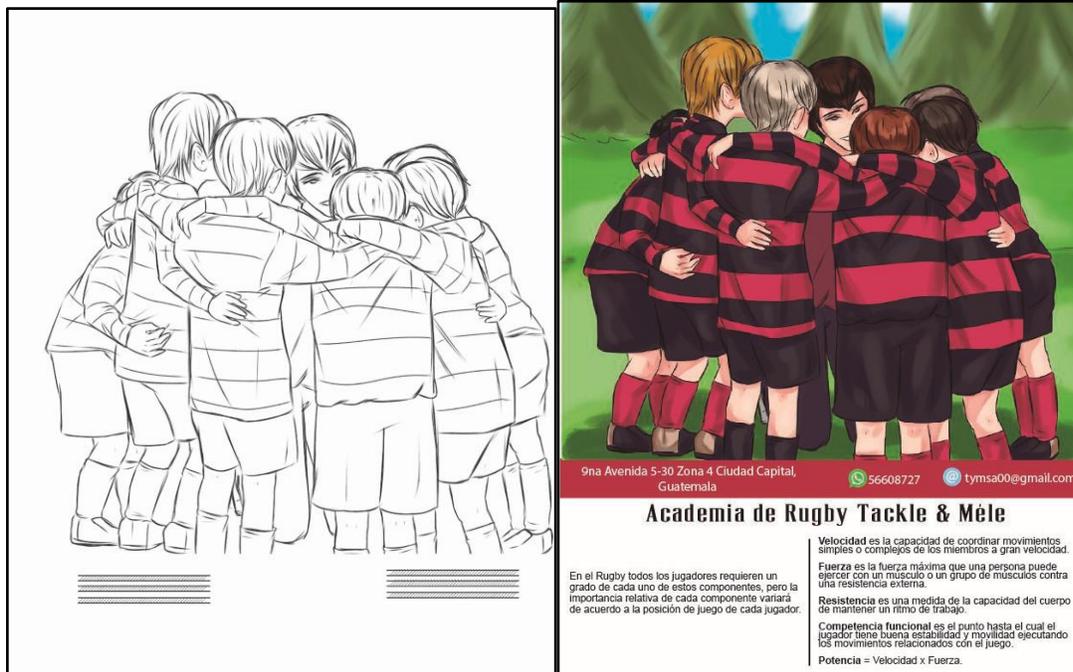


Descripción: El boceto de trifoliar contiene información más completa de las actividades y valores de la Academia de Tackle & Melé, tiene ciertas imágenes que representan algunos de los valores de la Academia.

Su medida es de 30.2 de ancho X 21.32 de alto cm.

7.3.3 Proceso de bocetaje

Afiche

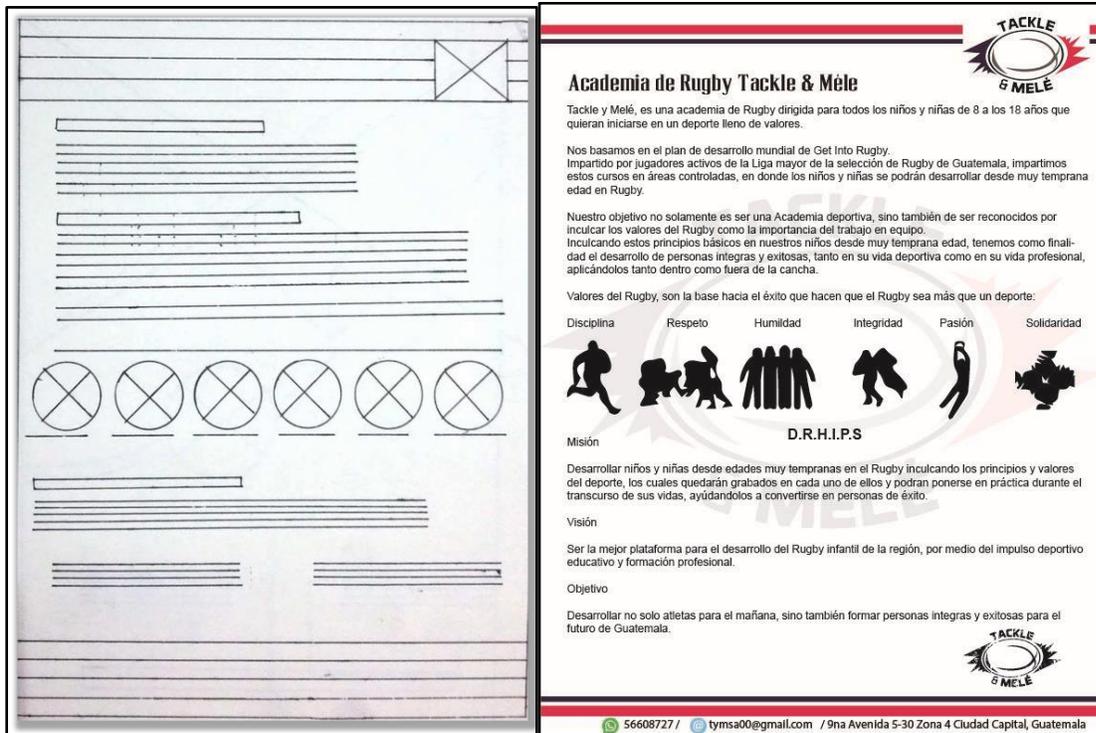


Descripción: El boceto de afiche contiene información sobre los equipos y una imagen que abarca más de la mitad de la hoja en representación del equipo de rugby.

Su medida es de 42 de ancho X 59.40 de alto cm

7.3.3 Proceso de bocetaje

Hoja membretada

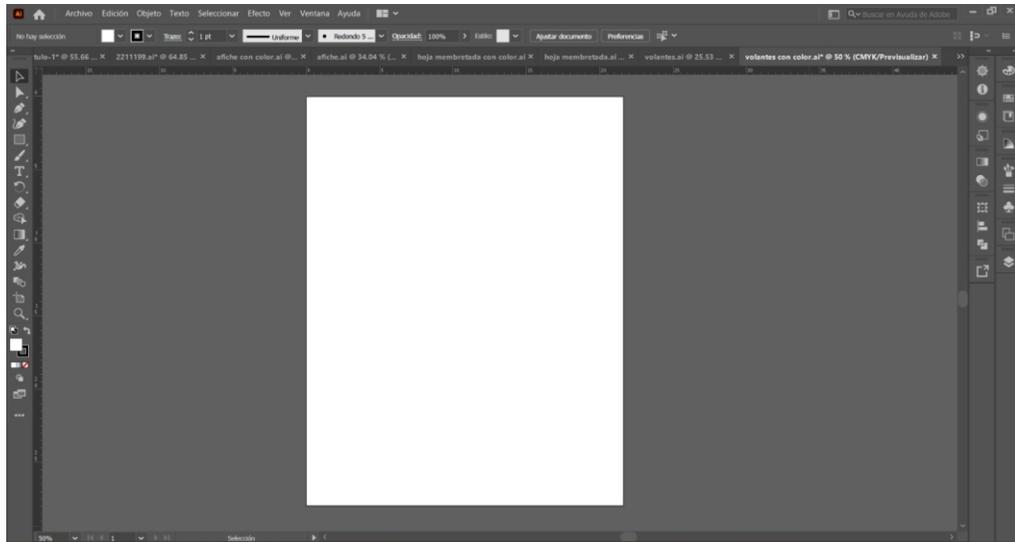


Descripción: El boceto de la hoja membretada contiene la información de la academia más detallada para los padres de familia y saber más sobre las dinámicas recreativas que se laboran con sus hijos, con el logo como marca de agua y como fondo de la hoja con baja opacidad e ilustraciones que representan los valores.

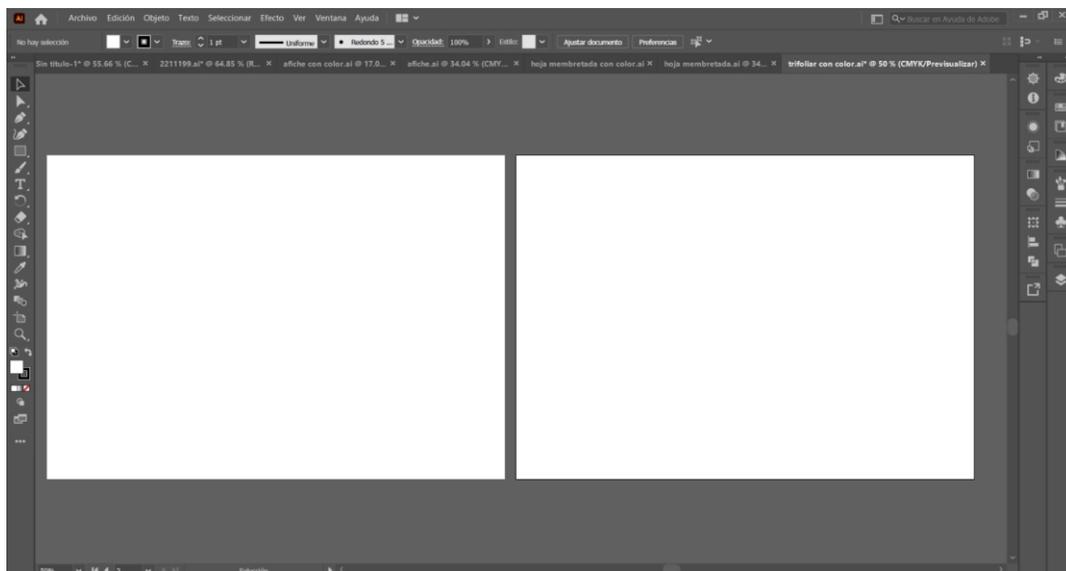
Su medida es de 21.6 de ancho X 27.9 de alto cm

7.3.4 Proceso de digitalización de los bocetos

Paso 1 Se abre Adobe Illustrator para la creación de cada diseño que se elaborará, se define las medidas correspondientes para mejorar la visualización del contenido detallando en cada captura el formato correspondiente.

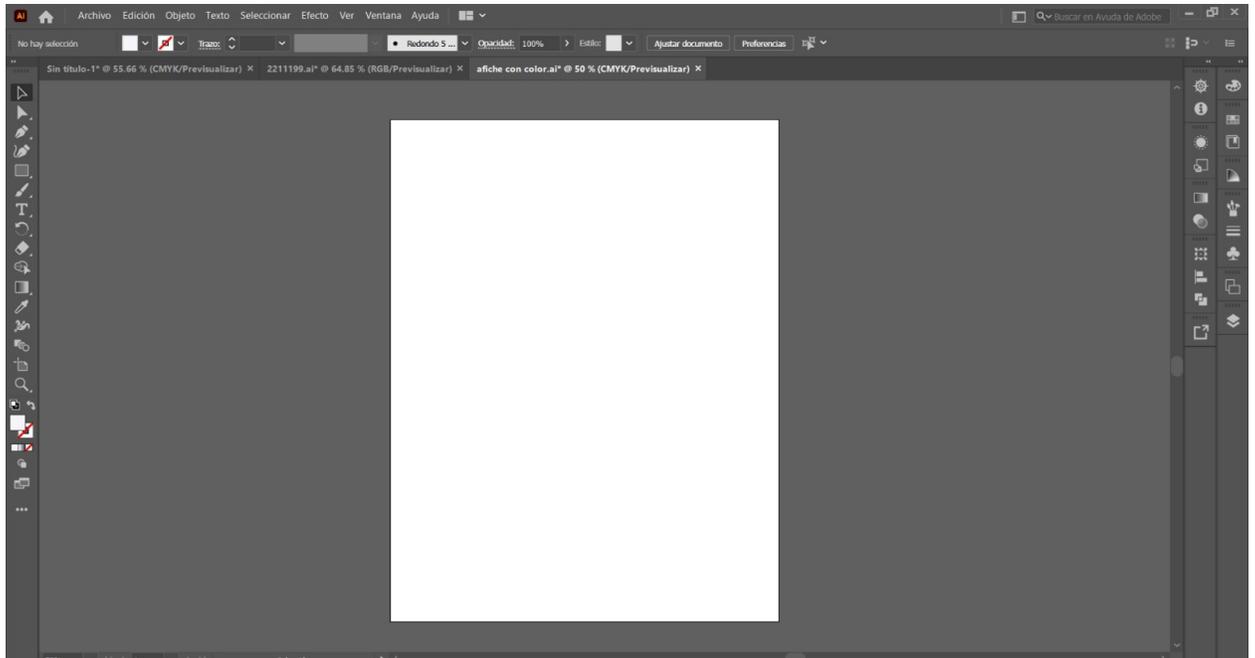


Volante – Medida 20 CM * 30 CM

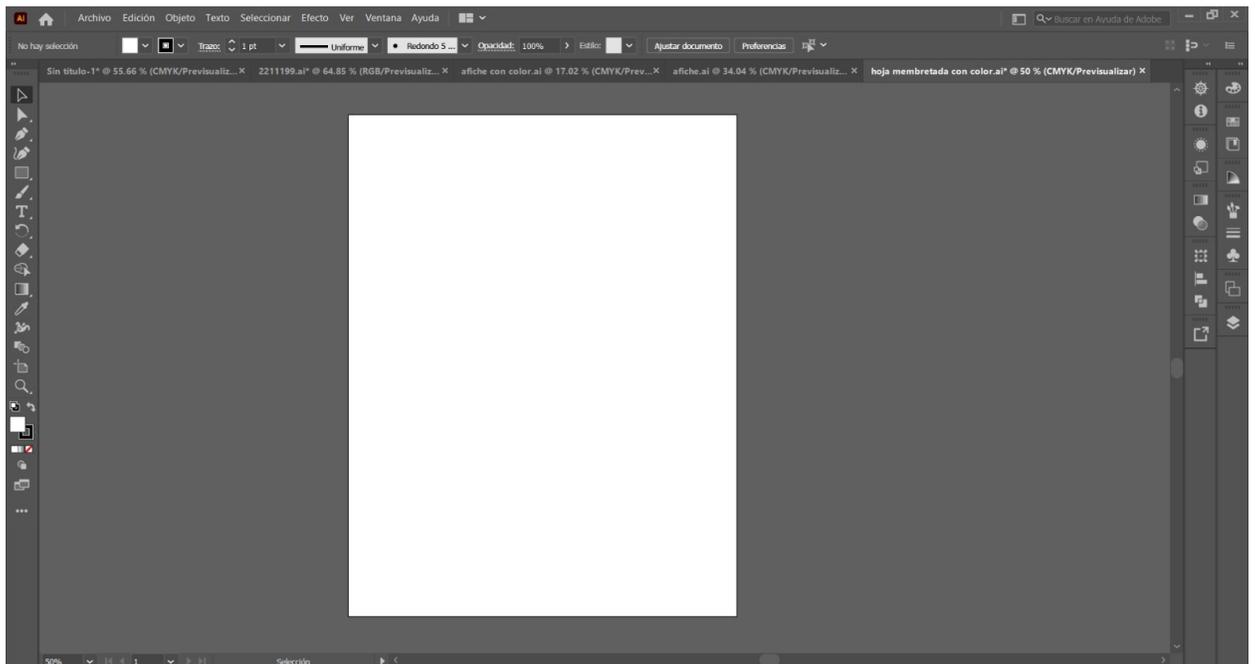


Trifoliar – Medida 300.22 MM * 213.22 MM

7.3.4 Proceso de digitalización de los bocetos



Afiche - Medida 42 CM * 27.9 CM



Hoja Membretada – Medida 21.6 CM * 27.9 CM

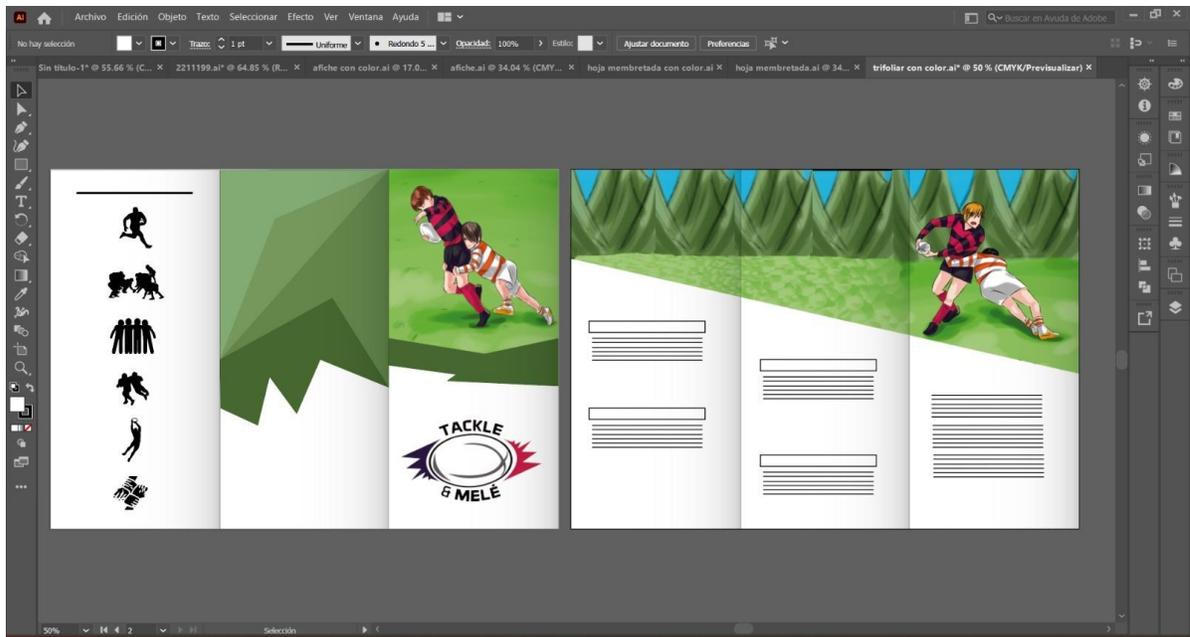
7.3.4 Proceso de digitalización de los bocetos

Paso 2 Se empieza el boceto en digital colocando sus respectivas imágenes respetando las medidas para contemplar cada diseño que se elabora para cada material informativo que se presentará.

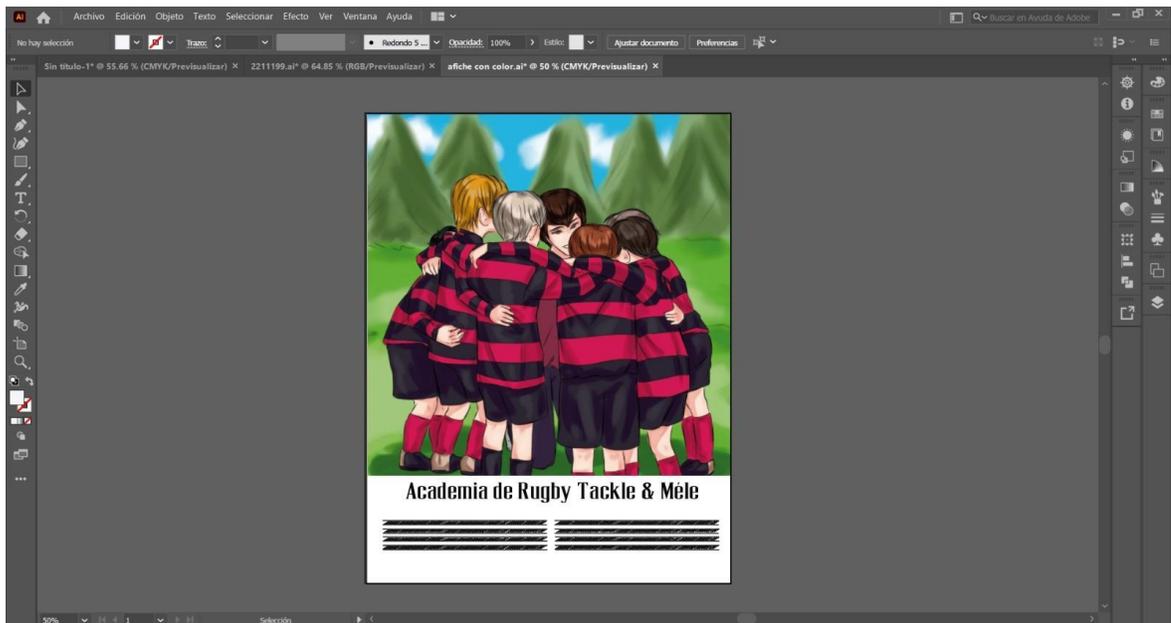


Volante – Medida 20 CM * 30 CM

7.3.4 Proceso de digitalización de los bocetos

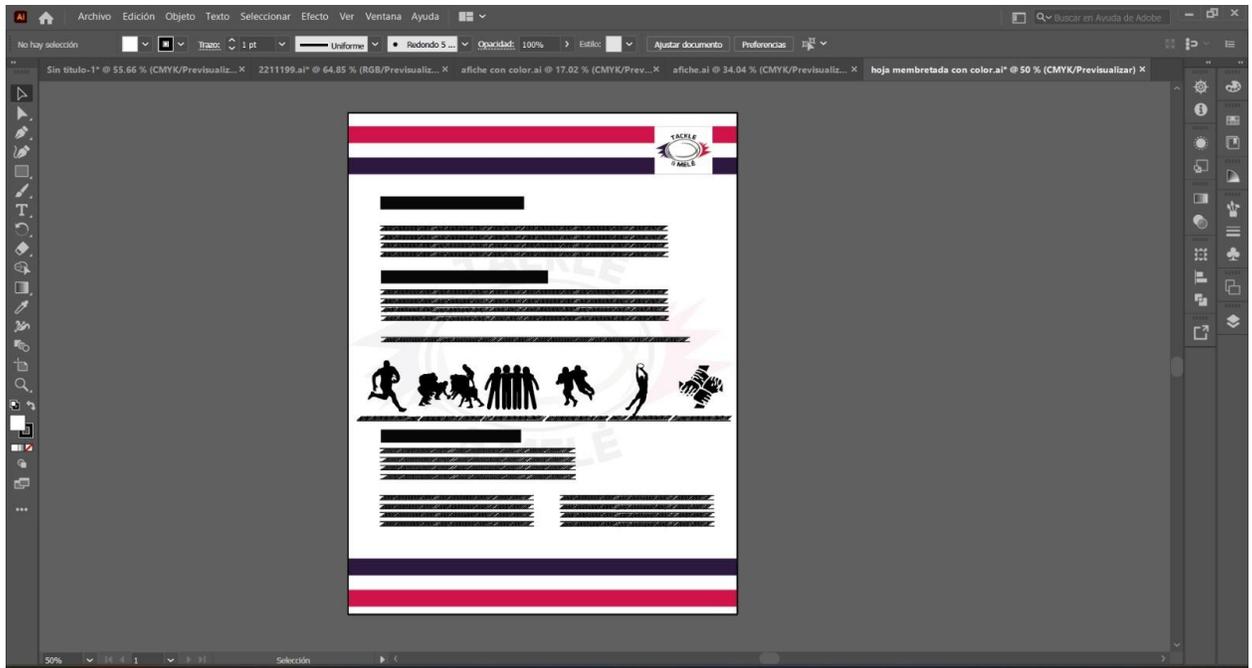


Trifoldiar – Medida 300.22 MM * 213.22 MM



Afiche - Medida 42 CM * 27.9 CM

7.3.4 Proceso de digitalización de los bocetos



Hoja Membretada – Medida 21.6 CM * 27.9 CM

Paso 3. Se realizó la elección de colores y digitalizar cada formato con su respectiva medida. Para finalizar la propuesta de boceto digital se capturó el antes sin las imágenes correspondientes al después con su diseño completo de cada idea.

7.4 Propuesta preliminar

Aquí se colocan de forma gráfica las propuestas de diseño terminadas previo a la validación. Se incluye la descripción del tipo de pieza que se está presentando La elaboración de este material impreso se tomó en cuenta los siguientes elementos.

Logotipo

Ilustraciones

Diseño (Colores, Tipografía)

- Logotipo

Representa a la Academia Tackle & Melé



El color Morado (2c2040) significa: Este color se asocia a la nobleza, Realeza, poder, lujo, ambición y hasta dignidad.



EL color Rosado (b42a49) significa: Es un color influyente en los sentimientos invitándolos a ser amables, suaves y profundos, e induciendo de tal forma a sentir protección y cariño. Este color se asocia a la entrega y generosidad.

- Ilustraciones

Representa ciertas posiciones del deporte Rugby, posiciones de cómo se juega contra el otro equipo y demostrando compañerismo y trabajo en equipo.

- Diseño

En el material está más diseñado con ilustraciones del deporte Rugby, pero hay ciertos detalles que están transmitiendo colores llamativos que atraigan a los niños.

- Colores

Se utilizaron colores básicos pero llamativos.

- Tipografía

La tipografía a utilizar en textos es: **Arial**

Esta tipografía produce una sensación académica, demuestra seguridad, es formal, laboral y también literario. Es una tipografía universal, la más utilizada en colegios, academia y trabajos.

7.4 Propuesta preliminar

Volante

El Rugby es un juego de invasión y evasión; una vez que se ha obtenido la posesión, el objetivo es llevar la pelota hacia adelante (portándola o pateándola) al terreno oponente para finalmente marcar puntos. Es importante que todos comprendan los principios fundamentales del juego y cómo se relacionan con las destrezas requeridas para jugar al Rugby.

**TACKLE
& MELÉ**

9na Avenida 5-30 Zona 4 Ciudad Capital,
Guatemala

56608727 @ tyma00@gmail.com

Descripción: El boceto de volante está diseñado con un arco que tiene tres imágenes sobre una imagen principal detallando el equipo de trabajo y abajo contiene información respecto sobre las actividades recreativas de la academia de Tackle & Melé,

Su medida es de 30 de alto x 20 ancho cm.

7.4 Propuesta preliminar

Trifoliar

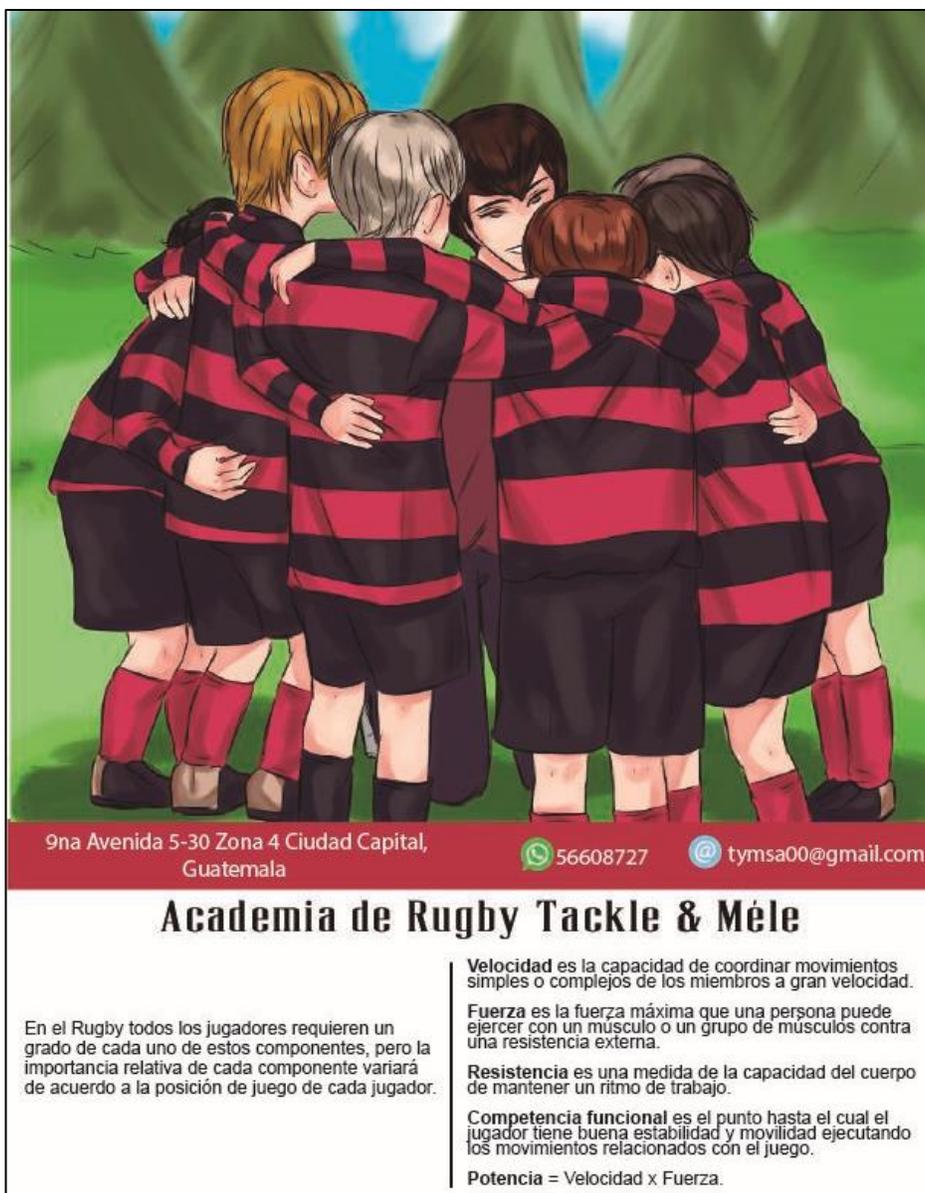


Descripción: El boceto de trifoliar contiene información más completa de las actividades y valores de la Academia de Tackle & Melé, contiene ciertas imágenes que representan algunos de los valores de la Academia.

Su medida es de 30.2 de ancho X 21.32 de alto cm.

7.4 Propuesta preliminar

Afiche



Descripción: El boceto de afiche contiene información sobre los equipos y una imagen que abarca más de la mitad de la hoja en representación del equipo de rugby.

Su medida es de 42 de ancho X 59.40 de alto cm.

7.4 Propuesta preliminar

Hoja membretada



Academia de Rugby Tackle & Méle

Tackle y Melé, es una academia de Rugby dirigida para todos los niños y niñas de 8 a los 18 años que quieran iniciarse en un deporte lleno de valores.

Nos basamos en el plan de desarrollo mundial de Get Into Rugby. Impartido por jugadores activos de la Liga mayor de la selección de Rugby de Guatemala, impartimos estos cursos en áreas controladas, en donde los niños y niñas se podrán desarrollar desde muy temprana edad en Rugby.

Nuestro objetivo no solamente es ser una Academia deportiva, sino también de ser reconocidos por inculcar los valores del Rugby como la importancia del trabajo en equipo. Inculcando estos principios básicos en nuestros niños desde muy temprana edad, tenemos como finalidad el desarrollo de personas íntegras y exitosas, tanto en su vida deportiva como en su vida profesional, aplicándolos tanto dentro como fuera de la cancha.

Valores del Rugby, son la base hacia el éxito que hacen que el Rugby sea más que un deporte:

Disciplina	Respeto	Humildad	Integridad	Pasión	Solidaridad
					

D.R.H.I.P.S

Misión

Desarrollar niños y niñas desde edades muy tempranas en el Rugby inculcando los principios y valores del deporte, los cuales quedarán grabados en cada uno de ellos y podrán ponerse en práctica durante el transcurso de sus vidas, ayudándolos a convertirse en personas de éxito.

Visión

Ser la mejor plataforma para el desarrollo del Rugby infantil de la región, por medio del impulso deportivo educativo y formación profesional.

Objetivo

Desarrollar no solo atletas para el mañana, sino también formar personas íntegras y exitosas para el futuro de Guatemala.



 56608727 /
  tymsa00@gmail.com /
 9na Avenida 5-30 Zona 4 Ciudad Capital, Guatemala

Descripción: El boceto de la hoja membretada contiene la información de la academia más detallada para los padres de familia y saber más sobre las dinámicas recreativas que se laboran con sus hijos, con el logo como marca de agua y como fondo de la hoja con baja opacidad e ilustraciones que representan los valores.

Su medida es de 21.6 de ancho X 27.9 de alto cm



CAPÍTULO VIII
VALIDACIÓN TÉCNICA

Capítulo VIII: Validación técnica

Luego de concluir con el proceso de diseño de la propuesta 1 y 2 del material informativo impreso que se le presentó al cliente, para emitir su opinión del contenido. El cliente seleccionó una propuesta del material, la cual se identifica más con el mensaje que se desea transmitir sobre el deporte de Rugby y del servicio que ofrece la Academia Tackle & Melé.

8.1 Población y Muestreo

Ya concluida la prevalidación y la propuesta preliminar del material informativo impreso, se procedió a realizar la validación técnica para evaluar el rendimiento de la aceptación del proyecto, por lo cual se llevó a cabo un instrumento de medición de selección múltiple de forma cuantitativa y cualitativa, desglosada en tres áreas de la comunicación y diseño, conformado por:

- Parte Objetiva
- Parte Semiología
- Parte Operativa

Esto va dirigido a corroborar con los resultados obtenidos con los objetivos planteados en el presente proyecto. Comprobar que los elementos del diseño cumplen con los requisitos de conocimientos, preferencias dirigido a niños y niñas, cumpliendo con el mensaje que se desea transmitir.

Para la validación técnica del proyecto se realizó un acopio de conocimientos, criterio y preferencia de tres grupos de personas:

-Especialistas en Comunicación y Diseño Gráfico

El aporte de los especialistas en la rama de Comunicación y Diseño Gráfico es valioso porque su opinión constituye el profesionalismo desde una perspectiva en los elementos

semiológico en el material toma en cuenta la efectividad del material elaborado para la obtención del resultado esperado.

- **Cliente:** La validación por parte del cliente es de valor y gran contribución ya que conoce las necesidades de resolver el problema de la falta del material informativo impreso.
- **Grupo Objetivo:** Niños y niñas de 10 a 15 años en busca de algo divertido y dispuesto de aprender sobre lo que ofrece la Academia Tackle y Melé. Esto ayudará a establecer los parámetros de la determinación del proyecto identificando el objetivo que mejorará la propuesta final.

8.2 Método e Instrumento

Para obtener los objetivos que se desean, es necesario la determinación de la metodología de tal manera para validar el presente proyecto, escogiendo una herramienta de investigación que permitirá reunir la información relacionada con la efectividad del material informativo impreso que promoverá a niños y niñas de 10 a 15 años las actividades recreativas que imparte la academia Tackle y Melé de Rugby de la Ciudad de Guatemala, Guatemala.

- **La Encuesta:** La encuesta está integrada por once preguntas con un mismo significado, pero diferenciándose en la lengua ya que el grupo objetivo está dirigido a adultos y otros a niños.

Esta distribución en tres partes fundamentales para optimización de los resultados:

- **Parte Objetiva:** Determina y evalúa los objetivos generales planteados en el proyecto del material informativo impreso, además de los objetivos de Comunicación y Diseño.

- **Parte Semiología:** Se conforma por los elementos visuales que transmite un mensaje y la idea del concepto creativo conformado por el color, tipografía, forma y estilo.
- **Parte Operativa:** Determina que el material informativo impreso sea efectivo y agradable para cumplir con el grupo objetivo a quién va dirigido.

8.3 Resultados e interpretación de resultados

Como producto de las tabulaciones de los resultados obtenidos de la investigación utilizada, presenta a través de gráficas las conclusiones de la interpretación, previa a hacer viable una solución a un nivel funcional, tecnológico y expresivo.

Gráficas

Niños y niñas de 10 a 15 años

Parte Objetiva:

1 ¿Cree que es necesario diseñar un material informativo impreso para promover en niños de 10 a 15 años los valores que enseña Rugby?

El 100 % de los niños encuestados considera que sí es necesario diseñar material informativo impreso para promover los valores que enseña Rugby.



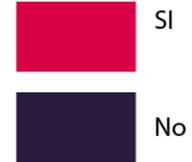
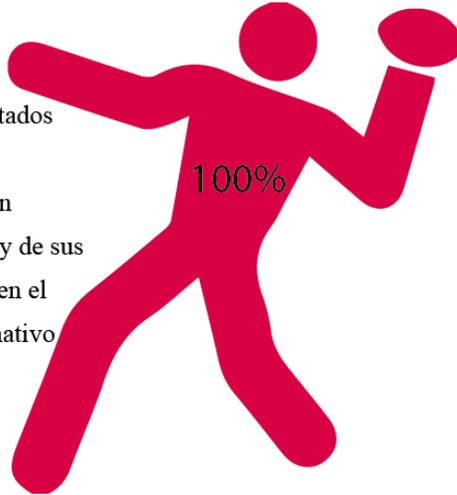
2 ¿Considera necesario investigar información de comunicación y diseño que enriquezca este proyecto?

El 100 % de los niños encuestados considera que sí es necesario la recopilación de información relacionada con la comunicación y diseño respaldando la parte teórica que fundamentara el proyecto de tesis.



3 ¿Considera necesario investigar información acerca del Rugby y sus actividades que ofrecen a los niños, para establecer el contenido del material informativo?

El 100 % de los niños encuestados considera que sí es necesario la recopilación de información relacionada acerca de Rugby y de sus actividades para establecerla en el contenido del material informativo impreso.



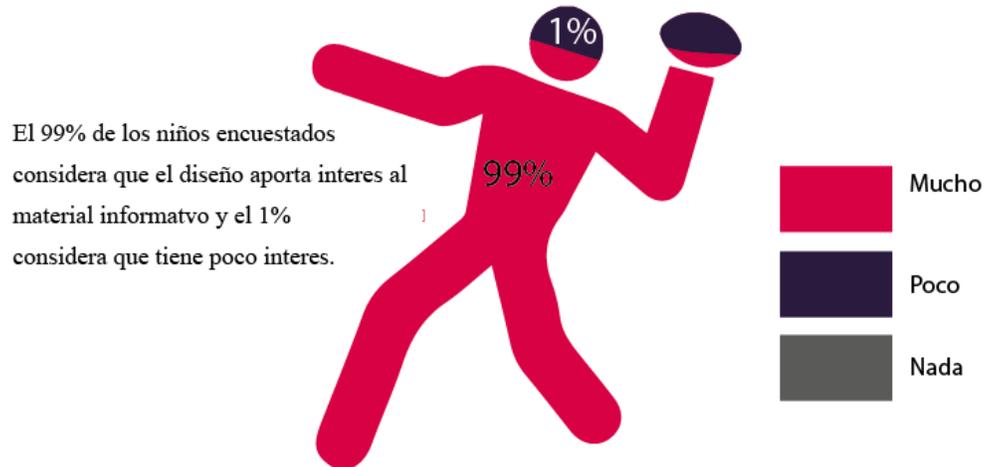
4 ¿Considera incluir ilustraciones que representen el deporte de Rugby para ayudar a comprender tal información?

El 100 % de los niños encuestados considera que sí es necesario incluir ilustraciones que representan el deporte de Rugby para ayudar a comprender la información.

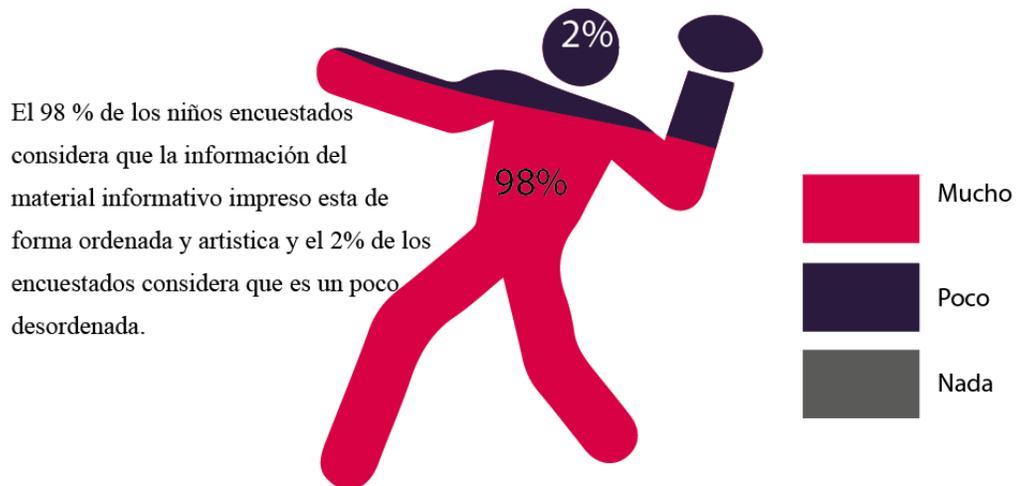


Parte Semiológica

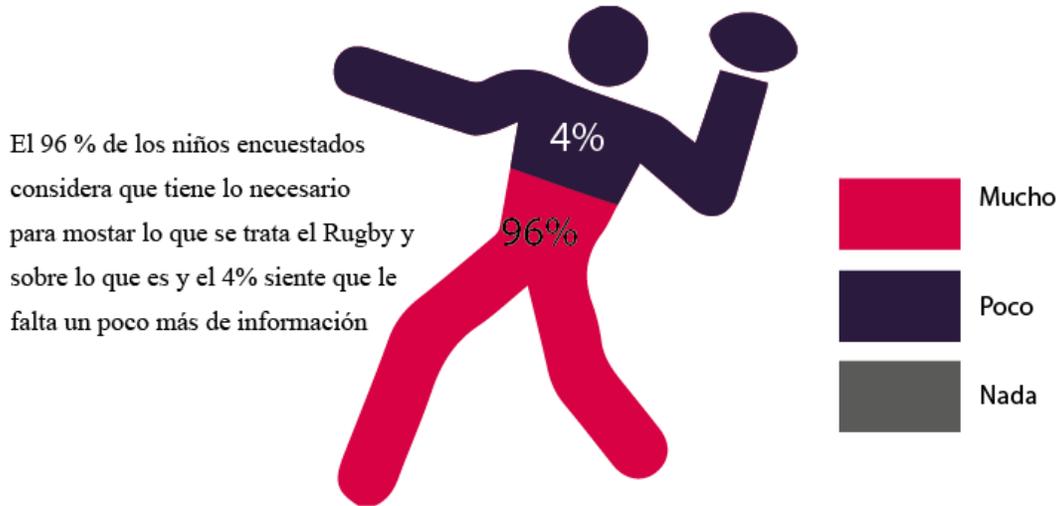
5 ¿Considera que el diseño aporta interés al material informativo?



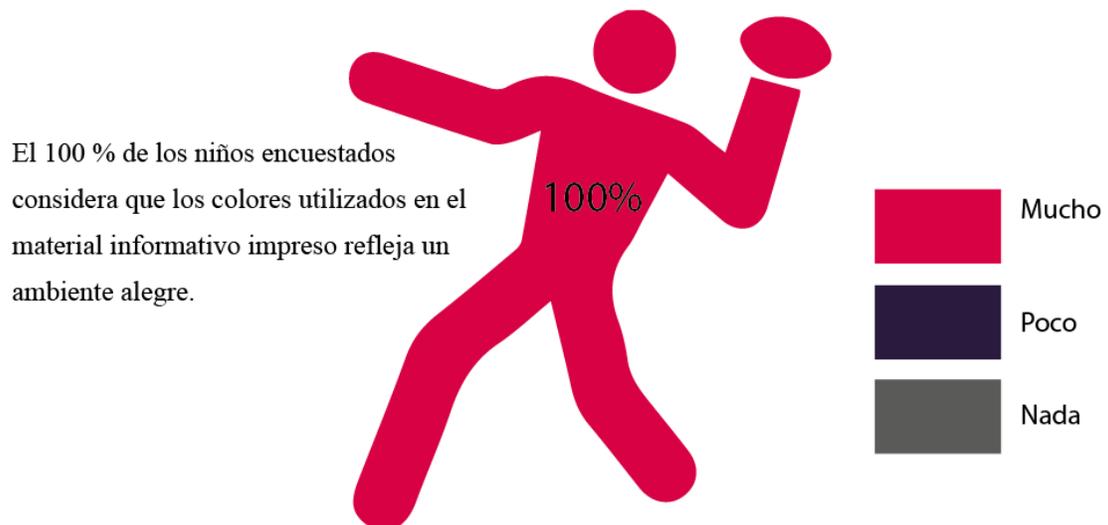
6 ¿Considera que la información del material informativo impreso es ordenada y artística?



7 ¿Considera que el material informativo impreso tiene lo necesario para mostrar de que trata el Rugby y lo que es?

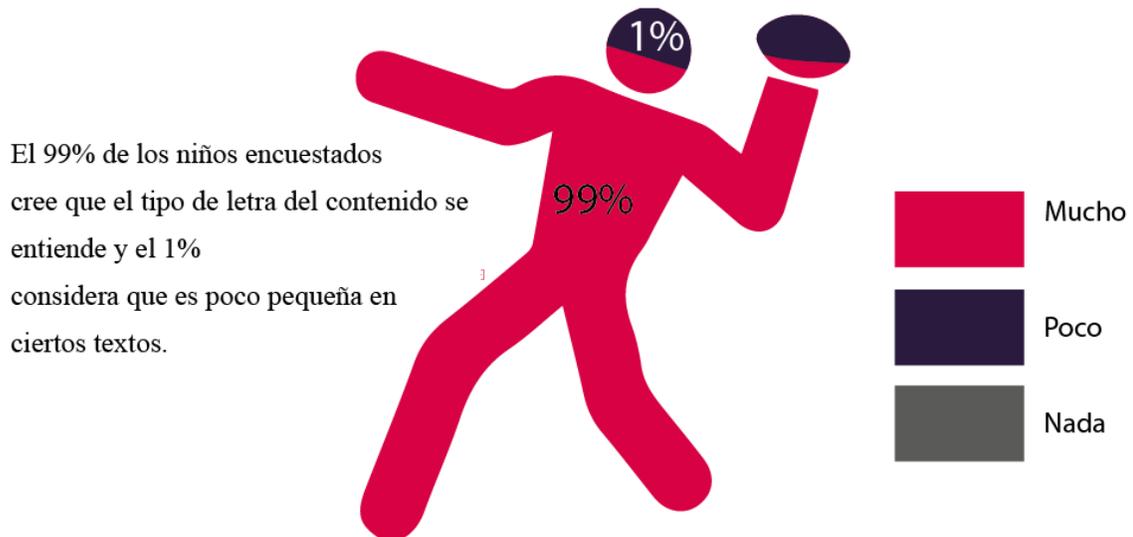


8 ¿Considera que los colores que se utilizaron reflejan, un ambiente alegre?

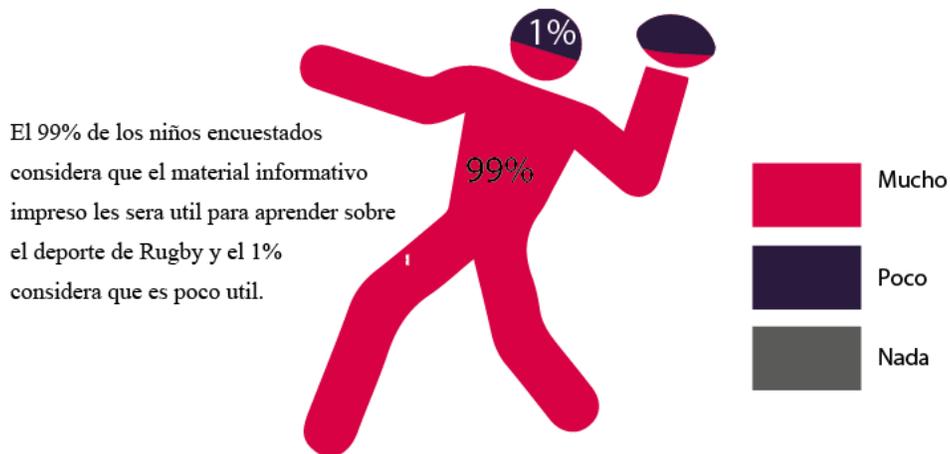


Parte Operativa

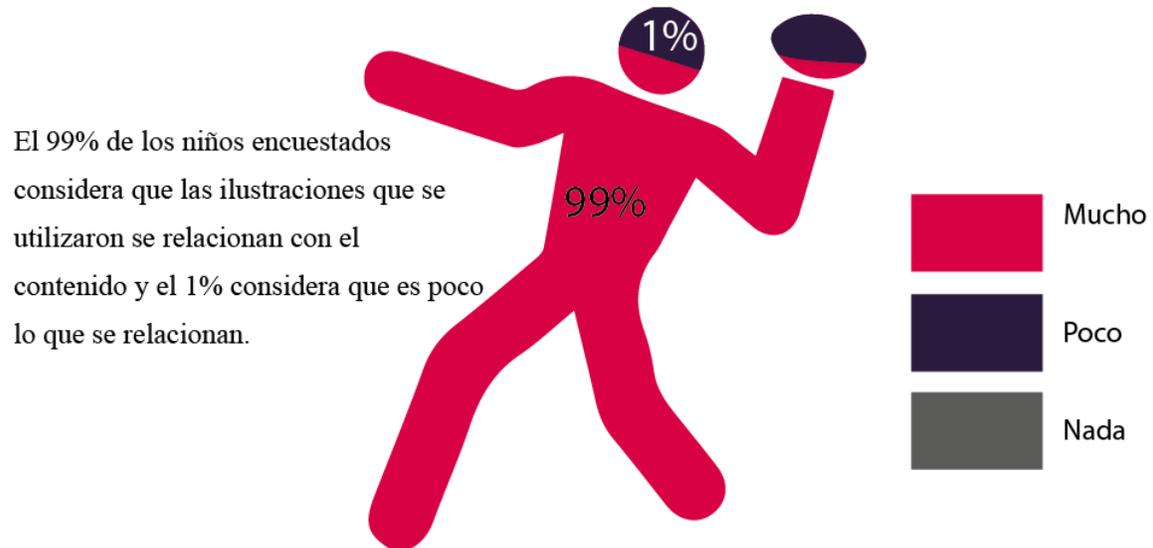
9 ¿Cree que el tipo de letra del contenido del material informativo se entiende?



10 ¿Considera que el material informativo impreso les será útil a los niños para aprender sobre el deporte de Rugby?



11 ¿Considera que las ilustraciones utilizadas se relacionan con el contenido del material informativo impreso?



Cliente

Parte Objetiva:

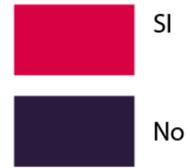
1 ¿Cree necesario diseñar un material informativo impreso para promover en niños de 10 a 15 años los valores que imparte Rugby?

El 100 % de los encuestados cree que es necesario diseñar un material impreso para promover en niños de 10 a 15 años los valores que imparte Rugby.



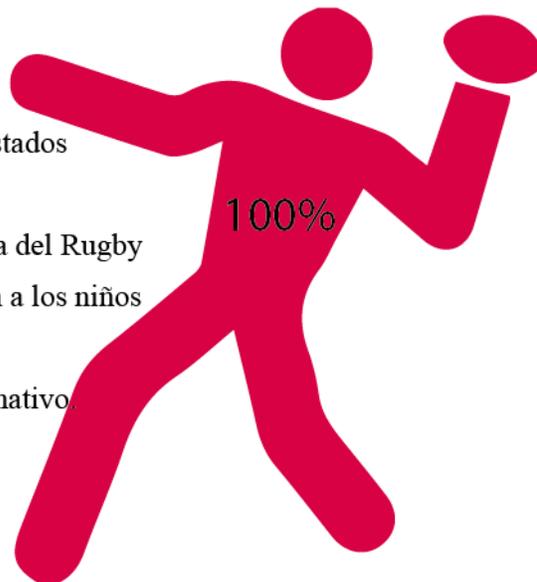
2 ¿Considera necesario investigar información de comunicación y diseño que enriquezca este proyecto?

El 100 % de los encuestados considera que sí es necesario la recopilación de información relacionada con la comunicación y diseño respaldando la parte teórica que fundamentara el proyecto de tesis.



3 ¿Considera necesario investigar información acerca del Rugby y sus actividades que ofrecen a los niños, para establecer el contenido del material informativo?

El 100 % de los niños encuestados considera que sí es necesario investigar información acerca del Rugby y sus actividades que ofrecen a los niños para establecer en el contenido del material informativo.



4 ¿Considera incluir ilustraciones que representen el deporte de Rugby para ayudar a comprender tal información?

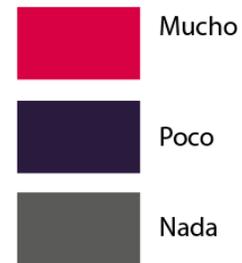
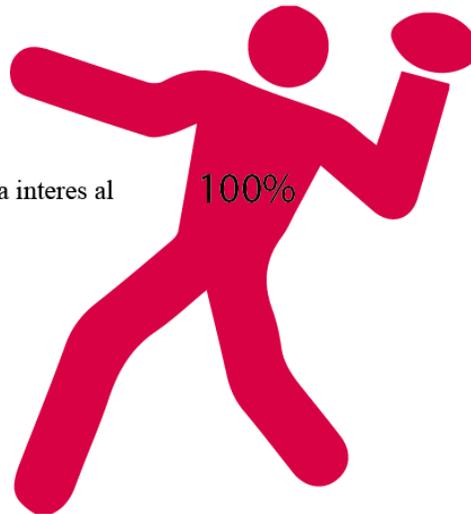
El 100 % de los niños encuestados considera las ilustraciones representan el deporte de Rugby para ayudar a comprender tal información.



Parte Semiológica

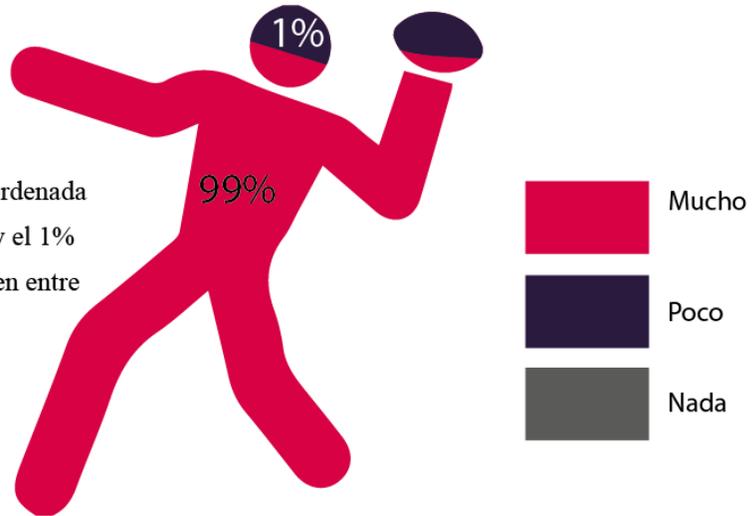
5 ¿Considera que el diseño aporta interés al material informativo?

El 100% de los encuestados considera que el diseño aporta interes al material informatvo.



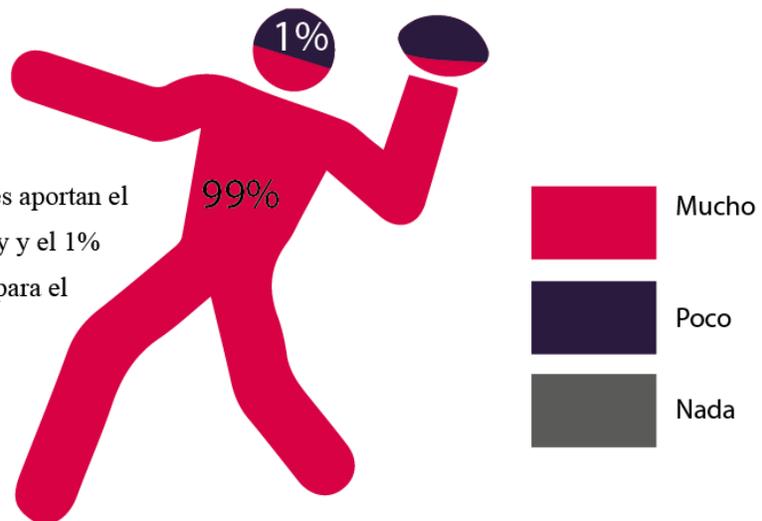
6 ¿Considera que la información del material informativo impreso es ordenada entre los elementos gráficos?

El 99% de los encuestados considera la información es ordenada entre los elementos gráficos y el 1% considera que tiene poco orden entre ellos.



7 ¿Considera que las ilustraciones aportan el significado del deporte Rugby?

El 99% de los encuestados considera que las ilustraciones aportan el significado del deporte Rugby y el 1% considera que le falta aporte para el deporte.



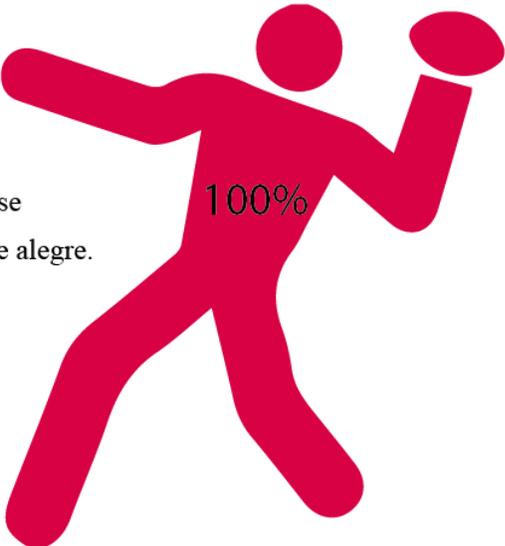
8 ¿Considera que el material informativo impreso tiene los componentes necesarios para mostrar lo que trata el Rugby y lo que es?

El 99% de los encuestados considera que el material informativo impreso tiene los componentes necesarios para mostrar lo que trata el Rugby y lo que es y el 1% considera que le falta componentes para mostrar.



9 ¿Considera que los colores que se utilizaron denotan un ambiente alegre?

El 100% de los encuestados considera que los colores que se utilizaron denotan un ambiente alegre.



Parte Operativa

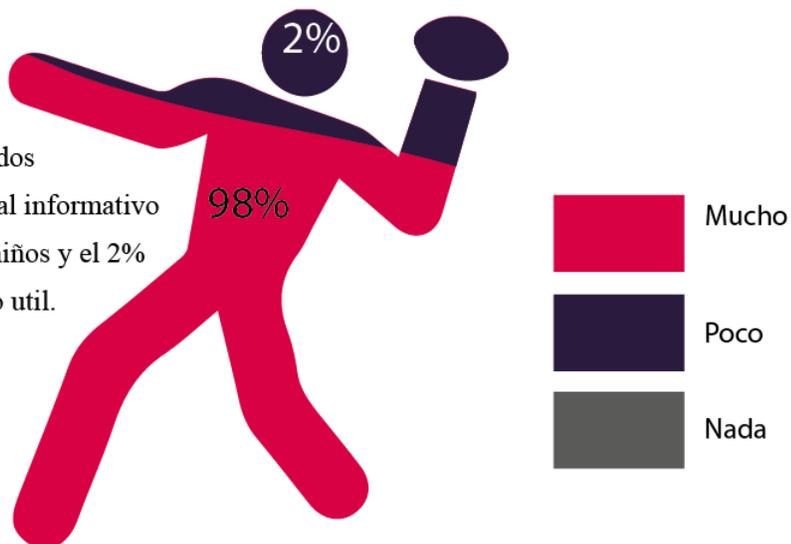
10 ¿Cree que el tipo de letra del contenido del material informativo es legible?

El 100% de los encuestados considera que el tipo de letra es legible.



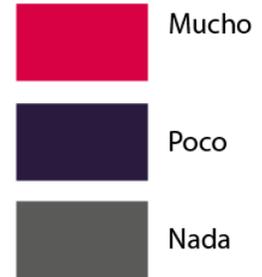
11 ¿Considera que el material informativo impreso les será útil a los niños para aprender sobre el deporte de Rugby?

El 98% de los encuestados considera que el material informativo impreso será útil a los niños y el 2% considera que sera poco util.



12 ¿Considera que las ilustraciones utilizadas se relacionan con el contenido del material informativo impreso?

El 99% de los encuestados considera que las ilustraciones que se utilizaron se relacionan con el contenido y el 1% considera le falta poca relación para el material informativo impreso.



8.4 Cambios con base en los resultados

Con el proceso de la validación dirigida al cliente, al grupo objetivo y al grupo de profesionales, las observaciones fueron las siguientes:

El cliente

Detalló que las ilustraciones están de acuerdo al material dirigido a niños y niñas de 10 a 15 años.

El grupo objetivo

Le pareció muy interesante, ordenado y artístico, el material lo encontraron llamativo y refleja emoción.

El grupo de profesionales

- Falta de dirección donde se elaboran las prácticas de Rugby.
- Se realizaron los cambios en los artes finales con las sugerencias indicadas.
- Entre ellas está la dirección y número de teléfono donde serán las prácticas de Rugby.



CAPÍTULO IX
PROPUESTA GRÁFICA FINAL

Capítulo IX: Propuesta gráfica final

De acuerdo a lo solicitado por el cliente se elaboró material informativo impreso, que fundamentan el proyecto de graduación el cual se titula:

“Diseño de material informativo impreso para dar a conocer las actividades recreativas que imparte la Academia Tackle & Melé de Rugby, a jóvenes comprendidos de 10 a 15 años, de la Ciudad Capital. Guatemala, Guatemala 2023”

Este material será utilizado para dar a conocer las actividades recreativas de la Academia Tackle y Melé de Rugby, así incrementará los valores en los jóvenes.

Este material será impreso en hoja opalina, full color

Material informativo impreso

Información: 12 Pts.

Subtítulos: 14 o 16 Pts.

Títulos: 20 o más Pts.

Tipografía de Títulos: La Tribune CP (ACADEMIA DE RUGBY TACKLE & MÉLE)

Material por realizar:

Volante

Tamaño: 20cm X30 cm

Trifoliar

Tamaño: 300.22mm X 213.22mm

Afiche

Tamaño: 42cm X 27.9cm

Hoja Membretada

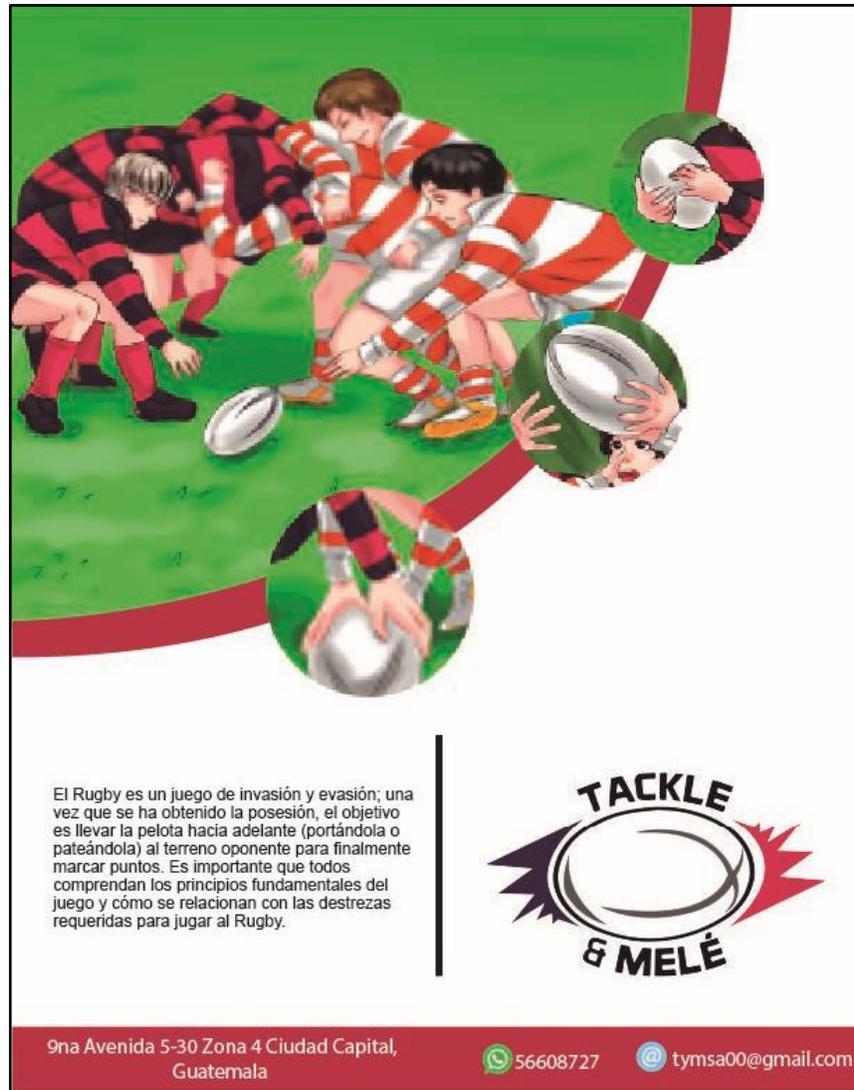
Tamaño: 21.6cm X 27.9cm

Cartel

Tamaño: 20cm X30 cm

9.1 Propuesta gráfica final

Volante



Descripción: El boceto de volante está diseñado con un arco que tiene tres imágenes sobre una imagen principal detallando el equipo de trabajo y abajo contiene información respecto sobre las actividades recreativas de la academia de Tackle & Melé,

Su medida es de 30 de alto x 20 ancho cm.

9.1 Propuesta gráfica final

Trifoliar

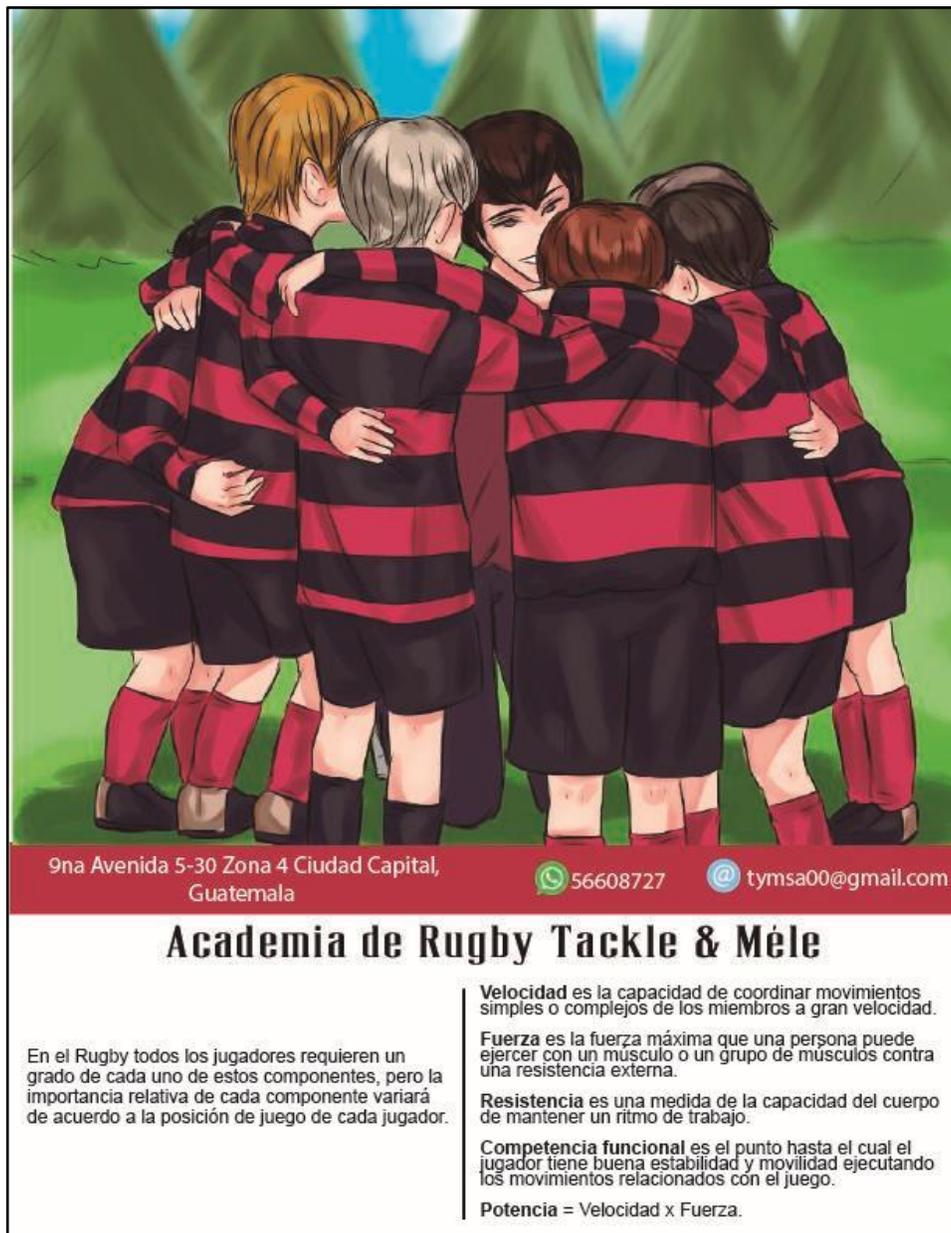


Descripción: El boceto de trifoliar contiene información más completa de las actividades y valores de la Academia de Tackle & Melé, contiene ciertas imágenes que representan algunos de los valores de la Academia.

Su medida es de 30.2 de ancho X 21.32 de alto cm.

9.1 Propuesta gráfica final

Afiche



Descripción: El boceto de afiche contiene información sobre los equipos y una imagen que abarca más de la mitad de la hoja en representación del equipo de rugby.

Su medida es de 42 de ancho X 59.40 de alto cm

9.1 Propuesta gráfica final

Hoja membretada



Academia de Rugby Tackle & Mele

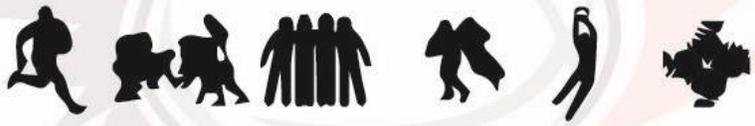
Tackle y Mele, es una academia de Rugby dirigida para todos los niños y niñas de 8 a los 18 años que quieran iniciarse en un deporte lleno de valores.

Nos basamos en el plan de desarrollo mundial de Get Into Rugby.
Impartido por jugadores activos de la Liga mayor de la selección de Rugby de Guatemala, impartimos estos cursos en áreas controladas, en donde los niños y niñas se podrán desarrollar desde muy temprana edad en Rugby.

Nuestro objetivo no solamente es ser una Academia deportiva, sino también de ser reconocidos por inculcar los valores del Rugby como la importancia del trabajo en equipo.
Inculcando estos principios básicos en nuestros niños desde muy temprana edad, tenemos como finalidad el desarrollo de personas integrales y exitosas, tanto en su vida deportiva como en su vida profesional, aplicándolos tanto dentro como fuera de la cancha.

Valores del Rugby, son la base hacia el éxito que hacen que el Rugby sea más que un deporte:

Disciplina	Respeto	Humildad	Integridad	Pasión	Solidaridad
------------	---------	----------	------------	--------	-------------



Misión

D.R.H.I.P.S

Desarrollar niños y niñas desde edades muy tempranas en el Rugby inculcando los principios y valores del deporte, los cuales quedarán grabados en cada uno de ellos y podrán ponerse en práctica durante el transcurso de sus vidas, ayudándolos a convertirse en personas de éxito.

Visión

Ser la mejor plataforma para el desarrollo del Rugby infantil de la región, por medio del impulso deportivo educativo y formación profesional.

Objetivo

Desarrollar no solo atletas para el mañana, sino también formar personas integrales y exitosas para el futuro de Guatemala.

56608727 / tymsa00@gmail.com / 9na Avenida 5-30 Zona 4 Ciudad Capital, Guatemala

Descripción: El boceto de la hoja membretada contiene la información de la academia más detallada para los padres de familia y saber más sobre las dinámicas recreativas que se laboran con sus hijos, con el logo como marca de agua y como fondo de la hoja con baja opacidad e ilustraciones que representan los valores.

Su medida es de 21.6 de ancho X 27.9 de alto cm

The background features a stylized landscape with green hills and a light blue sky. A white signpost with two blank signs stands on the left. On the right, a blue sign with white circles is mounted on a post. The central text is set against a dark blue horizontal band with white stars.

CAPÍTULO X
PRODUCCIÓN, REPRODUCCIÓN Y
DISTRIBUCIÓN

Capítulo X Producción, Reproducción y distribución

Se define el presupuesto que se proporcionará el desarrollo y la ejecución de la creación del material informativo impreso que cumplirá con los requisitos que se implementará para darlo a conocer al grupo objetivo.

Para la elaboración de este proyecto se avalará con los siguientes requerimientos económicos, técnicos y tecnologías de la propuesta:

- **Plan de costos de elaboración:** Establecerá el proceso creativo y elaboración de la propuesta.
- **Plan de costos de producción:** Determinará el costo de los artes finales del material informativo impreso
- **Plan de costos de reproducción:** Establecerá el costo de la impresión del material informativo.
- **Plan de costos de distribución:** Establecerá el costo de la distribución y entrega del material impreso.

10.1 Plan de costos de elaboración

Se presenta el costo de horas invertidas para el proceso de presentación de análisis del proyecto, conceptualización, desarrollo de propuestas y optimización de lo presentado al cliente.

Costos de elaboración	
Total, de semanas trabajadas	4 semanas
Total, de días trabajados	20 días (5 días a la semana)
Total, de horas trabajadas	60 horas (3 horas al día)
Precio total por las horas trabajadas	Q1,500.00

10.2 Plan de costos de producción

Se presenta el tiempo invertido en la propuesta elaborada para la complementación del material desarrollado.

Tiempo empleado	
Total, de semanas trabajadas	2 semanas
Total, de días trabajados	8 días a la semana
Total, de horas trabajadas	16 horas (2 horas al día)
Precio total por las horas trabajadas	Q400.00

10.3 Plan de costos de reproducción

Cotización de la empresa "Last Minute": full color diferentes tamaños el material informativo, papel opalino. Total, cotizado: Q 472.50

Cotización de la empresa "Visión Digital": full color diferentes tamaños el material informativo, papel opalino. Total, cotizado: Q 365.50

Conforme a las cotizaciones para la realización del proyecto impreso, será adjudicado a la empresa de Visión Digital, para la reproducción del material informativo impreso, a full color.

10.4 Plan de costos de distribución

La distribución del material informativo impreso no tendrá costo, ya que será una entrega requerida al solicitar información.

Costo total	
Costo de elaboración	Q2,500.00
Costo de producción	Q2,300.00
Costo de reproducción	Q475.00 (Imprimiendo una cantidad de 10 de c/u del material informativo de los 5 artes finales)
Total	Q5,275.00

10.5 Margen de Utilidad

Se incluye un promedio de 15% de utilidad sobre los costos estimados.

Margen de utilidad	
Subtotal	Q7,175.00
Margen 15%	Q1,076.25
Total	Q8,251.25

10.6 Resumen de costos generales

Se presenta el total de la muestra

Costo total	
Costo de elaboración	Q2,500.00
Costo de producción	Q2,300.00
Costo de reproducción	Q475.00
Total	Q5,275.00
Total, del margen con utilidad de 15%	Q1,076.25
Iva 12%	Q990.15
Total	Q7,341.04



CAPÍTULO XI
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

Capítulo XI Conclusiones y recomendaciones

11.1 Conclusiones

- Se elaboró el diseño de material informativo impreso para dar a conocer las actividades recreativas que imparte la Academia de Tackle & Melé de Rugby a jóvenes comprendidos de 10 a 15 años de la Ciudad Capital.
- Se recopiló información acerca del Rugby y sus actividades.
- Se investigó información que se relaciona con la comunicación y diseño gráfico la cual constituye la parte teórica y la cual fundamentó el proyecto de graduación
- Se ilustró actividades recreativas de la Academia Tackle & Melé para generar interés en el Rugby.

11.2 Recomendaciones

- Se recomienda seguir recopilando información de todas las actividades recreativas para ir actualizando estos materiales informativos, a corto plazo.
- Se recomienda la versión digital del material informativo a mediano plazo para la disponibilidad en las redes sociales.
- Se recomienda actualizar tendencias de comunicación y diseño y aplicarlas en estos materiales, informativos en las versiones que se vayan actualizando.
- Se sugiere actualizar ilustraciones del material informativo impreso para estar vigentes con las actividades que realiza la Academia Tackle & Melé.



CAPÍTULO XII
CONOCIMIENTO GENERAL

12.1. Demostración de conocimientos

Conocimiento General

Comunicación

Comunicación es algo que las personas entenderían ya que es vital para mejorar la transmisión de las ideas e incluso persuade a las personas.

Visualización Gráfica

La visualización gráfica es lo que hace que antes de hablar o escribir sea transmitido a través de gráficos, es la interpretación de como hacer las cosas.

Diseño Gráfico

Diseño Gráfico es la comunicación que se lleva a lo gráfico, es una manera de poder comunicar a través de formas, tipografías y muchas cosas que no se expresan con palabras.

Semiología

Semiología es como vemos el mundo con la interpretación de símbolos y de signos en el mundo.

Software

Software es la forma de transmitir las ideas y convertirlo de forma real para que sea utilizada con mas facilidad y diversa.

Ilustración

Es la representación gráfica haciendo de una forma atractiva un resultado donde se coloca sobre un texto o impreso.



CAPÍTULO XIII
REFERENCIAS

Capítulo XIII Referencias

13.1 Bibliografía (libros físicos)

C

La escritura creativa y formal. 4a. (1994).

Condemarín, m y m. Chadwick (1994). La escritura creativa y formal. 4a. Ed. Editorial andrés bello. Chile

D

Contreras, F. R., & Romera, C. S. N. (2001). Diseño gráfico, creatividad y comunicación.

E

Frutiger, A. (2007). El libro de la tipografía.

Edwards, M. (2016). El libro de la comunicación visual. Editorial Almuzara.

LIBRO El entrenamiento en los deportes de equipo (Seirul.lo F).pdf - Google Drive

F

Weinberg, R. S., & Gould, D. (2010). Fundamentos de Psicología del Deporte y del Ejercicio Físico. Ed. Médica Panamericana.

M

Manual de Producción Gráfica. (n.d.). Idoc.Pub. Retrieved May 5, 2023, from <https://idoc.pub/documents/manual-de-produccion-grafica-vnd567pmdwlx>

13.2 Webgrafía

A

Comunicación

Apuntador. (2010, septiembre 13). ¿Qué es la Comunicación? ¿Cuáles son sus elementos? Apuntes para Estudiar. <http://apuntesparaestudiar.com/lengua-y-literatura/%C2%BFque-es-la-comunicacion-%C2%BFcuales-son-sus-elementos/>

Color

Lasso, S. (2014, abril 29). ¿Qué es el color en las artes? about español; About Español. <http://arte.about.com/od/Diccionario-De-Arte/ss/Que-es-color.htm>

B

Diseño

Behance. (s/f). Behance.net. Recuperado el 4 de mayo de 2023, de <https://www.behance.net/gallery/10870883/Ensayo-Qu-es-el-diseno>

C

Actividades recreativas. (n.d.). Concepto. Retrieved June 2, 2023, from <https://concepto.de/actividades-recreativas/>

Afiche – Poster publicitario

Afiche: qué es el póster en publicidad (2023). (2022, marzo 1). Comunicare - Agencia de Marketing Online. <https://www.comunicare.es/afiche-que-es-el-poster-en-publicidad-2023/>

Fotografía

Lo que nos complace, “fotografiamos Para Afirmar, Ausencias, P. C., El tiempo y, P. D., de la muerte.” P. la I. (s/f). II. LA FOTOGRAFÍA. Udlap.mx. Recuperado el 4 de mayo de 2023, de http://catarina.udlap.mx/u_dl_a/tales/documentos/lap/martinez_1_ap/capitulo2.pdf

Sociología

Qué es la Sociología. (2012, enero 4). Cisolog; rucrespo. <http://cisolog.com/sociologia/que-es-la-sociologia/>

Valores

(S/f). Cnfl.go.cr. Recuperado el 4 de mayo de 2023, de https://www.cnfl.go.cr/documentos/comision_valores/valores_morales_comportamiento_social.pdf

Deporte

Adrián, R. (2018, diciembre 20). Deporte. Concepto de - Definición de; Concepto Definición.de. <http://conceptodefinicion.de/deporte/>

Cultura

Imaginario, A. (2013, agosto 4). Qué es la Cultura. Significados. <https://www.significados.com/cultura/>

Academia

Definición de Academia. (s/f). Definición ABC. Recuperado el 4 de mayo de 2023, de <https://www.definicionabc.com/general/academia.php>

Rugby

Pérez Porto, J., & Merino, M. (2014, junio 26). Rugby. Definición.de; Definicion.de. <http://definicion.de/rugby/>

Ilustrador

Definición de Ilustrador. (s/f). Definición.mx. Recuperado el 4 de mayo de 2023, de <https://definicion.mx/ilustrador/>

Impresión

Definición y etimología de impresión. (s/f). Definiciona.com. Recuperado el 4 de mayo de 2023, de <https://definiciona.com/impresion/>

Diseño

Tipos de diseño. (s/f). Deperu.com. Recuperado el 4 de mayo de 2023, de <http://www.deperu.com/abc/disenio/270/tipos-de-disenio>

Editorial

(S/f). Dgenerator.com. Recuperado el 4 de mayo de 2023, de <http://www.dgenerator.com/disenio-editorial.html>

Boceto

¿Qué es un boceto? (2016, junio 23). Diccionario Actual. <https://diccionarioactual.com/boceto/>

Diseño

(: K. (s/f). Diseño Gráfico. Blogspot.com. Recuperado el 4 de mayo de 2023, de <http://diseo456.blogspot.com/2010/11/principales-caracteristicas-del-diseno.html>

Editorial

Diseño editorial. (s/f). Wordpress.com. Recuperado el 4 de mayo de 2023, de <https://dinfoanahuac.files.wordpress.com/2012/07/bitacorafinal.pdf>

Diseño / Diagramación

DIAGRAMACIÓN. (2012, febrero 28). Blogspot.com.

<http://disenograficoiut.blogspot.com/2012/02/diagramacion.html>

E

Domingo, I. (n.d.). El arte de la fotografía. 1819 Art Gallery. Retrieved June 9, 2023, from <https://1819.es/el-arte-de-la-fotografia/>

Qué es la actividad física. (n.d.). Gob.es. Retrieved June 2, 2023, from

<https://estilosdevidasaludable.sanidad.gob.es/actividadFisica/actividad/queEs/home.htm>

Recreación

Recreación. (s/f). Ecured.cu. Recuperado el 4 de mayo de 2023, de

<https://www.ecured.cu/Recreaci%C3%B3n>

Psicología

Psicología. (s/f). Ecured.cu. Recuperado el 4 de mayo de 2023, de

<https://www.ecured.cu/Psicolog%C3%ADa>

Entrenamiento

El rugby y su entrenamiento. (s/f). Blogspot.com. Recuperado el 4 de mayo de 2023, de <http://elrugbyysuentrenamiento.blogspot.com/>

Comunicación

Ejemplos de Clases de Español. (s/f). Ejemplode.com. Recuperado el 4 de mayo de 2023, de https://www.ejemplode.com/12-clases_de_espanol/3352%20caracteristicas_de_la_comunicacion.html

Psicología

Psicología De La Imagen Pública. (s/f). Slideshare.net. Recuperado el 4 de mayo de 2023, de <https://es.slideshare.net/psicoperc/psicologa-de-la-imagen-pblica-2489295>

Jugadores

jugador. (s/f). Thefreedictionary.com. Recuperado el 4 de mayo de 2023, de <https://es.thefreedictionary.com/jugadores>

Cruzito. (2022, agosto 8). Teorías y ejemplos de formación de impresiones ¿Qué es la formación de impresiones? Estudiando. <https://estudiando.com/teorias-y-ejemplos-de-formacion-de-impresiones-que-es-la-formacion-de-impresiones/>

F

Tipografía

La tipografía y su evolución. (s/f). Fotonostra.com. Recuperado el 4 de mayo de 2023, de <http://www.fotonostra.com/grafico/tipografia.htm>

G

Tendencia de Impresión

Conoce las nuevas tendencias de impresión. (2020, marzo 20). Com.mx.

<https://www.geformas.com.mx/nuevas-tendencias-impresion>

I

Marketing impreso

(S/f). Interempresas.net. Recuperado el 4 de mayo de 2023, de

<https://www.interempresas.net/Graficas/Articulos/398936-Marketing-impreso-y-acabados-estas-son-las-tendencias-actuales-segun-EMG.html>

Entrenador

(S/f). Iesport.es. Recuperado el 4 de mayo de 2023, de [http://www.iesport.es/comunidad-](http://www.iesport.es/comunidad-docente/documentosiesport/256.html)

[docente/documentosiesport/256.html](http://www.iesport.es/comunidad-docente/documentosiesport/256.html)

Tipografía

Importancia de la tipografía. (s/f). Importancia. Recuperado el 4 de mayo de 2023, de

<https://www.importancia.org/tipografia.php>

Personalización

Marketing impreso y acabados: estas son las tendencias actuales, según EMG. (s/f).

Interempresas. Recuperado el 4 de mayo de 2023, de

<https://www.interempresas.net/Graficas/Articulos/398936-Marketing-impreso-y-acabados-estas-son-las-tendencias-actuales-segun-EMG.html>

L

(S/f). Com.gt. Recuperado el 4 de mayo de 2023, de
<http://litoexpress.com.gt/litografia/index.php/trifoliare>

Diseño del logo

Cinco Tendencias Para El Diseño De Logo En 2023. (2023, febrero 7). Lideró la Agencia de Diseño y Marketing. <https://www.liderlogo.es/disen-de-logo/5-tendencias-para-el-diseno-de-logo-en-2023/>

M

(S/f). Milclasificados.es. Recuperado el 4 de mayo de 2023, de
<http://www.milclasificados.es/blog/393/>

N

Diseño

(N.d.). Net.Co. Retrieved May 5, 2023, from <http://noticias.universia.net.co/consejos-profesionales/noticia/2015/05/18/1125178/10-motivos-estudiar-diseno-grafico.html>

O

La Impresión digital de Gran Formato para publicidad: Tendencias 2023. (2023, febrero 19). Ofimática Samuel Zaragoza. <https://www.ofimaticasz.com/la-impresion-digital-de-gran-formato-para-publicidad-tendencias-2023/>

P

Tipos de impresión

Corbin, J. A. (2017, enero 14). Los 28 tipos de comunicación y sus características.

Psicologiaymente.com. <https://psicologiaymente.com/social/tipos-comunicacion-caracteristicas>

Diseño

Olachea, O. (2013, diciembre 4). 7 características de un buen diseño. Paredro.

<https://www.paredro.com/7-caracteristicas-de-un-buen-diseno/>

Guía de manual de Rugby

(S/f). Worldrugby.org. Recuperado el 4 de mayo de 2023, de

http://passport.worldrugby.org/beginners_guide/downloads/Beginners_Guide_2015_ES.pdf

Balón

Balón de Rugby - Pelotas. (2012, marzo 9). Com.es. <http://pelotas.com.es/balon-de-rugby/>

Estadísticas

(S/f). Inter.edu. Recuperado el 4 de mayo de 2023, de

<http://ponce.inter.edu/cremc/estadistica.htm#es>

Impresión digital

(S/f). Popartplay.com. Recuperado el 4 de mayo de 2023, de

<http://www.popartplay.com/impresio-digital-conceptos-claves/impresion-digital-conceptos-tecnicos/la-impresion-digital>

Q

Porporatto, M. (2015, diciembre 11). Afiche. Qué Significado. <http://quesignificado.com/afiche/>

LOS MEDIOS Y MATERIALES IMPRESOS EN EL CURRÍCULO. (n.d.).

Quadernsdigitals.net. Retrieved June 9, 2023, from

http://www.quadernsdigitals.net/datos_web/hemeroteca/r_42/nr_477/a_6367/6367.html

R

InDesign

Romero, E. (2015, febrero 6). Indesign ¿Qué es y para qué sirve? Canal Diseño y Arquitectura.

<https://revistadigital.inesem.es/disen-y-artes-graficas/que-es-indesign-y-para-que-sirve/>

S

Conocimiento. (2014, septiembre 16). Significados.

<https://www.significados.com/conocimiento/>

Trabajo en equipo

Trabajo en Equipo. (2015, enero 22). Significados. <https://www.significados.com/trabajar-en-equipo/>

Photoshop

Qué es el Photoshop. (2014, enero 28). Significados. <https://www.significados.com/photoshop/>

Sociología

Sociólogos. (2016, abril 22). ¿Qué es la Antropología y Tipos? Blog de Ciencias Sociales y

Sociología | Sociólogos. <http://sociologos.com/2016/04/22/que-es-la-antropologia/>

T

Rugby

Profesor. (s/f). Rugby: historia, conceptos, características, técnicas, tácticas, campo de juego. La web de todos los deportes y ciencias de la actividad física. Recuperado el 4 de mayo de 2023, de

<http://www.tododxts.com/index.php/deportes/63-todo-deportes-rugby/66-rugby-conceptos-historia>

Roca, C. (2023, enero 12). Las tendencias de diseño gráfico más interesantes para 2023. The Power Business School; ThePowerMBA. <https://www.thepowermba.com/es/blog/tendencias-de-diseno-grafico>

Teoría

(S/f). Rae.es. Recuperado el 4 de mayo de 2023, de <https://dle.rae.es/teor%C3%ADa>

U

Psicología de la comunicación

(S/f). Udim.es. Recuperado el 4 de mayo de 2023, de <http://www.udima.es/es/psicologia-comunicacion.htm>

Disciplina

(S/f). Recuperado el 4 de mayo de 2023, de <http://file:///C:/Users/maria.rene/Downloads/Dialnet-DisciplinaSaberYExistencia-4657600.pdf>

V

Boceto

Loading. (s/f). Viridianasalper.com. Recuperado el 4 de mayo de 2023, de <http://viridianasalper.com/que-es-el-boceto/>

W

Wikipedia contributors. (s/f). Hoja membretada. Wikipedia, The Free Encyclopedia. <https://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Hoja Membretada Oldid=1373603>



CAPÍTULO XIV
ANEXOS



Capítulo XIV Anexos

14.1 Infografía de tendencias 2023



Tabla elaborada por Maria Renée Ruiz Barillas

6.4 TENDENCIAS

2023

ES UNA DE LAS ALTERNATIVAS PARA DEMOSTRAR QUE ESTÁ MAS PRESENTE. LOS FORMATOS IMPRESOS SIGUEN TENIENDO SU ESPACIO, DONDE EL PÚBLICO PUEDE INVESTIGAR SI EXISTE AFICIONADOS POR LA COLECCIÓN Y ASÍ MANTENER PRESENTE LOS FORMATOS ÚTILES PARA LOS CLIENTES. LO ESENCIAL SERÁ ENTREGAR MATERIALES CON CONTENIDO CORTO Y HACERLO INTERACTIVOS. ESTO CONSTARA DE LA TIPOGRAFÍA, LOS COLORES LLAMATIVOS Y TIPO DE MATERIAL QUE SE UTILICEN PARA REALIZAR UN CONTENIDO LLAMATIVO PARA EL CLIENTE COMO EL PÚBLICO.

6.4.1

PALETA DE COLORES LLAMATIVOS

- Elección de tonalidades llamativas para material impreso

PERSONALIZACIÓN

- Transformando el marketing impreso
- Cubriendo las necesidades e interés específicos del público objetivo

6.4.2

6.4.3

ILUSTRACIÓN Y DIBUJO A MANO

- Brindando un diseño personalizado y único al cliente

IMPRESIÓN DE GRAN FORMATO DIGITAL

- Permitiendo una impresión de calidad permitiendo una eficacia producción y flexibilidad del diseño.

6.4.4

6.4.5

FORMAS GEOMÉTRICAS

- Creando una representación visual que limitan las superficies planas

Tabla elaborada por Maria Renée Ruiz Barillas

14.2 BRIEF



BRIEF:

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

DATOS DEL ESTUDIANTE

Nombre del estudiante: Maria Renée Ruiz Barillas

No. de Carné: 14001563 Celular: 41977168

Email: marreruizb199310@gmail.com

Proyecto:

Diseño de material informativo impreso para dar a conocer las actividades recreativas que imparte la Academia Tackle & Melé de Rugby, a jóvenes comprendidos de 10 a 15 años, de la Ciudad Capital. Guatemala, Guatemala 2023.

DATOS DEL CLIENTE (EMPRESA)

Nombre del cliente (empresa): Academia Tackle & Melé

Dirección: Km. 18 Carretera a El Salvador, Sporta, Fraijanes Guatemala, Ciudad de Guatemala

Email: tymasa00@gmail.com Tel: 56608727

Contacto: Alejandro Ruiz Celular: 56608727

Antecedentes: Rugby se considera que, a partir de 1823, año en el que, según la tradición legendaria, el estudiante William Web Ellis, tomó la pelota con las manos y la llevó hasta la meta contraria, marcando un gol durante un partido de football. La cual así se marcó como nuevo deporte Fútbol Rugby haciendo así un colegio de Rugby. Colegios ingleses comenzaron entonces a escribir las reglas con el fin de unificarlas.

2006-2007

En abril de 2007 el Rugby inició en Quetzaltenango Guatemala, gracias a la iniciativa de Josh Macy, Pedro Hecht y varios amigos guatemaltecos. El norteamericano había sido contratado por un colegio privado de esa zona, en el que desarrollaría las funciones de director y catedrático.

Junto a sus allegados chapines, una noche reunidos en un restaurante quetzalteco, decidieron empezar con los primeros entrenamientos formales del deporte, fundando así el primer club oficial de Guatemala, el “Xela Rugby Football Club”. Josh Macy, habiendo jugado durante sus años universitarios en los EE. UU pensó que sería una aventura interesante introducir un deporte de contacto, en un país en el que la sociedad desprecia y se aleja de los deportes considerados tradicionalmente fuertes.

El Señor Macy, consideró que este paradigma social podía ser roto por la larga tradición de valores éticos y morales en los cuales se funda el Rugby. Paralelamente, se desarrolla en la ciudad capital una actividad similar; jóvenes guatemaltecos, egresados de la Escuela Internacional de Educación Física y Deporte de Cuba, habiendo tomado contacto con el deporte en sus años de estudio deciden junto a otros estudiantes de diversas universidades nacionales y extranjeros de diferentes nacionalidades, en agosto del mismo año, comenzar entrenamientos libres en el Parque La Democracia.

La noticia se esparció rápidamente y el 15 de septiembre del 2007, estos jóvenes apoyados también gente residente en Antigua, Guatemala dan el banderazo de largada para el asentamiento del Rugby en la Capital.

El rugby es un deporte de evasión al contacto nacido en 1823 en Inglaterra, donde dos equipos deben llevar el balón (de forma ovalada) al extremo del campo contrario apoyándolo en el suelo para anotar puntos. Para dicho objetivo deben correr y pasar el balón, siendo el pase únicamente hacia atrás.

El equipo defensor debe tacklear para evitar que les anoten puntos.

En Guatemala, fue conformada como Asociación el 29 de octubre de 2013.

Oportunidad identificada

La Academia de Tackle & Melé no cuenta con material informativo impreso que permita a los adolescentes saber sobre la práctica de Rugby.

DATOS DEL CLIENTE (EMPRESA)

Misión: Desarrollar niños y niñas desde edades muy tempranas en el Rugby inculcando los principios y valores del deporte, los cuales quedarán grabados en cada uno de ellos y podrán ponerse en práctica durante el transcurso de sus vidas, ayudándolos a convertirse en personas de éxito.

Visión: Ser la mejor plataforma para el desarrollo del Rugby infantil de la región, por medio del impulso deportivo educativa y formación profesional

Delimitación geográfica:

República Guatemala:

15,438,384 Habitantes

Ciudad de Guatemala:

3,257,616

Grupo objetivo:

Niños y Niñas de 10 a 15 años de edad

Principal beneficio al grupo objetivo:

Dar clases de Rugby para inculcar respeto y compañerismo, para reflejar que este no es un deporte violento, sino que es un juego donde se practica al aire libre. El Rugby desarrollará habilidades motrices, rapidez, resistencia y coordinación. Una de las características de este deporte es que los adolescentes corren hacia delante, pero deben pasar la pelota hacia atrás

Competencia:

Football Soccer

Posicionamiento:

Dar a conocer el deporte Rugby a los niños y niñas guatemaltecos

Factores de diferenciación: A los jugadores que practican el Rugby se les enseñara los valores del deporte.

Se les enseña a trabajar en equipo

Aprenden Integridad, Solidaridad y Disciplina

Objetivo de mercadeo:

Posicionar a la Academia Tackle & Melé como una plataforma del Rugby infantil.

Objetivo de comunicación:

Dar a conocer las actividades recreativas de la Academia Tackle & Melé

Mensajes claves a comunicar:

- a. Respeto al rival
- b. Compañerismo
- c. Orgullo
- d. Diversión
- e. Generosidad
- f. Lealtad

Estrategia de comunicación:

Diseñar material informativo impreso para dar a conocer a la Academia Tackle & Melé
y al deporte Rugby

Reto del diseño y trascendencia:

Materiales a realizar:

Material informativo impreso

Presupuesto:

DATOS DEL LOGOTIPO

Colores: Fucsia y Púrpura

Tipografía: Haettenschweiler

Forma: Ovalada forma de balón

LOGOTIPO



Firma del cliente

Alejandro Ruiz

14.3 Cotización

La cotización se realizó a través de la donación que se le entregará a la Academia Tackle & Melé

-Cotización

-Encuesta con su fotografía en el momento de encuestar.

COTIZACIÓN NO.	CS-000078	 <p>CONTÁCTENOS, S.A. NIT. 4436888-7</p>	
FECHA	12/04/2023		
COTIZACIÓN VÁLIDA POR	7 días hábiles		
TIEMPO DE ENTREGA	PENDIENTE		
FORMA DE PAGO	Efectivo / Cheque o Anticipo		
PREPARADA POR	Eugenia Vasquez		
CLIENTE	Maria Renée Ruiz Barillas	TELÉFONO	
E-MAIL	marreruib199310@gmail.com	CELULAR	
CANT.	DESCRIPCIÓN	PRECIO UNITARIO	TOTAL
7	Volante Tamaño: 20cm X30 cm	Q7.50	Q52.50
15	Trifoliar Tamaño: 300.22mm X 213.22mm	Q13.00	Q195.00
5	Afiche Tamaño: 42cm X 27.9cm	Q15.00	Q75.00
20	Hoja Membretada Tamaño: 21.6cm X 27.9cm	Q7.50	Q150.00
*no incluye diseño grafico			Q472.50
<p>La variación del color del trabajo puede ser +/- 5% • Forma de pago: 50% de anticipo y 50% contra entrega Una vez firmada la cotización, esta puede ser tomada como orden de compra y el cliente acepta los diseños como artes finales.</p>			
NOTA	Si al momento de recibir el material hay cambios de las especificaciones cotizadas, el valor de esta cotización está sujeto a revisión.		
Firma de Aceptado		Fecha	
 2473-8095 // 4740-6809		 cotizaciones@lastminute.net.gt	
		 www.lastminute.net.gt	
			

Atención:
Ma ría René Ruiz Barillas

FORMA DE PAGO: CONTADO
(Efectivo o Tarjeta de crédito/Debito) *No aceptamos cheques

DESCRIPCIÓN	PRECIO UNITARIO	PRECIO TOTAL
Invitaciones		
7 Volante 7.87x11.81 in. Full color en Opalina solo Tiro.	Q9.00	Q63.00
15 Trifoliar 11.82x8.39 in. Full Color Tiro/Retiro Opalina.	Q12.5	Q187.50
5 Afiche 16.54x10.98 in. Full Color solo tiro en opalina.	Q15.00	Q75.00
20 Hoja membretada 8.5x10.98 in. Bond 80gr. Solo tiro.	Q2.00	Q40.00

TIEMPO DE ENTREGA 1 DIA HABIL LUEGO DE APROBACION.

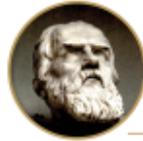
OBSERVACIONES: El cliente deberá enviar el arte en un programa de diseño grafico (PDF o InDesing) a: brenda.visiondigital@gmail.com debidamente revisado, listo para su impresión. Estos precios tienen validez de 15 días.
Atentamente,

Juan Manuel Tiriquis
2320-3000 / 5817-7143
visiondigitalcayala@gmail.com

14.4 Encuesta

Niños y niñas de 10 a 15 años

Cliente y profesionales en comunicación y diseño



Galileo
UNIVERSIDAD
La Revolución en la Educación

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

Género: Femenino Masculino Edad:

Nombre: _____

Profesión: _____

Puesto: _____

Años de experiencia en el mercado: _____

Perfil: Experto Cliente

Grupo Objetivo

Encuesta de Validación del proyecto

Diseño de material informativo impreso para dar a conocer las actividades culturales y recreativas que imparte la Academia Tackle & Melé de Rugby, a jóvenes comprendidos de 10 a 15 años, de la Ciudad Capital Guatemala, Guatemala 2018.

Antecedentes:

La Academia de Tackle & Melé de Guatemala, no solamente es una academia deportiva, sino también es reconocida por inculcar los valores del Rugby; como la importancia del trabajo en equipo, inculcando estos principios básicos en los niños desde muy temprana edad, tiene como finalidad el desarrollo de personas integrales y exitosas, tanto en su vida deportiva como en su vida profesional.

La Academia de Tackle & Melé de Guatemala, carece de material informativo impreso que dé a conocer los servicios que ofrece la cual ha perjudicado la falta de información que brinda a los jugadores y padres de familia limitando el conocimiento a ciertos servicios.

Objetivos de investigación

El propósito de la encuesta es evaluar el diseño del material informativo impreso para niños de 10 a 15 años, esto analizará los resultados obtenidos la cual se pueda realizar mejoras necesarias garantizando un mejor resultado.

Instrucciones

A base de la información previa, observe la propuesta de material informativo impreso para niños y según su criterio profesional conteste las siguientes preguntas de validación, colocando un "X" en los espacios designados.

Parte Objetiva:

1. ¿Cree que es necesario diseñar un material informativo impreso para promover en niños de 10 a 15 años los valores que enseña Rugby?

Si No

2. ¿Considera necesario investigar información de comunicación y diseño que enriquezca este proyecto?

Si No

3. ¿Considera necesario investigar información acerca del Rugby y sus actividades que ofrecen a los niños, para establecer el contenido del material informativo?

Si No

4. ¿Considera incluir ilustraciones que representen el deporte de Rugby para ayudar a comprender tal información?

Si No

Parte Semiológica

5. ¿Considera que el diseño aporta interés al material informativo?

Mucho Poco Nada

6. ¿Considera que la información del material informativo impreso es ordenada y artística?

Mucho Poco Nada

7. ¿Considera que el material informativo impreso tiene lo necesario para mostrar de que trata el Rugby y lo que es?

Mucho Poco Nada

8. ¿Considera que los colores que se utilizaron reflejan, un ambiente alegre?

Mucho Poco Nada

Parte Operativa

9. ¿Cree que el tipo de letra del contenido del material informativo se entiende?

Mucho Poco Nada

10. ¿Considera que el material informativo impreso les será útil a los niños para aprender sobre el deporte de Rugby?

Mucho Poco Nada

11. ¿Considera que las ilustraciones utilizadas se relacionan con el contenido del material informativo impreso?

Mucho Poco Nada

Sugerencia:

Gracias por su atención y el tiempo brindado para contestar esta encuesta

14.4.1 Encuesta al Cliente

Especialista en Comunicación y Diseño Gráfico

	Galileo UNIVERSIDAD <i>La Revolución en la Educación</i>	
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN (FACOM) LICENCIATURA EN COMUNICACIÓN Y DISEÑO PROYECTO DE TESIS		
Género: Femenino <input type="checkbox"/>	Masculino <input type="checkbox"/>	Edad: <input type="text"/>
Nombre: _____		
Profesión: _____		
Puesto: _____		
Años de experiencia en el mercado: _____		
Perfil:	Experto	Cliente
Grupo Objetivo		
Encuesta de Validación del proyecto		
<p>Diseño de material informativo impreso para dar a conocer las actividades culturales y recreativas que imparte la Academia Tackle & Melé de Rugby, a jóvenes comprendidos de 10 a 15 años, de la Ciudad Capital Guatemala, Guatemala 2018.</p>		
Antecedentes:		
<p>La Academia de Tackle & Melé de Guatemala, no solamente es una academia deportiva, sino también es reconocida por inculcar los valores del Rugby; como la importancia del trabajo en equipo, inculcando estos principios básicos en los niños desde muy temprana edad, tiene como finalidad el desarrollo de personas íntegras y exitosas, tanto en su vida deportiva como en su vida profesional.</p>		
<p>La Academia de Tackle & Melé de Guatemala, carece de material informativo impreso que dé a conocer los servicios que ofrece la cual ha perjudicado la falta de información que brinda a los jugadores y padres de familia limitando el conocimiento a ciertos servicios.</p>		
Objetivos de investigación		
<p>El propósito de la encuesta es evaluar el diseño del material informativo impreso para niños de 10 a 15 años, esto analizará los resultados obtenidos la cual se pueda realizar mejoras necesarias garantizando un mejor resultado.</p>		

Instrucciones

A base de la información previa, observe la propuesta de material informativo impreso para niños y según su criterio profesional conteste las siguientes preguntas de validación, colocando un "X" en los espacios designados.

Parte Objetiva:

1. ¿Cree necesario diseñar un material informativo impreso para promover en niños de 10 a 15 años los valores que imparte Rugby?

Si No

2. ¿Considera necesario investigar información de comunicación y diseño que enriquezca este proyecto?

Si No

3. ¿Considera necesario investigar información acerca del Rugby y sus actividades que ofrecen a los niños, para establecer el contenido del material informativo?

Si No

4. ¿Considera incluir ilustraciones que representen el deporte de Rugby para ayudar a comprender tal información?

Si No

Parte Semiológica

5. ¿Considera que el diseño aporta interés al material informativo?

Mucho Poco Nada

6. ¿Considera que la información del material informativo impreso es ordenada entre los elementos gráficos?

Mucho Poco Nada

7. ¿Considera que las ilustraciones aportan el significado del deporte Rugby?

Mucho Poco Nada

8. ¿Considera que el material informativo impreso tiene los componentes necesarios para mostrar lo que trata el Rugby y lo que es?

Mucho Poco Nada

9. ¿Considera que los colores que se utilizaron denotan, un ambiente alegre?

Mucho Poco Nada

Parte Operativa

10. ¿Cree que el tipo de letra del contenido del material informativo es legible?

Mucho Poco Nada

11. ¿Considera que el material informativo impreso les será útil a los niños para aprender sobre el deporte de Rugby?

Mucho Poco Nada

12. ¿Considera que las ilustraciones utilizadas se relacionan con el contenido del material informativo impreso?

Mucho Poco Nada

Sugerencia:

Gracias por su atención y el tiempo brindado para contestar esta encuesta

14.4.2 Fotografía al Cliente



Alejandro Ruiz

Fotografía en el momento que se le pasa la encuesta al cliente.

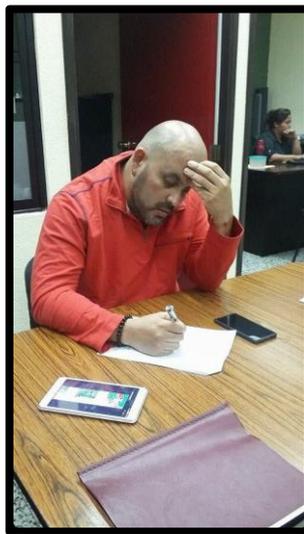
14.4.3 Fotografía a Profesionales



Lic. David Antonio Castillo
Cobos



Lic. Edgar Alexander
Villagran Aldana



Lic. Marlon Estuardo
Borrayo Merida



Licda. Lourdes Donis

Fotografía en el momento que se pasa la encuesta a profesionales.

14.4.4 Fotografías tomadas en el momento de pasar la encuesta

Grupo Objetivo



Fotografía en el momento que se pasa la encuesta al grupo objetivo.

14.5 Tabla Socioeconómica

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	Medio completa	Primaria completa	Primaria incompleta
DESEMPEÑO	Propietario, director, Profesional exitoso	Empresario, Ejecutivos de alto nivel, Profesional, Comerciante	Ejecutivo, Comerciante, Vendedor	Ejecutivo, Comerciante, Vendedor, Dependiente	Ejecutivo, Comerciante, Dependiente	Obrero, Dependiente	Obrero, Dependiente
INGRESO	Piso Q70 mil	Piso Q45 mil	Piso Q20 mil	Q12 mil	Q8 mil	Q4 mil	Q1.4 mil
VIVIENDA	Casa/ Departament o de lujo, en propiedad, 5- 6 recámaras, 4 a 6 baños, 3-4 salas, pantry, alacena, estudios area de servicio separada, garage 5-6 vehiculos	Casa/ Departament o de lujo, en propiedad financiado, 3- 4 recámaras, 2-3 baños, 2 salas, pantry, alacena, 1 estudios area de servicio separada, garage 2-4 vehiculos	Casa/ Departamento, rentada o financiado, 2-3 recamaras, 2-63 baños, 1 sala, estudio area de servicio, garage para 2 vehículos	Casa/ Departament o rentada o financiado, 1- 2 recamaras, 1-2 baños, sala, garage para 2 vehículos	Casa/ Departament o rentada o financiado, 1- 2 recamaras, 1-2 baños, sala	Casa/ Departamento rentada o financiado, 1-2 recamaras, 1 baños, sala	Casa/ Departamento rentada 1-2 recamaras, 1 baños, sala comedor.
OTRAS PROPIEDADES	Finca, casas de descanso en lagos, mar, antigua	Sitios/ terrenos condominios cerca de costas	Sitios/ terrenos interior por herencia				

PERSONAL DE SERVICIOS	Personal de planta, en el hogar, limpieza, cocina, jardín, seguridad y chofer	1-2 personas de tiempo completo, chofer	Por día	Por día, eventual	Eventual		
EDUCACIÓN GRUPO	Hijos menores colegios privados caros, mayores en U del extranjero	Hijos menores colegios privados caros, mayores en U local, postgrado extranjero	Hijos menores colegios privados, mayores en U privadas, postgrado extranjero con beca	Hijos menores colegios privados, mayores en U estatal	Hijos menores colegios, mayores en U estatal	Hijos en escuelas	Hijos en escuelas
POSESIONES	Autos del año asegurados contra todo riesgo, 4x4, Van, Lancha, moto acuatica, moto, helicoptero/ avion	Autos de 2-3 años asegurados contra todo riesgo, 4x4, Van, moto	Auto compacto 3-5 años, asegurados por financiera	Auto compacto de 4-5 años sin seguro	Auto compacto de 8-10 años, sin seguro	moto, por trabajo	
BIENES DE COMODIDAD	3 tel, mínimo, cel cada miembro de la familia, Direct TV, internet dedicada, cable, 2 o + equipos de audio, 3-5	2 tel, mínimo, cel cada miembro de la familia, Direct TV, internet dedicada, cable, 2 equipos de audio, 3 TV,	1 tel, mínimo, 1-2 cel, cable, internet dedicada, equipo de audio, 2 TV, máquina de lavar ropa, computadora/	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

	TV, varias planas o plasma, máquinas de lavar y secar ropa, computadora cada miembro de la familia, internet portón eléctrico y todos los electrodomésticos	1 planas o plasma, máquinas de lavar y secar ropa, computadora, internet portón eléctrico y todos los electrodomésticos	familia, electrodoméstico o básico				
DIVERSIÓN	Clubes privados, vacaciones en el exterior	Clubes privados, vacaciones en el interior o exterior	Cine, CC, parques temáticos locales	Cine, CC, parques temáticos locales	CC, parques, estadio	CC, parques, estadio	Parques
SERVICIOS BANCARIOS FINANCIEROS	3-4 ctas Q monetarios y ahorro, plazo fijo, TC intl, seguros y ctas en US\$	2-3 ctas Q monetarios y ahorro, plazo fijo, TC intl, seguros y ctas en US\$	1-2 ctas Q monetarios y ahorro, plazo fijo, 1-2 TC intl, seguro colectivo	1 ctas Q monetarios y ahorro, 1 TC intl	1 ctas Q ahorro, TC local	cta Q ahorro	