FACULTAD DE CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN

Diseño de página web para dar a conocer recursos, actividades religiosas y material de estudio dirigido a líderes de Iglesia Infantil de las Asambleas de Dios.

PROYECTO DE GRADUACIÓN

Presentado a la facultad de Ciencias de la comunicación

Guatemala C.A.

ELABORADO POR:

Yahaira Antonieta Franco Raxón

Carné: 16005430

Para optar al título de:

LICENCIATURA EN COMUNICACIÓN Y DISEÑO

Nueva Guatemala de la Asunción

Proyecto de graduación

Diseño de página web para dar a conocer recursos, actividades religiosas y material de estudio dirigido a líderes de Iglesia Infantil de las Asambleas de Dios.

Yahaira Antonieta Franco Raxón

Universidad Galileo

Facultad de Ciencias de la Comunicación

Autoridades

Rector

Dr. Eduardo Suger Cofiño

Vicerrectora

Dra. Mayra de Ramírez

Vicerrector Administrativo

Lic. Jean Paul Suger Castillo

Secretario General

Dr. Jorge Retolaza

Decano de la Facultad de Ciencias de la Comunicación

Lic. Leizer Kachler

Vicedecano de la Facultad de Ciencias de la Comunicación

Lic. Rualdo Anzueto, M.Sc.

Guatemala, 25 de abril de 2024

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 PÁGINA WEB PARA DAR A CONOCER RECURSOS, ACTIVIDADES RELIGIOSAS Y MATERIAL DE ESTUDIO DIRIGIDO A LÍDERES DE IGLESIA INFANTIL DE LAS ASAMBLEAS DE DIOS.** Así mismo solicito que la Lcda. Claudia Ruíz sea quién me asesore en la elaboración del mismo.

Atentamente,

Yahaira Antonieta Franco Raxón
16005430

Lcda. Claudia Ruíz
Asesora

Guatemala, 17 de mayo de 2024

Señorita:
Yahaira Antonieta Franco Raxón
Presente

Estimada Señorita Franco:

De acuerdo al proceso de titulación profesional de esta Facultad, se aprueba el proyecto titulado: **DISEÑO DE PÁGINA WEB PARA DAR A CONOCER RECURSOS, ACTIVIDADES RELIGIOSAS Y MATERIAL DE ESTUDIO DIRIGIDO A LÍDERES DE IGLESIA INFANTIL DE LAS ASAMBLEAS DE DIOS.** Así mismo, se aprueba a la Lcda. Claudia Ruíz, como asesora de su proyecto.

Sin otro particular, me suscribo de usted.

Atentamente,

Lic. Leizer Kachler
Decano
Facultad de Ciencias de la Comunicación

Facultad de Ciencias de la Comunicación

Guatemala, 10 de diciembre de 2024

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 PÁGINA WEB PARA DAR A CONOCER RECURSOS, ACTIVIDADES RELIGIOSAS Y MATERIAL DE ESTUDIO DIRIGIDO A LÍDERES DE IGLESIA INFANTIL DE LAS ASAMBLEAS DE DIOS.** Presentado por la estudiante: *Yahaira Antonieta Franco Raxón,* con número de carné: *16005430,* está concluido a mi entera satisfacción, por lo que se extiende la presente aprobación para continuar así el proceso de titulación profesional.

Sin otro particular, me suscribo de usted.

Atentamente,

Licda. Claudia Ruíz
Asesora

Galileo UNIVERSIDAD La Revolución en la Educación

FACOM Facultad de Ciencias de la Comunicación

Guatemala, 08 de julio de 2025

Señorita
Yahaira Antonieta Franco Raxón
Presente

Estimada Señorita Franco:

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, 05 de agosto de 2025.

Licenciado

Leizer Kachler

Decano FACOM

Universidad Galileo

Presente.

Señor Decano:

Le informo que la tesis: **DISEÑO DE PÁGINA WEB PARA DAR A CONOCER RECURSOS, ACTIVIDADES RELIGIOSAS Y MATERIAL DE ESTUDIO DIRIGIDO A LÍDERES DE IGLESIA INFANTIL DE LAS ASAMBLEAS DE DIOS.** De la estudiante Yahaira Antonieta Franco Raxón, 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

Facultad de Ciencias de la Comunicación

Guatemala, 07 de agosto de 2025

Señorita:
Yahaira Antonieta Franco Raxón
Presente

Estimada Señorita Franco:

De acuerdo al dictamen rendido por la terna examinadora del proyecto de graduación titulado: **DISEÑO DE PÁGINA WEB PARA DAR A CONOCER RECURSOS, ACTIVIDADES RELIGIOSAS Y MATERIAL DE ESTUDIO DIRIGIDO A LÍDERES DE IGLESIA INFANTIL DE LAS ASAMBLEAS DE DIOS.** Presentado por la estudiante: Yahaira Antonieta Franco Raxón, el Decano de la Facultad de Ciencias de la Comunicación autoriza la publicación del Proyecto de Graduación previo a optar al título de Licenciada en Comunicación y Diseño.

Sin otro particular, me suscribo de usted.

Atentamente,

Lic. Leizer Kachler
Decano
Facultad de Ciencias de la Comunicación

Dedicatoria

A Dios por darme la vida y permitirme llegar a cumplir mis metas.

A mi familia que siempre me apoyó en todo momento a pesar de las adversidades.

A mis compañeros de estudio que siempre estuvieron ahí y que juntos recibimos el conocimiento que nos formó.

A mis catedráticos que abrieron mi mente y dejaron la semilla del conocimiento que hoy germina y que me ayudará a desenvolverme en mi vida profesional.

A la Universidad que me acogió en sus brazos y me dejó las herramientas necesarias para enfrentarme a un mundo cambiante.

Por último a mi esposo Roberto y mis hijos Matthew y Alaia, por ser la alegría de mi vida y la fuerza que impulsa mis sueños.

Resumen

A través del acercamiento con la organización Asambleas de Dios en Guatemala se identificó que la organización Iglesia Infantil de AD no cuenta con una página web para conocer recursos, actividades religiosas y material de estudio dirigido a líderes de Iglesia Infantil de las Asambleas de Dios.

Por lo que se planteó el siguiente objetivo: Diseño de una página web para proporcionar recursos, actividades y materiales adaptados a las necesidades espirituales y de desarrollo de los niños dirigido a todos los líderes de ministerios infantiles, para la Organización Asambleas de Dios en Guatemala. Guatemala, Guatemala.

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 evalúa el nivel de percepción y utilidad del proyecto.

La herramienta de investigación se aplicó a un promedio de 20 personas, entre grupo objetivo, cliente, y expertos en comunicación y diseño.

El principal hallazgo, entre otros, es que se diseñó una página web para la Iglesia Infantil de las Asambleas de Dios, orientada a facilitar recursos, actividades religiosas y material de estudio para sus líderes. Este proyecto responde a la necesidad de una herramienta práctica y alineada con los valores institucionales, para mejorar la accesibilidad y funcionalidad en el trabajo comunitario.

Para efectos legales únicamente la autora, YAHAIRA ANTONIETA FRANCO RAXÓN, es responsable del contenido de este proyecto, ya que es una investigación científica y puede ser motivo de consulta por estudiantes y profesionales.

La autora también se compromete a hacer el seguimiento respectivo de todo el proceso administrativo y cumplir con todos los requisitos de titulación y graduación para obtener así, el título de licenciado en Comunicación y Diseño.

Índice

Capítulo I: Introducción

Introducción……1

Capítulo II: Problemática

Contexto……2

Requerimiento de comunicación y diseño……3

Justificación……..3

Magnitud……...……3

Vulnerabilidad……4

Trascendencia ……4

Factibilidad…….4

Capítulo III: Objetivos de diseño

Objetivo general……...5

Objetivos específicos……...……6

Capítulo IV: Marco de referencia.

Información general del cliente y datos complementarios ….……..7

Capítulo V: Definición del grupo objetivo.

Perfil geográfico……8

Perfil demográfico…….9

Perfil psicográfico……. 10

Perfil conductual……. 11

Capítulo VI: Marco teórico. Que fundamentan únicamente su propuesta.

Conceptos fundamentales relacionados con el producto o servicio.

Conceptos fundamentales relacionados con la comunicación y el diseño.

Ciencias auxiliares, artes, teorías y tendencias.

Capítulo VII: Proceso de diseño y propuesta preliminar

Aplicación y razonamiento de la Información obtenida en el Marco Teórico.

Conceptualización.

Bocetaje.

Propuesta preliminar.

Capítulo VIII: Validación técnica

Población y muestreo.

Método e Instrumentos.

Resultados e Interpretación de resultados.

Cambios en base a los resultados.

Capítulo IX: Propuesta gráfica final: Se presenta el resultado final del proceso.

Capítulo X: Producción, reproducción y distribución

Plan de costos de producción.

Plan de costos de reproducción.

Plan de costos de distribución.

Margen de utilidad.

Cuadro resumen.

Capítulo XI: Conclusiones y Recomendaciones

Conclusiones.

Recomendaciones.

Capítulo XII: Conocimiento general

Capítulo XIII: Referencias

Capítulo XIV: Anexos

Capítulo 1
Introducción

Capítulo I

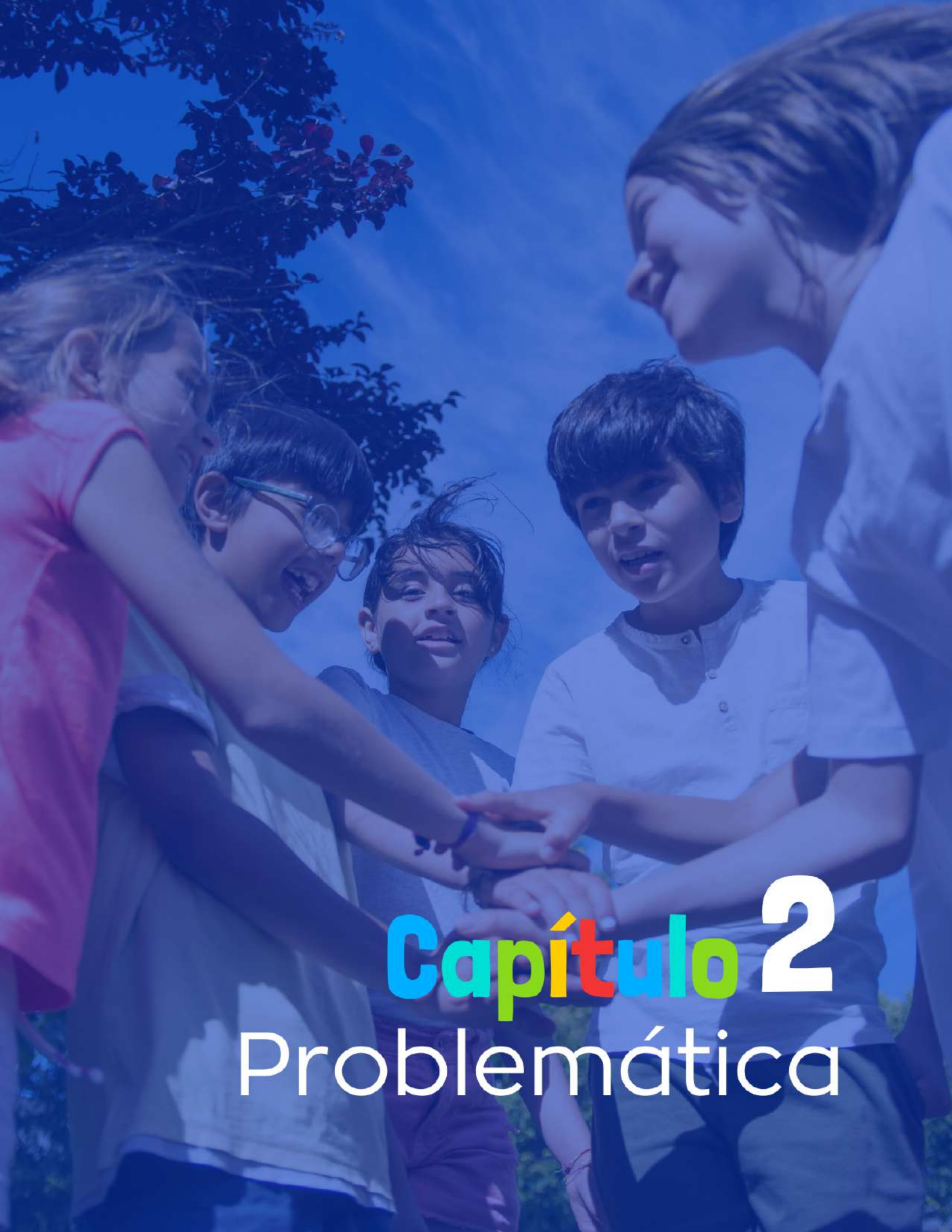
Introducción

La Iglesia Infantil de las Asambleas de Dios en Guatemala ha ofrecido a los líderes de todos los ministerios de niños de las iglesias de Asambleas de Dios sus servicios desde el año 2008. Sin embargo, en la actualidad no cuenta con una página web. Por esta razón se propuso resolver este problema comunicativo a través de la elaboración del siguiente proyecto: Elaboración de página web para Iglesia Infantil de Asambleas de Dios Guatemala.

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

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

Por lo tanto, se diseñará una página web para la Iglesia Infantil de las Asambleas de Dios, orientada a facilitar recursos, actividades religiosas y material de estudio para sus líderes y se recomendará mantener el contenido actualizado, agregar nuevos recursos y monitorear el sitio para asegurar su relevancia.



Capítulo 2
Problemática

Capítulo II: Problemática

La organización Iglesia Infantil AD desempeña un papel fundamental en las iglesias de Asambleas de Dios Guatemala al proveer enseñanza, cuidado y orientación espiritual a los niños dentro de la iglesia y comunidad. Sin embargo, la falta de una presencia en línea adecuada ha limitado la capacidad del ministerio para comunicarse eficazmente con los pastores, líderes, voluntarios y miembros de la iglesia, así como para promover eventos y recursos relevantes para el crecimiento espiritual de los niños. En respuesta a esta necesidad, se propone el desarrollo de una página web dedicada al Ministerio de Niños, con el objetivo de mejorar la comunicación y el compromiso dentro de la iglesia.

Contexto

La organización Iglesia Infantil fue creada el año 2008 por Asambleas de Dios, y se dedica principalmente a liderar y proporcionar herramientas para todos los líderes de niños en las iglesias en Guatemala.

La ausencia de una plataforma en línea para Iglesia Infantil AD ha generado una comunicación fragmentada y limitada con los pastores, líderes, voluntarios y miembros de la iglesia. La falta de acceso fácil a información sobre eventos, recursos y programas del ministerio dificulta la participación activa y el compromiso de los líderes de las iglesias con las actividades relacionadas con los niños.

Además, no tener un acceso rápido de recursos e información presenta un desafío adicional para mantener su interés y participación en las actividades del ministerio. En consecuencia, se requiere el desarrollo de una página web que proporcione una plataforma centralizada para la comunicación, promoción de eventos y recursos, y participación interactiva

de la iglesia, con el fin de fortalecer la conexión y el compromiso entre los ministerios de niños con Iglesia Infantil de Asambleas de Dios Guatemala.

Requerimiento de Comunicación y Diseño

La organización Iglesia Infantil de AD no cuenta con una página web para conocer recursos, actividades religiosas y material de estudio dirigido a líderes de Iglesia Infantil de las Asambleas de Dios.

Justificación

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

Magnitud

En la República de Guatemala habitan 17.36 millones de personas, está dividida en 22 departamentos. Entre ellos se encuentra el departamento de Guatemala que en la actualidad acoge a 995,393 habitantes. Dentro de este departamento existen 2 denominaciones dedicadas al pastoreo, cuidado y guianza de niños, y entre ellas, se encuentra Iglesia Infantil de Asambleas de Dios que atiende aproximadamente a 4,700 iglesias en Guatemala.

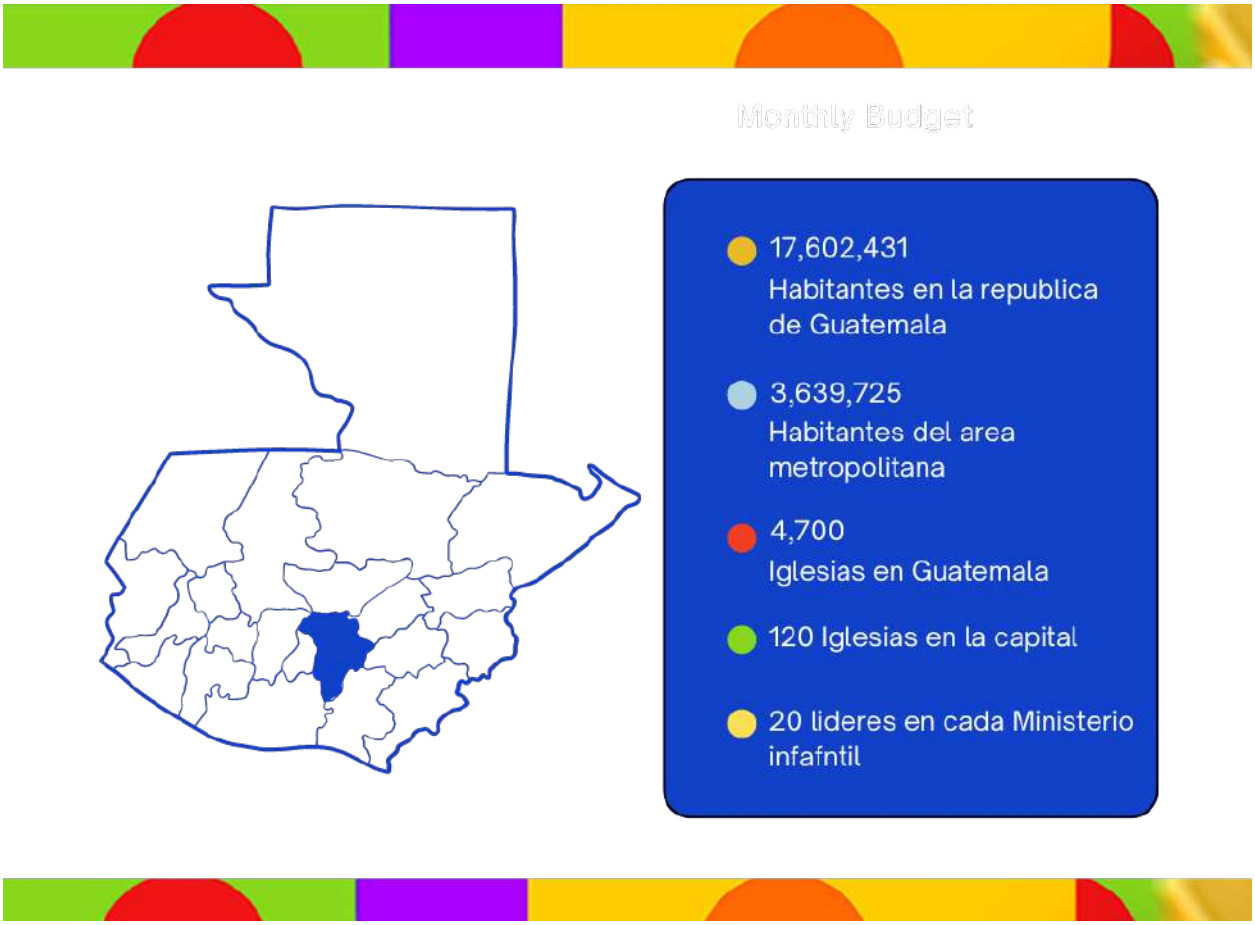


Figura 1. Realizada por Yahaira Antonieta Franco Raxóno. Gráfica de magnitud.

Vulnerabilidad

Si la organización Iglesia Infantil AD no realiza el diseño de una página web, se perderá la oportunidad de proporcionar recursos, actividades y materiales adaptados a las necesidades espirituales y de desarrollo de los niños. Por lo tanto tendrá la participación activa y el compromiso de los líderes de las iglesias con las actividades relacionadas con los niños.

Trascendencia

Al contar con el proyecto, la organización podrá tener un contacto más preciso con todos los líderes de Asambleas de Dios que trabajen con ministerios infantiles. También se logrará llegar a más líderes y proporcionarles más y mejores herramientas, así como tener un control más preciso de todas las iglesias.

Factibilidad

El proyecto Desarrollo de página web es factible porque cuenta con los recursos necesarios para llevarse a cabo.

Recursos Humanos. La organización Iglesia Infantil AD cuenta con el capital humano adecuado que tiene la capacidad, el conocimiento, la experiencia y las habilidades para el manejo de las funciones (según su proyecto) que se desempeñan dentro de la organización.

Recursos Organizacionales. La organización autoriza al personal para que esté en disposición de brindar toda la información necesaria y requerida para llevar a cabo este proyecto.

Recursos Económicos. La organización Iglesia Infantil AD cuenta con todos los recursos necesarios que posibilita la realización del proyecto.

Recursos Tecnológicos. La organización Iglesia Infantil AD cuenta con todo el equipo y las herramientas necesarias para elaborar, producir y distribuir el resultado del proyecto de graduación. Por su parte, el comunicador-diseñador cuenta con las competencias profesionales y el siguiente equipo para llevar a cabo el proyecto:

- Computadora MacBook Pro 2GHz Intel Core i5 de cuatro núcleos
- Cámara fotográfica Canon EOS Rebel SL3 18-55MM F/4 IS STM

Capítulo 3
Objetivos del diseño

Capítulo III: Objetivos del diseño

El objetivo general

Diseñar una página web para dar a conocer los recursos, actividades y materiales de estudio dirigido a los líderes de Iglesia Infantil, para la Organización Asambleas de Dios en Guatemala.

Los objetivos específicos

Recopilar información a través del Brief que el cliente proporcione, que incluya encuestas, entrevistas y pruebas de usuario, con el fin de obtener datos precisos y relevantes sobre las necesidades y preferencias de los líderes de ministerios de niños, asegurando que el diseño del sitio web sea efectivo, funcional y alineado con sus expectativas.

Investigar y analizar términos, conceptos y tendencias actuales en diseño web, especialmente aquellos relevantes para la creación de sitios web educativos y de ministerios infantiles, con el fin de proporcionar una base informada y actualizada que guíe la toma de decisiones en el desarrollo del proyecto y garantice un diseño atractivo, funcional y moderno.

Diagramar la página web que asegura que se adapte perfectamente a diversos dispositivos y tamaños de pantalla, garantizando una experiencia de usuario coherente, accesible y optimizada tanto para líderes de ministerios de niños como para los niños y sus familias.

Capítulo 4
Marco de Referencia

Capítulo IV: Marco de Referencia

Información general del cliente

La organización Iglesia Infantil AD fue creada en el año 2008 por el Presbiterio General de las Asambleas de Dios en Guatemala, y actualmente se dedica principalmente a guiar, monitorear y capacitar a todos los líderes de ministerios infantiles.

Misión

Proveer un ambiente seguro, amoroso y espiritualmente enriquecedor donde los niños puedan conocer a Jesucristo, crecer en su fe, y desarrollar un carácter cristiano sólido. A través de enseñanzas bíblicas, actividades interactivas y la formación de una comunidad de apoyo, buscamos equipar a los niños para que vivan conforme a los principios cristianos y sean testigos efectivos del amor de Dios en sus hogares, escuelas y comunidades.

Visión

Ser una comunidad dinámica y vibrante que inspira y capacita a los niños para convertirse en líderes cristianos comprometidos y apasionados, impactando positivamente sus entornos a través de la fe, el amor y el servicio. Nos esforzamos por cultivar una generación de jóvenes creyentes que conozcan profundamente la Palabra de Dios, vivan conforme a sus principios y lleven el mensaje de Jesucristo a cada rincón de Guatemala y más allá.

FODA.

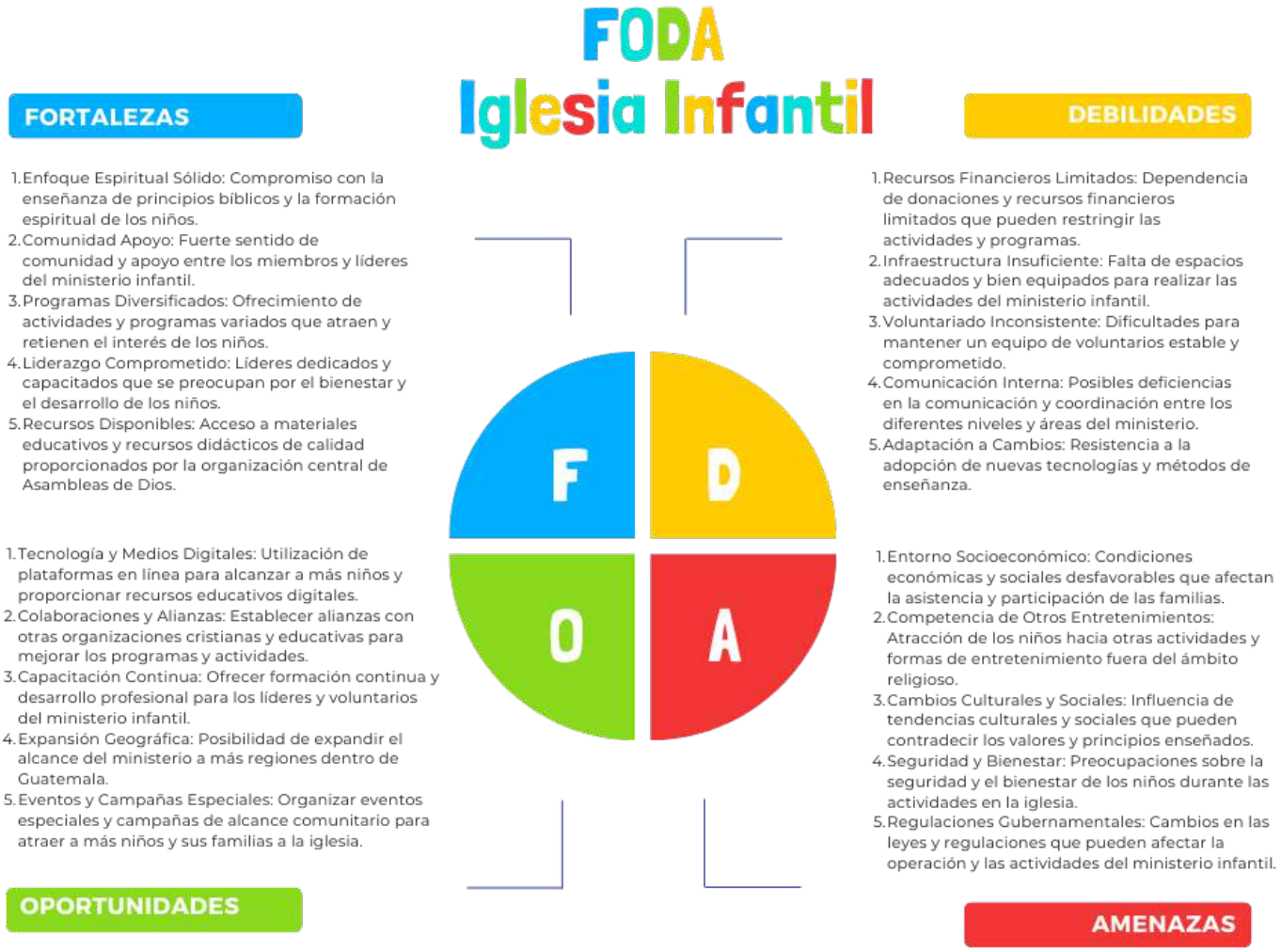


Figura 2. Realizada por Yahaira Antonieta Franco Raxón. FODA.

Ver brief completo en Anexo 1.

Organigrama

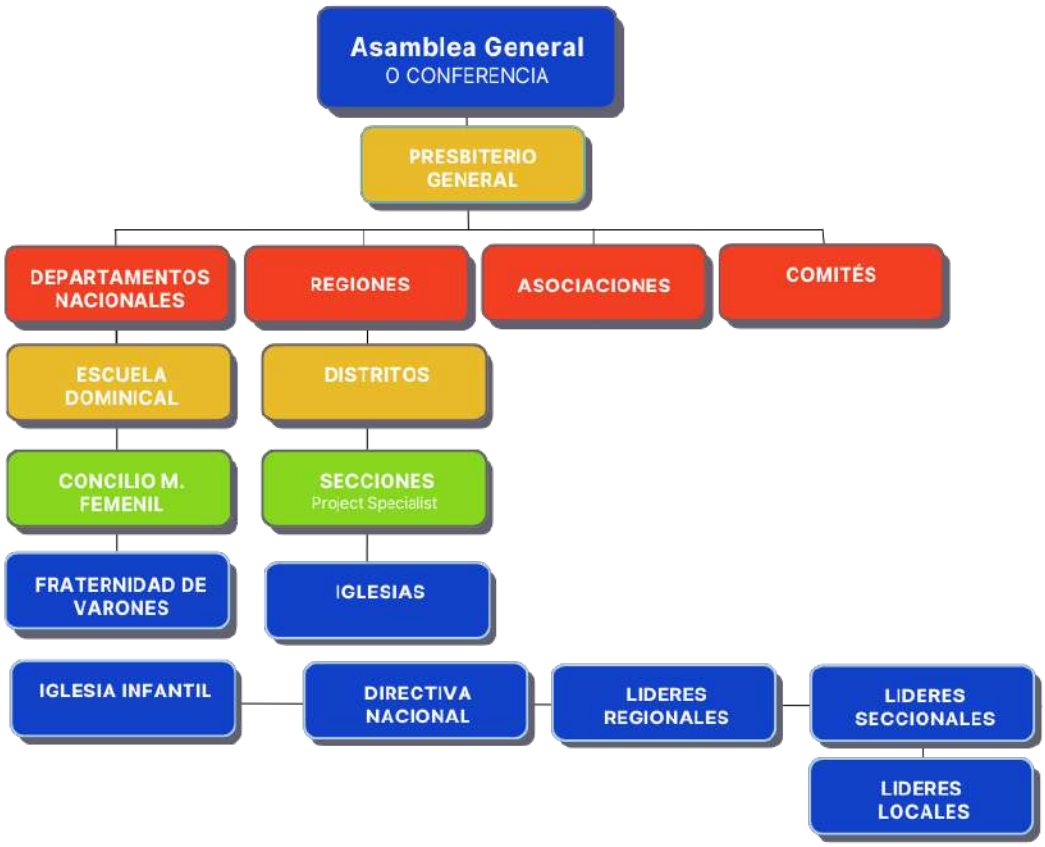


Figura 3. Realizada por Yahaira Antonieta Franco Raxón. Organigrama.

Capítulo 5
Definición del grupo objetivo

Capítulo V: Definición del grupo objetivo

El proyecto está dirigido a un grupo objetivo comprendido por mujeres y hombres, de 20 a 35 años de edad, con un NSE D1, que disfruta de planificar y coordinar programas y actividades infantiles y dar enseñanza de lecciones bíblicas y valores cristianos.

Perfil geográfico

El grupo objetivo reside en Guatemala, país ubicado en Centroamérica, limitado al norte y al oeste por México, al este por Belice y Honduras, y al sur por El Salvador y el Océano Pacífico, en el departamento de Guatemala el cual se encuentra en el centro del país. Es la región más poblada y de mayor actividad económica, cultural y política. Ciudad de Guatemala, también conocida como **Guatemala de la Asunción**, es la capital del país y la ciudad más grande de Centroamérica.

Aproximadamente **1,905 km 2** en extensión total, la ciudad de Guatemala cuenta con más de **3 millones de habitantes** en su área metropolitana y en áreas urbanas, la densidad puede superar los **4,000 habitantes por km 2**, siendo una de las ciudades más densamente pobladas de la región.

Perfil demográfico

El grupo objetivo está compuesto por mujeres y hombres de 20 a 35 años de edad. Con un NSE C3+E,, y contempla las expresadas en la tabla de NSE Multivex 2018.

Caracteristicas	Nivel C1	Nivel D1	Nivel D2	Nivel E
Ingresos	Q11,900	Q7,200	Q3,400	-de Q1,000
Educación padres	Licenciatura	Media completa	Primaria completa	Sin estudiios
Educación hijos	Hijos menores en escuela, mayores U estatal	Hijos en escuelas	Hijos en escuelas	Sin estudios
Desempeño	Comerciante, vendedor, dependiente	Obrero, dependiente	Obrero, dependiente	Dependiente o sujeto de caridad
Vivienda	Casa/apto. rentado o financiado. 1-2 recamaras, 1-2 baños, sala.	Casa/apto. rentado o financiado. 1-2 recamaras, 1 baño, sala.	Casa/cuarto. rentado. 1-2 recamaras, 1 baño, sala, comedor.	Casa improvisada o sin hogar.
Otras propiedades				
Personal de servicio	Eventual			
Servicios financieros	1 cta de ahorro, TC local	Cta. de ahorro		
Pocesiones	Auto compacto de 8-10 años sin seguro	Moto por trabajo		
Vienes de comodidad	1 teléfono fijo, celular c/miembro mayor.	1 cel, cable, radio, TV. Electrodomesticos básicos.	1 cel, radio, TV, estufa	Radio, cocina de leña
Diversión	Cine eventual, CC, Parques, estadio.	CC, Parques, estadio.	Parques	

Figura 4. Realizada por Yahaira Antonieta Franco Raxón. Tabla de NSE.

Ver tabla completa de NSE en Anexo 2.

Perfil psicográfico

El grupo objetivo cree en Dios, la familia, el gobierno de izquierda, se reúne en eventos cristianos como conferencias, talleres, charlas, asisten a iglesias entre 2 a 5 días a la semana. Cree en el trabajo y en la diversión sana y familiar, por lo que frecuenta restaurantes, parques al aire libre, conciertos cristianos y virtuales. Rechaza el libertinaje, el alcoholismo, las fiestas no cristianas y costumbres que vayan en contra de su creencia bíblica y acostumbran a hacer actividades como días familiares, comidas en casa con la familia, altar familiar.

Perfil conductual

El grupo objetivo se comporta amable y empáticamente, siendo crucial para conectar con los niños y entender sus necesidades emocionales. Son pacientes, responsables y confiables. Los padres confían en ellos, ya que están a cargo de sus hijos. Se comunican claramente y son accesibles al acercarse a los niños y padres de familia. Son creativos y dinámicos, tienen conocimientos en historias bíblicas y buenos valores.

Capítulo 6
Marco teórico

Capítulo VI: Marco teórico

Conceptos fundamentales relacionados con el producto o servicio

Organización

Una organización es una estructura social formada por un conjunto de personas que trabajan juntas para alcanzar un objetivo o varios objetivos comunes. Las organizaciones suelen tener una estructura formal que establece las funciones y responsabilidades de los miembros, así como los procesos necesarios para coordinar sus actividades. Dentro del contexto de las iglesias, una organización implica la coordinación de recursos humanos y materiales para llevar a cabo la misión y visión de la institución. Según Robbins y Coulter (2016), una organización "es una entidad que tiene un propósito distintivo, está formada por personas y tiene una estructura deliberada".

En el caso de las iglesias infantiles, la organización incluye tanto a los líderes como a los voluntarios que se encargan de la planificación, administración y ejecución de programas destinados al bienestar y educación espiritual de los niños.

Iglesia

La iglesia, en el contexto cristiano, se refiere tanto a una institución organizada como a la comunidad de creyentes que se reúnen para compartir su fe y participar en actividades de culto y enseñanza. Según Grudem (2013), la iglesia puede ser vista desde dos perspectivas: la iglesia local, que es el grupo de creyentes que se reúnen en un lugar particular, y la iglesia universal, que abarca a todos los creyentes en todo el mundo. La iglesia tiene la responsabilidad de predicar

el evangelio, educar a sus miembros en la fe y llevar a cabo actos de servicio y ayuda a la comunidad.

En Guatemala, las Asambleas de Dios tienen una fuerte presencia y la **iglesia infantil** se enfoca en la formación espiritual de los niños, reconociendo su papel fundamental dentro de la comunidad cristiana. Las actividades incluyen educación religiosa, servicios, y eventos especiales que involucran tanto a niños como a sus familias.

Líderes

El liderazgo en el contexto eclesial y organizacional se refiere a la capacidad de influir en los demás para lograr objetivos compartidos. Un líder no solo guía, sino que inspira y motiva a otros a seguir un camino determinado. En el contexto de una iglesia infantil, los líderes tienen la tarea de guiar a los niños y a otros miembros de la iglesia en su crecimiento espiritual y en la comprensión de la fe cristiana. Según Northouse (2021), el liderazgo "es un proceso mediante el cual un individuo influye en un grupo de individuos para lograr un objetivo común".

El liderazgo en el ámbito de ministerios infantiles implica habilidades pedagógicas, empatía, y un profundo conocimiento de las enseñanzas bíblicas, para así poder educar y motivar a los niños de una manera que sea accesible y significativa para ellos.

Ministerio

Un ministerio, en el ámbito eclesial, es un servicio que se presta dentro de la iglesia para cumplir con una misión específica, ya sea evangelística, educativa o de apoyo a la comunidad. Los ministerios infantiles se enfocan en la educación espiritual de los niños, enseñándoles sobre

las doctrinas cristianas y ayudándolos a desarrollar su fe. Swindoll (2007) define el ministerio como "la extensión de la fe en acción, donde los miembros de la iglesia sirven y apoyan a los demás como parte de su mandato espiritual".

En las iglesias de las Asambleas de Dios, el ministerio infantil es crucial para formar a los futuros líderes y miembros de la iglesia, proporcionando una base sólida en las enseñanzas bíblicas desde una edad temprana.

Niños

Los niños, dentro del contexto de la iglesia, son vistos no solo como futuros miembros de la congregación, sino como parte esencial del cuerpo de creyentes desde temprana edad. Según Stonehouse (1998), el ministerio infantil es crucial para el desarrollo de la fe, ya que los niños están en una etapa de formación donde los valores y las creencias se arraigan con más profundidad. Este enfoque reconoce que la enseñanza espiritual desde la infancia crea una base para una vida de fe sólida y comprometida.

El trabajo con los niños en la iglesia busca adaptar las enseñanzas bíblicas a su nivel de comprensión, utilizando métodos pedagógicos que les permitan no solo entender los conceptos, sino también aplicarlos en su vida diaria.

Recursos religiosos

Los recursos religiosos incluyen materiales y herramientas diseñados para facilitar la enseñanza y el aprendizaje de principios espirituales. Estos recursos pueden ser tanto físicos, como libros, manuales o biblias infantiles, como digitales, incluyendo aplicaciones y videos

educativos. Taylor (2017) sugiere que los recursos religiosos “son esenciales para la transmisión efectiva de los principios religiosos, ya que permiten que las enseñanzas se adapten a las diferentes audiencias, en este caso, los niños y sus líderes”.

En el caso de los ministerios infantiles, los recursos incluyen programas de estudio estructurados, materiales interactivos, y juegos que ayudan a que los niños comprendan de manera más dinámica los valores y enseñanzas de la fe cristiana.

Enseñanzas

Las enseñanzas son los principios y lecciones extraídos de las escrituras y la doctrina cristiana que se transmiten a los miembros de la iglesia. Según Erickson (2013), las enseñanzas de la iglesia están basadas en la Biblia y son el fundamento de la vida cristiana, ya que guían el comportamiento, las creencias y la relación de los creyentes con Dios y con los demás.

En el contexto del ministerio infantil, las enseñanzas deben ser presentadas de una manera que los niños puedan entender y aplicar en su vida cotidiana. Esto se logra a través de historias bíblicas, actividades prácticas y lecciones interactivas que transmiten los valores cristianos fundamentales.

Actividades

Las actividades en una iglesia infantil incluyen todas las acciones planificadas con el fin de enseñar, formar y entretener a los niños, fomentando su desarrollo espiritual. Estas actividades pueden variar desde clases bíblicas, eventos recreativos, hasta talleres creativos que permitan a los niños expresar su fe de maneras tangibles. Hendricks (2007) menciona que "las actividades

son una forma efectiva de enseñanza, ya que permiten a los participantes no solo escuchar, sino experimentar lo que se les enseña".

Estas actividades, en un ministerio infantil, son fundamentales para mantener a los niños comprometidos y entusiasmados con su aprendizaje espiritual, haciéndolo atractivo y relevante para su edad.

Conceptos fundamentales relacionados con la comunicación y el diseño

Conceptos fundamentales relacionados con la comunicación

Comunicación. La comunicación es un proceso fundamental mediante el cual los seres humanos intercambian información, ideas, emociones y significados a través de símbolos, señales o comportamientos. Se considera un acto inherente a la naturaleza social del ser humano y juega un papel crucial en la cohesión de las sociedades, la cultura y el desarrollo individual.

Según Berlo (1984), la comunicación es un proceso dinámico que involucra múltiples factores, y se define como "el proceso por el cual un emisor transmite un mensaje a un receptor con la intención de generar una respuesta". A lo largo de la historia, la comunicación ha sido objeto de estudio en diversas disciplinas como la sociología, la psicología y la lingüística, debido a su papel central en la interacción humana.

El proceso de comunicación no solo se refiere a la transmisión de mensajes, sino también a la creación e interpretación de significados. Desde esta perspectiva, se puede decir que la comunicación es bidireccional, ya que tanto el emisor como el receptor participan activamente en el intercambio de información. El desarrollo de las tecnologías ha ampliado las formas de

comunicación, pasando de los medios tradicionales a los digitales, lo cual ha transformado significativamente cómo las personas y las organizaciones se comunican entre sí.

Principales autores de la comunicación. A lo largo de los años, varios autores han hecho contribuciones significativas al campo de la comunicación. Claude Shannon es uno de los pioneros más influyentes con su "Teoría Matemática de la Comunicación", desarrollada junto a Warren Weaver en 1948. Esta teoría establece un modelo lineal de comunicación que se enfoca en la transmisión eficiente de información a través de un canal y ha servido como base para estudios posteriores en diferentes campos, incluyendo la ingeniería y las ciencias sociales. Shannon y Weaver introdujeron conceptos como el emisor, receptor, canal y ruido, que han sido clave para el análisis técnico de la comunicación.

Otro autor relevante es Wilbur Schramm, considerado uno de los fundadores de los estudios modernos de la comunicación. Schramm amplió el modelo de Shannon y Weaver, incorporando el contexto social y el significado en el proceso de comunicación, lo que subrayó la importancia de la retroalimentación y la interpretación en la interacción humana. En su modelo circular, Schramm propuso que tanto el emisor como el receptor son igualmente responsables del proceso de comunicación, al crear y descifrar los mensajes.

Finalmente, Harold Lasswell, con su famoso modelo de comunicación en 1948, preguntaba "¿Quién dice qué, en qué canal, a quién y con qué efecto?". Su enfoque analítico se convirtió en un marco para el estudio de los efectos de la comunicación, particularmente en medios de masas y propaganda, siendo un referente clave para los estudios en comunicación política y mediática.

Proceso de comunicación. El proceso de comunicación es un conjunto de etapas que describe cómo la información fluye entre un emisor y un receptor. Este proceso incluye varios elementos clave: el emisor, el mensaje, el canal, el receptor, la retroalimentación y el ruido. El emisor es quien inicia la comunicación y codifica el mensaje, que es la información a transmitir.

El canal es el medio a través del cual se transmite el mensaje, que puede ser verbal, escrito, visual o digital. El receptor es quien decodifica o interpreta el mensaje, y la retroalimentación es la respuesta del receptor al emisor, lo que cierra el ciclo de comunicación.

Un aspecto esencial del proceso es el "ruido", que se refiere a cualquier interferencia que pueda distorsionar el mensaje durante su transmisión. El ruido puede ser físico, como el ruido ambiental, o psicológico, como prejuicios o falta de atención. Este proceso es dinámico, lo que significa que está en constante cambio y evolución, influenciado por factores contextuales como la cultura, la situación social y el entorno físico.

Figura 5. Realizada por Yahaira Antonieta Franco Raxón. Gráfica de modelo lineal de comunicación.

Tipos de comunicación. Los tipos de comunicación pueden clasificarse de diversas formas, dependiendo del enfoque que se adopte. Uno de los enfoques más comunes es clasificar la comunicación en comunicación verbal y no verbal. La comunicación verbal implica el uso de palabras para transmitir un mensaje, ya sea de forma oral o escrita. Por otro lado, la comunicación no verbal incluye gestos, expresiones faciales, posturas corporales y otros elementos visuales o auditivos que complementan o incluso sustituyen el mensaje verbal.

*L*a comunicación organizacional es un tipo específico de comunicación que tiene lugar dentro de las empresas u organizaciones. Su objetivo es garantizar que todos los miembros de la organización estén alineados con los objetivos y la misión institucional, facilitando la toma de decisiones, la resolución de conflictos y la cohesión interna. Según Schein (2010), la comunicación organizacional "es un proceso que asegura la coordinación y el flujo efectivo de la información dentro y fuera de la organización, clave para el éxito corporativo".

Funciones de la comunicación. Las funciones de la comunicación dentro de una organización son múltiples y variadas. Entre las más importantes se encuentra la función informativa, que consiste en la transmisión de información para que los receptores puedan tomar decisiones bien fundamentadas. También está la función persuasiva, que busca influir en las actitudes o comportamientos de las personas.

Otras funciones incluyen la función de control, que regula el comportamiento dentro de la organización mediante normas y políticas, y la función de motivación, que utiliza la comunicación para inspirar y alentar a los empleados o miembros de una comunidad a alcanzar objetivos comunes.

La función de cohesión es particularmente relevante en contextos organizacionales, ya que la comunicación efectiva fomenta el sentido de pertenencia y la unidad entre los miembros. En el caso de la comunicación religiosa, estas funciones adquieren una dimensión espiritual adicional, ya que la cohesión entre los líderes y los miembros de una iglesia es esencial para el cumplimiento de sus objetivos religiosos.

Estrategias de comunicación. Las estrategias de comunicación son los planes o métodos utilizados para transmitir mensajes de manera efectiva a una audiencia específica. En el contexto organizacional, estas estrategias deben ser diseñadas en función de los objetivos de la institución y de las características del público al que van dirigidas. Una estrategia de comunicación efectiva debe ser clara, coherente y adaptada al medio utilizado para transmitir el mensaje.

Entre las estrategias más comunes se encuentran las campañas de comunicación interna que buscan mejorar la cohesión y la alineación de los empleados con los objetivos organizacionales. En términos de comunicación externa, las estrategias de relaciones públicas y las campañas de marketing son fundamentales para mantener una imagen positiva y captar nuevos clientes.

Además, las estrategias digitales, como el uso de redes sociales y marketing de contenidos, han ganado un papel destacado en la comunicación moderna, facilitando la interacción bidireccional entre las organizaciones y su audiencia.

Conceptos fundamentales relacionados con el diseño

Concepto de diseño. El diseño es una actividad creativa que tiene como objetivo solucionar problemas, tanto estéticos como funcionales, mediante la planificación y la creación

de objetos, servicios o experiencias. Según Archer (1973), el diseño es un "proceso intencional para crear soluciones que resuelvan necesidades o problemas específicos, integrando elementos funcionales, estéticos y emocionales". Se extiende a diversas disciplinas, como el diseño industrial, el gráfico, el de moda o el arquitectónico, y cada una de estas áreas tiene sus propias técnicas y principios.

El diseño involucra una serie de pasos, entre los que se incluyen la investigación, conceptualización, desarrollo de ideas y la implementación de soluciones. Este proceso puede variar en función del contexto o la disciplina, pero en esencia busca transformar ideas abstractas en resultados tangibles y útiles, equilibrando la forma y la función.

Concepto de diseño gráfico. El diseño gráfico se define como la práctica de combinar texto, imágenes y otros elementos visuales para comunicar un mensaje de manera efectiva y estética. Es una disciplina dentro del diseño que se enfoca en la creación de piezas visuales, tales como logotipos, folletos, páginas web, carteles y revistas, entre otros. Según Frascara (2006), "el diseño gráfico es el arte de organizar elementos visuales con la intención de comunicar un mensaje específico, apelando tanto a lo estético como a lo funcional".

El diseño gráfico no solo se centra en la belleza visual, sino también en la claridad del mensaje y la efectividad de la comunicación. Implica la elección cuidadosa de tipografías, colores, imágenes y espacios, de manera que estos contribuyan a que el mensaje llegue de forma clara y coherente al público objetivo.

Principales autores del diseño gráfico. El diseño gráfico ha evolucionado a lo largo del tiempo gracias a la contribución de importantes autores y teóricos que han definido y redefinido su práctica.

- Paul Rand (1914-1996): Considerado uno de los diseñadores gráficos más influyentes del siglo XX, Rand es conocido por su trabajo en logotipos corporativos para empresas como IBM, ABC y UPS. Defendía el diseño funcional y la simplicidad, afirmando que "el diseño gráfico no es solo la creación de arte, sino la resolución de problemas visuales".
- Massimo Vignelli (1931-2014): Fue otro referente del diseño gráfico y del diseño industrial, conocido por su defensa del minimalismo y la claridad visual. Vignelli trabajó en la creación de sistemas de señalización y logotipos, como el famoso mapa del metro de Nueva York. Sostenía que "el buen diseño es intemporal", lo que implica que los principios de diseño deben ser universales y no depender de las modas.
- Josef Müller-Brockmann (1914-1996): Este diseñador suizo es conocido por su enfoque racionalista y la creación de sistemas de cuadrícula que ayudaron a estructurar el diseño gráfico. Su trabajo influyó en el diseño tipográfico moderno y defendía el uso de una composición clara, organizada y objetiva. Müller-Brockmann sostenía que "la simplicidad y la precisión son esenciales para una buena comunicación visual".

Página web. Una página web es un documento digital que puede contener texto, imágenes, videos, enlaces y otros elementos multimedia, accesible a través de Internet mediante un navegador web. Las páginas web forman parte de un sitio web, que es un conjunto de páginas relacionadas entre sí y organizadas bajo un dominio común. En términos de diseño, las páginas web deben ser atractivas, funcionales y fáciles de navegar para los usuarios.

Según Nielsen (2000), uno de los pioneros en el campo de la usabilidad web, el diseño de una página web debe centrarse en la experiencia del usuario, priorizando la simplicidad, la facilidad de uso y el acceso rápido a la información. Las páginas web juegan un papel crucial en

la comunicación digital, ya que son una de las principales formas en que las organizaciones y las personas interactúan con su audiencia a nivel global.

El diseño de una página web debe considerar factores como la estructura del contenido, la paleta de colores, la tipografía y la interactividad. También debe ser adaptable a diferentes dispositivos (diseño responsivo), dado que cada vez más personas acceden a Internet a través de dispositivos móviles.

Diagramación. La diagramación es el proceso de organización visual de los elementos en una página o pantalla para lograr una disposición estética y funcional. Este proceso incluye la planificación y distribución del texto, imágenes y otros elementos gráficos de manera que el diseño sea claro, equilibrado y fácil de leer. La diagramación es esencial tanto en medios impresos (revistas, libros, folletos) como en medios digitales (páginas web, aplicaciones).

Según Costa (1987), la diagramación "no es solo una actividad mecánica, sino también creativa, que debe tener en cuenta la legibilidad, la jerarquía visual y la fluidez de la lectura". Un buen diseño de diagramación debe guiar al usuario a través del contenido, destacando los elementos importantes y facilitando la comprensión. Las reglas básicas de la diagramación incluyen el uso de cuadrículas, márgenes, alineación y balance entre los distintos elementos.

Ciencias auxiliares, artes, teorías y tendencias

Ciencias Auxiliares

Semiología. La semiología es el estudio de los signos y su funcionamiento dentro de los sistemas de comunicación. Esta disciplina, cuyo origen se encuentra en los trabajos del lingüista Ferdinand de Saussure y del filósofo Charles S. Peirce, se centra en la interpretación de los signos en diferentes contextos, como la comunicación verbal, visual y cultural. La semiología

considera que los signos, ya sean palabras, imágenes, gestos o sonidos, tienen significado porque están insertos en un sistema de relaciones con otros signos.

De acuerdo con Saussure (1916), "la lengua es un sistema de signos en el que solo hay valores diferenciales", lo que significa que el valor de un signo está determinado por su relación con otros signos. La semiología es fundamental para el diseño gráfico, ya que ayuda a comprender cómo las imágenes, símbolos y colores son interpretados por diferentes audiencias.

Antropología. La antropología es el estudio de la humanidad en todas sus dimensiones, abarcando tanto los aspectos biológicos como los culturales. Esta ciencia explora cómo los seres humanos han evolucionado, interactuado con su entorno y desarrollado culturas diversas. En el contexto del diseño, la antropología es valiosa porque ofrece una comprensión profunda de las costumbres, comportamientos y creencias de diferentes grupos, lo cual es esencial al diseñar productos o mensajes para audiencias específicas.

Según Kottak (2006), "la antropología cultural es la rama que estudia los patrones culturales y la interacción social", lo que es relevante para los diseñadores y comunicadores que deben adaptar sus estrategias a los contextos culturales locales y globales

Cibernética. La cibernética es la ciencia que estudia los sistemas de control y comunicación en seres vivos y máquinas, con especial atención en cómo se retroalimentan estos sistemas. La cibernética, propuesta originalmente por Norbert Wiener (1948), es fundamental para el diseño interactivo y digital, ya que permite entender cómo los usuarios interactúan con interfaces y sistemas computacionales.

Wiener definió la cibernética como "la ciencia del control y la comunicación en el animal y la máquina". Su relevancia para el diseño se observa en la creación de interfaces de usuario eficientes, en donde se necesita comprender el comportamiento humano para optimizar la interacción con las máquinas.

Psicología de la comunicación. La psicología de la comunicación se enfoca en los procesos mentales involucrados en la emisión, recepción e interpretación de los mensajes. Examina cómo las personas perciben y procesan la información, lo que es crucial para crear mensajes efectivos. Según Berlo (1960), "la comunicación es el proceso de transmitir información y el efecto que esta tiene en los receptores", lo que implica que para ser eficiente, el comunicador debe tener en cuenta el contexto psicológico del receptor.

En el ámbito del diseño, la psicología de la comunicación se usa para mejorar la manera en que los mensajes visuales o textuales son recibidos y entendidos por el público objetivo.

Psicología del color. La psicología del color estudia cómo los colores afectan las emociones, percepciones y comportamientos humanos. Es fundamental en el diseño, ya que los colores no solo tienen una función estética, sino que también influyen en la respuesta emocional del espectador. Según Eva Heller (2004), "los colores no solo son fenómenos ópticos, sino también psicológicos y culturales". Cada color puede evocar diferentes asociaciones; por ejemplo, el rojo se asocia con la energía y el peligro, mientras que el azul tiende a transmitir calma y confianza.

En el diseño gráfico, la selección de una paleta de colores puede influir en la percepción de una marca, la efectividad de una campaña publicitaria o la experiencia de usuario en un sitio web.

Teología. La teología es el estudio de las creencias y doctrinas religiosas. En el contexto del diseño y la comunicación, la teología es relevante cuando el contenido está relacionado con la religión o tiene fines educativos religiosos, como en el caso de la capacitación de líderes religiosos. La teología proporciona el marco conceptual y doctrinal que influye en la creación de materiales religiosos, desde libros de enseñanza hasta recursos visuales.

Según Alister McGrath (2011), "la teología busca una comprensión racional y sistemática de las creencias religiosas". Para los diseñadores que trabajan en contextos religiosos, es crucial entender las implicaciones simbólicas y culturales de los elementos visuales que emplean.

Educación. La educación es el proceso a través del cual las personas adquieren conocimientos, habilidades, valores y actitudes. Es una ciencia fundamental para el diseño de recursos didácticos y pedagógicos. El diseño educativo debe tener en cuenta los principios de

aprendizaje y cómo estos influyen en la manera en que los estudiantes interactúan con el contenido.

Según Freire (1970), "la educación es un acto de amor y un acto de coraje. Es praxis, que significa acción y reflexión del hombre sobre el mundo para transformarlo". En el diseño, este enfoque se puede aplicar al crear materiales que fomenten la interacción y el aprendizaje significativo.

Lingüística. La lingüística es la ciencia que estudia el lenguaje humano, su estructura, evolución y uso en diferentes contextos. En el ámbito del diseño de la comunicación, la lingüística proporciona herramientas para entender cómo los mensajes son interpretados según las reglas del lenguaje, y cómo se puede estructurar la información para que sea clara y accesible.

Chomsky (1965), uno de los teóricos más influyentes en la lingüística, sostiene que "el lenguaje es un sistema innato en los seres humanos que permite la comunicación compleja". Para los diseñadores de mensajes y textos, entender los principios lingüísticos es fundamental para que el contenido sea coherente y eficaz.

Deontología. La deontología es la rama de la ética que trata de los deberes y las normas morales que guían las acciones de los profesionales. En el diseño, la deontología se refiere a las normas éticas que deben seguir los diseñadores en su práctica, como el respeto por los derechos de autor, la honestidad en la representación y la responsabilidad social en la creación de mensajes y productos.

Según Kant (1785), "la deontología se centra en los principios morales que dictan que ciertas acciones son correctas o incorrectas, independientemente de sus consecuencias". Los

diseñadores deben adherirse a códigos de conducta profesional que garanticen la integridad y la equidad en su trabajo.

Artes

Las artes son un conjunto de disciplinas que expresan la creatividad humana a través de medios visuales, sonoros o escénicos. En el diseño, las artes plásticas como la pintura, escultura y dibujo proporcionan inspiración y técnica. El arte es una fuente constante de innovación y un campo interdisciplinario que cruza fronteras con el diseño gráfico, la arquitectura, la moda y otras áreas creativas.

Según Gombrich (1950), "el arte es una forma de expresión humana que se manifiesta a través de múltiples formas y estilos, desde lo figurativo hasta lo abstracto". La comprensión de las artes permite a los diseñadores incorporar principios estéticos y narrativos en sus creaciones.

Fotografía. La fotografía es el arte y la técnica de capturar imágenes mediante la acción de la luz en una superficie sensible. En el diseño gráfico y la comunicación visual, la fotografía es una herramienta esencial para transmitir mensajes, emociones y narrativas. Se utiliza tanto en medios impresos como digitales para complementar o ser el centro de la composición visual.

Según Sontag (1977), "la fotografía no solo documenta, sino que interpreta el mundo a través de la visión del fotógrafo". En el diseño, la selección adecuada de imágenes fotográficas puede reforzar el mensaje y la identidad visual de un proyecto.

Tipografía. La tipografía es el arte y la técnica de organizar los tipos o fuentes tipográficas de manera que resulten estéticamente agradables y funcionales para la lectura. La

tipografía es un componente crucial del diseño gráfico, ya que afecta la forma en que el contenido es percibido y comprendido. De acuerdo con Bringhurst (2005), "la tipografía es el arte de dar forma al lenguaje escrito de manera que honre el contenido, facilite la lectura y comunique emociones".

La elección de una tipografía adecuada puede influir en la identidad de una marca, la claridad de un texto o la forma en que se transmite un mensaje.

Teorías.

Las teorías son explicaciones sistemáticas que pretenden describir, entender y predecir fenómenos específicos en distintos campos de estudio. En el contexto de las ciencias sociales, naturales, o aplicadas como el diseño, las teorías sirven como marcos interpretativos que orientan el análisis de situaciones, la creación de soluciones o la comprensión del comportamiento humano. Según Kerlinger (1973), "una teoría es un conjunto de conceptos interrelacionados, definiciones y proposiciones que presentan una visión sistemática de los fenómenos especificando las relaciones entre variables, con el propósito de explicar y predecir los fenómenos".

En el ámbito del diseño visual, las teorías ayudan a comprender cómo los seres humanos perciben y procesan la información visual, lo que resulta crucial para crear productos gráficos efectivos.

Teoría de la Gestalt. La teoría de la Gestalt es un enfoque psicológico que se centra en cómo las personas perciben visualmente el mundo. Desarrollada en Alemania a principios del siglo XX por psicólogos como Max Wertheimer, Kurt Koffka y Wolfgang Köhler, la Gestalt

(que significa "forma" o "configuración" en alemán) sostiene que las personas perciben los objetos como conjuntos completos y organizados, no como la suma de sus partes. Esto significa que el cerebro humano tiende a organizar la información sensorial en patrones y formas que tienen sentido.

Los principios fundamentales de la Gestalt incluyen la proximidad, la similitud, la continuidad, el cierre y la figura-fondo, los cuales explican cómo los elementos visuales se agrupan y se perciben en conjunto. Por ejemplo, el principio de proximidad establece que los elementos que están cerca unos de otros tienden a ser percibidos como un grupo, mientras que el principio de cierre sugiere que el cerebro tiende a completar formas incompletas.

En el diseño gráfico, la teoría de la Gestalt es esencial para la creación de composiciones visuales efectivas, ya que ayuda a los diseñadores a comprender cómo los espectadores interpretan los elementos visuales y cómo organizar los componentes de manera que sean percibidos de forma coherente y armoniosa.

Teoría del recorrido visual. La teoría del recorrido visual se refiere a cómo los ojos de las personas se mueven a través de una composición visual y cómo dirigen su atención a los diferentes elementos dentro de la misma. Esta teoría se basa en estudios de seguimiento ocular (eye-tracking) y sostiene que los espectadores no miran una imagen o diseño de manera aleatoria, sino que siguen ciertos patrones de movimiento que pueden estar influenciados por la estructura visual y el contenido.

El recorrido visual suele seguir patrones predecibles como la lectura en "Z" o en "F", que son comunes en culturas donde se lee de izquierda a derecha y de arriba hacia abajo. En el patrón

en "Z", los ojos primero se desplazan horizontalmente desde la parte superior izquierda hasta la derecha, luego bajan en diagonal hacia la parte inferior izquierda y finalmente se desplazan de nuevo horizontalmente hacia la derecha. En el patrón en "F", los ojos se mueven primero de forma horizontal en la parte superior, luego descienden un poco y se mueven horizontalmente de nuevo, para finalmente seguir un recorrido más vertical.

Esta teoría es de gran relevancia en el diseño de páginas web, publicidad y otros productos visuales, ya que conocer los patrones de recorrido visual permite organizar los elementos clave de una manera que guíe eficazmente la atención del espectador hacia los puntos de mayor importancia, como títulos, imágenes o llamadas a la acción..

Tendencias

En la actualidad, el diseño gráfico se encuentra en constante evolución debido a los avances tecnológicos, la globalización y los cambios en las preferencias de los consumidores. Estas tendencias son el resultado de la necesidad de los diseñadores de adaptarse a nuevas plataformas digitales, medios interactivos y comportamientos del usuario, lo que implica la creación de soluciones visuales que sean modernas, atractivas y funcionales. A continuación, se presentan algunas de las principales tendencias que predominan en el ámbito del diseño gráfico en 2024.

Minimalismo Moderno. El minimalismo sigue siendo una de las tendencias más influyentes en el diseño gráfico. Aunque esta corriente no es nueva, ha evolucionado hacia un enfoque más moderno y sofisticado, caracterizado por el uso de colores planos, tipografías limpias y espacios en blanco estratégicos. El principio rector del minimalismo es "menos es

más", lo que permite que el mensaje visual sea claro y directo, sin distracciones innecesarias. Se ha utilizado en interfaces de usuario (UI), sitios web, aplicaciones móviles y branding corporativo.

Ejemplo:

El rediseño de la identidad visual de marcas como Google y Apple ha abrazado un enfoque minimalista, con el uso de paletas de colores neutros y elementos visuales simples pero efectivos.

Tipografía Bold y Experimental. La tipografía ha adquirido protagonismo como un elemento visual que no solo comunica, sino que también define la identidad de un proyecto de diseño. El uso de tipografías bold (negritas) y experimentales, con formas geométricas y trazos no convencionales, se ha vuelto muy popular. Este estilo genera impacto y captura la atención del usuario, y es ideal para titulares, logotipos y branding.

Ejemplo:

Proyectos como los de Nike y Spotify han implementado tipografías personalizadas y audaces en sus campañas, lo que fortalece su identidad y establece un estilo único.

Diseño Retro y Vintage. Otra tendencia que ha ganado fuerza es el regreso de estilos retro, especialmente aquellos que evocan los años 70, 80 y 90. Este tipo de diseño aprovecha la nostalgia cultural y utiliza paletas de colores vibrantes, patrones geométricos y tipografías retro para apelar a la memoria emocional del espectador.

Ejemplo:

Marcas como Burger King han rediseñado sus logotipos utilizando elementos de estilo

vintage, aprovechando la conexión emocional con los consumidores que crecieron con la marca en sus primeras décadas.

Ilustraciones Personalizadas. Las ilustraciones dibujadas a mano y los gráficos personalizados están reemplazando cada vez más el uso de fotografías genéricas. Esto permite a las marcas crear una identidad visual única y fácilmente reconocible, ofreciendo un toque más humano y cálido. Además, las ilustraciones pueden ser adaptadas a distintos medios y plataformas digitales, desde sitios web hasta redes sociales.

Ejemplo:

Slack, utiliza ilustraciones simples y coloridas para darle un tono más accesible y amigable a su interfaz.

Gradientes y Colores Vibrantes. Ofrecen profundidad y dinamismo a los elementos visuales. A diferencia del enfoque minimalista con colores planos, los gradientes aportan transiciones sutiles que enriquecen la experiencia visual. Los tonos vibrantes y las combinaciones audaces de colores son características comunes en esta tendencia.

Ejemplo:

Instagram es uno de los ejemplos más conocidos de la aplicación de gradientes vibrantes, desde su logotipo hasta el diseño de su interfaz, lo que ha generado un impacto visual icónico.

Diseño 3D e Interactividad. Han ganado popularidad gracias a las mejoras en software y tecnología. Este estilo ofrece una experiencia inmersiva y es utilizado en interfaces web, presentaciones y publicidades. La capacidad de interactuar con los elementos gráficos genera un alto nivel de compromiso del usuario.

Ejemplo:

Proyectos de empresas como Apple y Tesla incluyen elementos 3D interactivos en sus sitios web y campañas publicitarias, permitiendo a los usuarios explorar productos desde diferentes ángulos y en mayor detalle.

Animaciones y Microinteracciones. Las animaciones y microinteracciones son clave para mejorar la experiencia del usuario, especialmente en entornos digitales como sitios web y aplicaciones móviles. Estos guían al usuario a través de la interfaz de manera fluida, haciéndola más intuitiva y atractiva.

Ejemplo:

La interfaz de usuario de Google Material Design utiliza animaciones sutiles y microinteracciones para proporcionar retroalimentación visual cuando el usuario realiza acciones como clics o desplazamientos, lo que mejora la usabilidad.

Sustentabilidad y Eco-diseño. El enfoque en la sustentabilidad ha influido en el diseño gráfico, especialmente en el branding y el empaquetado de productos. Las marcas están adoptando un enfoque ecológico, utilizando materiales reciclados y gráficos que enfatizan la conciencia ambiental. Esto refleja un compromiso con la responsabilidad social.

Ejemplo:

Marcas como Patagonia y Lush utilizan diseños enfocados en el medio ambiente, no solo en sus productos sino también en su identidad visual y materiales de comunicación.

Para concluir este capítulo, se presenta un resumen visual de las tendencias mencionadas. El tablero visual o "moodboard" incluye ejemplos de diseño de marcas actuales, esquemas de

color, tipografías, ilustraciones y otros elementos gráficos representativos. Este tablero servirá como inspiración y guía para la creación del proyecto de diseño gráfico en desarrollo.

Ejemplo de tablero de tendencia.

Figura No. 6. Realizada por Yahaira Franco. Tablero de tendencias que desglosa las tendencias de diseño minimalista, animaciones y microinteracciones, tipografía y responsive. Elaborado a partir de la investigación en Anexo 3.

Capítulo 7

Proceso de diseño y propuesta preliminar

Capítulo VII: Proceso de diseño y propuesta preliminar

Aplicación de la información obtenida en el marco teórico

Aquí se detalla cómo los conceptos fundamentales del marco teórico, tanto de comunicación como de diseño, se aplican en la creación de la propuesta preliminar del sitio web para líderes de la Iglesia Infantil de las Asambleas de Dios.

Comunicación

La comunicación juega un rol esencial en la construcción del sitio web, ya que determina cómo se transmiten los mensajes clave a los líderes de la Iglesia Infantil. Se ha decidido utilizar una comunicación organizacional y corporativa, que se enfoque en transmitir de manera clara y eficiente los recursos, actividades religiosas y material educativo que necesitan los líderes.

Tipos de comunicación:

- Comunicación visual: Se utilizarán imágenes y gráficos que refuercen los mensajes clave y faciliten la comprensión.
- Comunicación verbal: Los textos serán breves pero informativos, empleando un lenguaje sencillo y directo, adaptado al grupo objetivo.
- Comunicación digital: A través del diseño web, se organizan los recursos y actividades de manera intuitiva, haciendo uso de estrategias de navegación clara y accesibilidad.

Diseño

El diseño es la herramienta principal para lograr que la página web sea atractiva y funcional. Se aplican los siguientes principios:

- Gestalt: Para asegurar una estructura visual coherente, se utilizarán principios de la teoría de la Gestalt, como la proximidad y la similitud, para agrupar los contenidos relacionados, facilitando su interpretación y acceso rápido.
- Recorrido visual: El diseño seguirá un recorrido visual estratégico que guiará al usuario de los elementos más importantes (como el menú principal y los recursos destacados) a los secundarios, asegurando que la atención del usuario se centre en los contenidos más relevantes primero.

Diagramación

La diagramación de la página web se basará en un diseño modular, permitiendo que los usuarios encuentren fácilmente los recursos educativos, las actividades y el material religioso. El diseño será **responsive**, adaptándose a dispositivos móviles y manteniendo la **jerarquía visual** clara. Las secciones más importantes estarán en la parte superior, con menús de fácil acceso.

Tipografía

Para la tipografía, se seleccionarán fuentes que sean legibles y apropiadas para el contexto religioso. Se utilizarán tipografías sin serifas para los títulos principales y una fuente con serifas más tradicional para los textos informativos, transmitiendo así una sensación de modernidad sin perder la formalidad.

Teoría de color

La paleta de colores será más variada, manteniendo el propósito de transmitir tranquilidad, espiritualidad, confianza y conexión con los líderes de la Iglesia Infantil. Se utilizarán los siguientes colores:

- Azul: Representa calma, confianza y estabilidad. Utilizado en los encabezados y secciones principales del sitio para generar seguridad.
- Blanco: Simboliza pureza, claridad y espiritualidad. Utilizado en el fondo para crear un diseño limpio y ligero.
- Verde: Simboliza esperanza, crecimiento espiritual y renovación. Este color se usará para destacar las secciones dedicadas a los recursos educativos y actividades.
- Rojo: Representa amor, pasión y sacrificio. Este color será utilizado moderadamente en elementos visuales que requieran llamar la atención (por ejemplo, botones de llamada a la acción o secciones especiales).
- Amarillo: Asociado con la luz, la alegría y la energía positiva. Se utilizará en pequeños detalles para acentuar mensajes importantes o crear contrastes agradables con los tonos más serenos.

Psicología del color

Cada color de la paleta influirá de manera distinta en el estado de ánimo y la percepción de los líderes que visiten el sitio web:

- Azul: Promoverá una sensación de paz y confianza, invitando a los usuarios a explorar el sitio con tranquilidad.
- Verde: Fomentará un ambiente de esperanza y renovación espiritual, vital en un contexto religioso.
- Rojo: Aunque usado con moderación, el rojo incitará acción y compromiso, ideal para botones de llamada a la acción.

- Amarillo: Traerá energía positiva y alegría, conectando con el aspecto educativo y dinámico del sitio.

Psicología de la comunicación

La psicología de la comunicación será clave para adaptar el mensaje a los líderes de la iglesia. Entendiendo sus necesidades y su perfil, se desarrollará una página que ofrezca contenido estructurado de manera que facilite la búsqueda de información, con un enfoque en la experiencia del usuario (UX).

Deontología

En cuanto a la deontología aplicada al diseño de la página web, se respetarán los principios éticos y valores de la Iglesia Infantil. Se evitará el uso de imágenes o textos que puedan interpretarse como irrespetuosos o inapropiados. La página se ajustará a los lineamientos éticos y morales de las Asambleas de Dios.

Arte

El arte visual en la página web tendrá un enfoque espiritual, utilizando ilustraciones religiosas que refuercen el mensaje cristiano. Se integrarán imágenes inspiradoras que promuevan la fe y el crecimiento espiritual de la niñez.

Teorías del diseño

Se aplicarán teorías del diseño, como la Teoría de la Gestalt y el recorrido visual, para estructurar el contenido de manera que los líderes puedan acceder fácilmente a los recursos. Estos principios garantizarán una navegación clara y eficiente.

Tendencia de diseño

Las tendencias actuales en diseño web aplicadas al proyecto incluyen:

- Minimalismo: un enfoque sencillo y limpio, sin elementos visuales innecesarios.
- Diseño responsivo: adaptación automática a cualquier dispositivo, desde móviles hasta tabletas y ordenadores.
- Microinteracciones: pequeñas animaciones que harán la experiencia de navegación más intuitiva y atractiva.

Conceptualización

La conceptualización en este proyecto de diseño web para los líderes de la Iglesia Infantil de las Asambleas de Dios se enfoca en integrar elementos visuales, gráficos y comunicativos que reflejen los valores y objetivos de la iglesia. Sirve de guía para estructurar todos los componentes del sitio web, asegurando que cada aspecto esté alineado con el propósito del proyecto: proporcionar recursos, actividades y material educativo a los líderes infantiles de la iglesia.

La conceptualización articula cómo el diseño responderá a las necesidades espirituales, pedagógicas y comunitarias de los usuarios del sitio web. Todos los elementos se alinearán con los valores cristianos, la enseñanza bíblica y la misión formativa de la Iglesia Infantil. A través de una interfaz clara, amigable e inspiradora, el sitio web será un espacio donde los líderes puedan acceder a información, colaborar y fortalecer sus capacidades en el liderazgo religioso.

Método

Para el desarrollo de este proyecto se empleó la técnica creativa conocida como "Brainstorming estructurado", creada por Alex Osborn en 1953, y utilizada principalmente en el campo de la publicidad y la resolución de problemas creativos. Esta técnica es ampliamente empleada para generar ideas innovadoras de manera colaborativa y organizada, permitiendo a los participantes explorar diversas posibilidades antes de llegar a una solución final.

Este método creativo se utiliza para generar ideas de forma colectiva, con la participación activa de todos los involucrados en el proceso de diseño. Permite la exploración de múltiples enfoques para desarrollar el sitio web de una manera que refleje de manera efectiva las necesidades del grupo objetivo y el propósito del proyecto. El método técnico de creatividad usada, funciona de la siguiente forma:

- **Paso 1:** Definición del Problema: El primer paso consiste en definir claramente el problema o reto creativo a resolver. En este caso, el problema es cómo diseñar un sitio web que cumpla con las expectativas de los líderes de la Iglesia Infantil, proporcionando contenido de manera atractiva, accesible y útil.
- **Paso 2:** Sesión de Lluvia de Ideas Inicial: En este paso, los participantes (equipo de diseño, expertos en comunicación, y algunos representantes de los líderes infantiles) aportan todas las ideas que se les ocurran, sin filtrarlas ni evaluarlas en el momento. Se apunta todo lo sugerido para no perder ninguna posible solución creativa.
- **Paso 3:** Organización de las Ideas Las ideas se clasifican en categorías relacionadas con los diferentes aspectos del proyecto: diseño gráfico, usabilidad, interacción con el

usuario, contenidos educativos, etc. Esta organización ayuda a ver patrones y posibles soluciones que se pueden combinar o modificar.

- **Paso 4:** Evaluación de las Ideas: Las ideas organizadas se revisan y evalúan en función de su viabilidad, su capacidad para resolver el problema planteado y su alineación con los valores y objetivos del proyecto. Aquí se identifican las mejores propuestas o combinaciones de ideas.
- **Paso 5:** Refinamiento de la Idea Seleccionada: Se escoge la solución creativa más adecuada y se detalla cómo se implementará en el proyecto. En este caso, la idea seleccionada podría involucrar una combinación de técnicas de diseño visual, interacción con el usuario y estructura de contenido que facilite el acceso de los líderes a los recursos religiosos.
- **Paso 6:** Implementación: Finalmente, se implementa la solución creativa en el diseño del sitio web, siguiendo los principios y directrices establecidos en el proceso de conceptualización.

Con estos pasos del Brainstorming estructurado, se logra generar una solución creativa y eficaz para el diseño del sitio web, asegurando que todos los aspectos sean abordados de manera colaborativa y orientados a resolver el problema planteado: la creación de una plataforma web funcional y alineada con los objetivos de la Iglesia Infantil.

Definición del concepto. Para el proyecto Diseño de página web para dar a conocer recursos, actividades religiosas y material de estudio dirigido a líderes de Iglesia Infantil de las Asambleas de Dios. Se aplicó la técnica de creatividad titulada: Brainstorming estructurado. Se desarrollaron los siguientes pasos:

- Paso 1: Se definió el problema: ¿Cómo diseñar un sitio web que cumpla con las expectativas de los líderes de la Iglesia Infantil, proporcionando contenido de manera atractiva, accesible y útil?
- Paso 2: Se realizó una reunión inicial con la Directora general del ministerio de Iglesia Infantil y se hizo una lluvia de ideas de lo que se desea implementar y obtener de la página web.
- Paso 3: Al tener todas las ideas, se organizó por categorías y se hizo un listado de lo que se colocará y la forma en que se podrán implementar.
- Paso 4: Teniendo todas las ideas organizadas, se procederá a descartar las que no son viables o funcionales, así como también se unifican las ideas de se logren complementar.
- Paso 5: Se define el tipo de página web que funciona para cumplir con el objetivo, así como la estructura de cada pantalla.
- Paso 6: Se implementará la solución creativa en el diseño del sitio web, siguiendo los principios y directrices establecidos en el proceso de conceptualización.

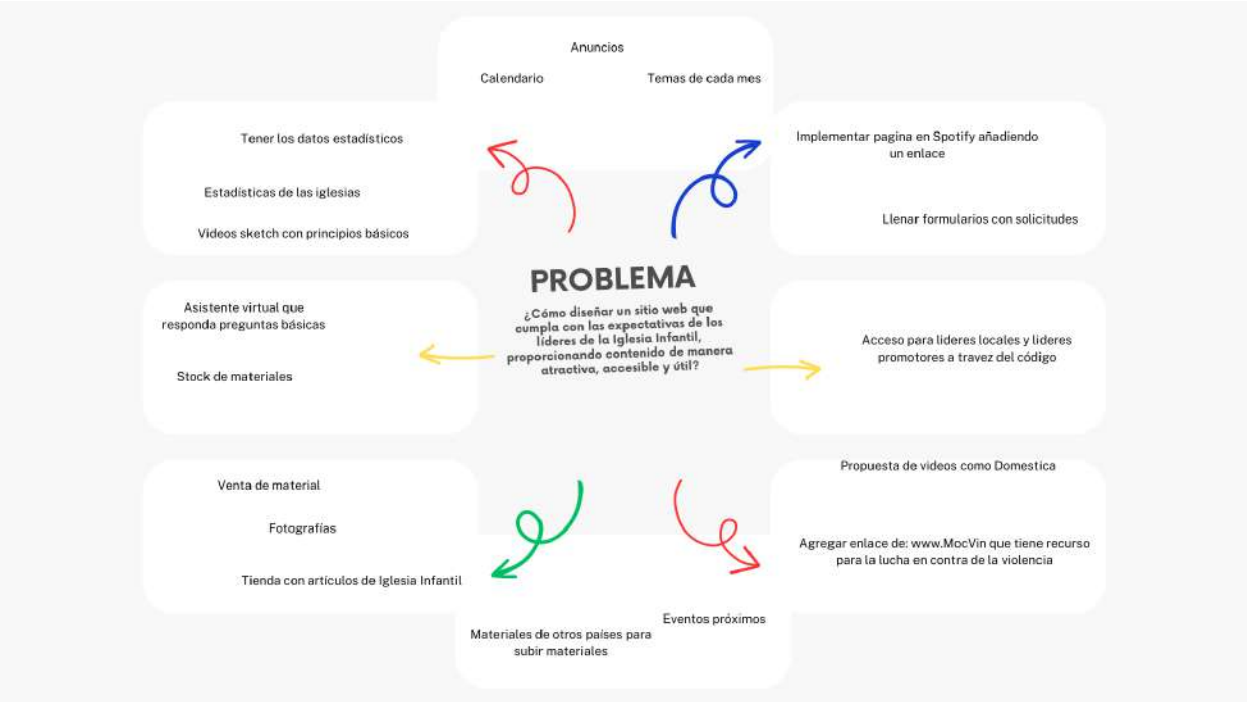


Figura 7. Realizada por Yahaira Antonieta Franco Raxón. Evidencia gráfica de la aplicación de la técnica creativa usada.

De la aplicación de la técnica creativa se llegó a la conclusión que el concepto de diseño se basará en la frase **"Niños que viven para Dios"**.

De igual forma la frase funcionará como eslogan y se incluirá en el material presentado. Esta es la frase que actualmente la iglesia infantil utiliza, por lo que se usará como fuente de inspiración para el proyecto.

Bocetaje

Con base en la frase "Niños que viven para Dios" se procede a realizar el proceso de bocetaje, pasando por las siguientes variantes: Tabla de requisitos, bocetaje de diagramación o bocetaje inicial, bocetaje formal y digitalización de la propuesta.

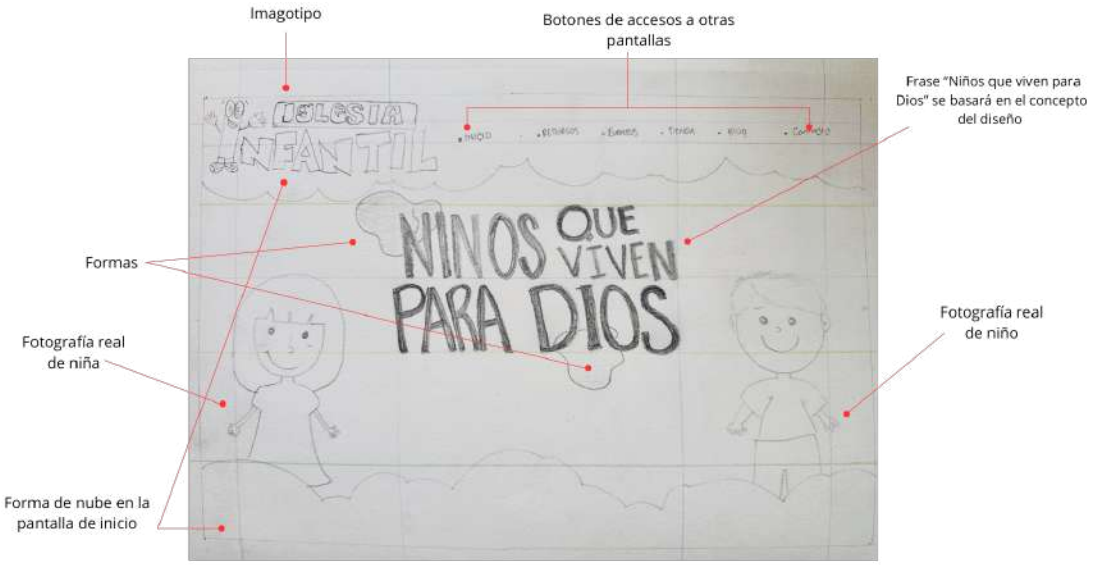
Tabla de requisitos

Elemento gráfico	Propósito	Técnica	Emoción
Color	Definir la identidad visual del sitio web. Crear una atmósfera que conecte con el público objetivo (líderes religiosos) y refleje los valores de la iglesia.	Selección de paleta de colores con Adobe Color. Aplicación de contrastes suaves para facilitar la lectura y destacar elementos claves. Uso de CSS para aplicar la paleta en el sitio web.	Armonía, espiritualidad, alegría, paz. Colores cálidos como el amarillo, verde y rojo para transmitir alegría; colores neutros como el blanco y negro para transmitir calma; azul o morado para reflejar espiritualidad.
Tipografía	Mostrar la jerarquía del contenido y facilitar la lectura de manera clara y atractiva. Crear una experiencia visual coherente.	Elección de tipografías web (Google Fonts, Adobe Fonts). Uso de una tipografía principal para títulos (serif o sans serif) y una secundaria para el cuerpo de texto.	Estabilidad, seriedad, modernidad. Las tipografías sans serif para los títulos evocan modernidad y accesibilidad; serif para textos largos aporta formalidad y estructura.
Fotografías	Transmitir mensajes visuales que humanicen el contenido, resalten la comunidad y las actividades de la Iglesia Infantil.	Fotografías de alta calidad con retoques ligeros (Adobe Photoshop o Lightroom). Aplicación de filtros cálidos o suaves para mantener coherencia visual. Uso de imágenes en formato web optimizado (JPG, PNG, WebP).	Inclusión, cercanía, alegría, esperanza. Imágenes que reflejen la diversidad y unión dentro de la comunidad. Fotografías de niños en actividades religiosas y líderes guiando, para reforzar el propósito del sitio.
Diagramación	Organizar la estructura del contenido de manera intuitiva y accesible, facilitando la navegación y destacando elementos	Uso de cuadrículas (grid system) y layouts basados en una estructura de columnas (Adobe XD, Figma). Diseño responsive para asegurar accesibilidad en dispositivos móviles y de escritorio.	Claridad, orden, simplicidad. Una diagramación bien estructurada crea una sensación de serenidad y confianza. Los espacios en blanco y la separación visual entre bloques de contenido ayudan a guiar la vista

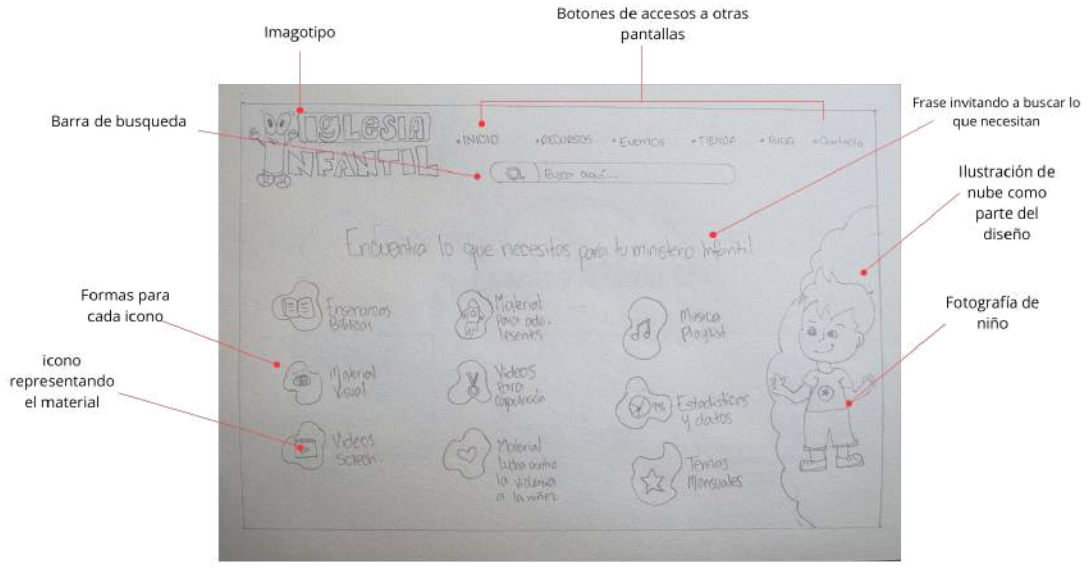
	importantes.		del usuario.
Elementos gráficos	Reforzar el contenido visual, proporcionar dinamismo y guiar al usuario hacia puntos clave.	Diseño vectorial para iconos, botones e ilustraciones personalizadas (Adobe Illustrator, Figma). Aplicar animaciones suaves con CSS o JavaScript para hacer el contenido interactivo.	Energía, movimiento, modernidad. Iconos e ilustraciones que representen de forma clara y directa los valores de la iglesia. Animaciones ligeras para dar fluidez y vida al sitio sin abrumar al usuario.

Bocetaje Preliminar.

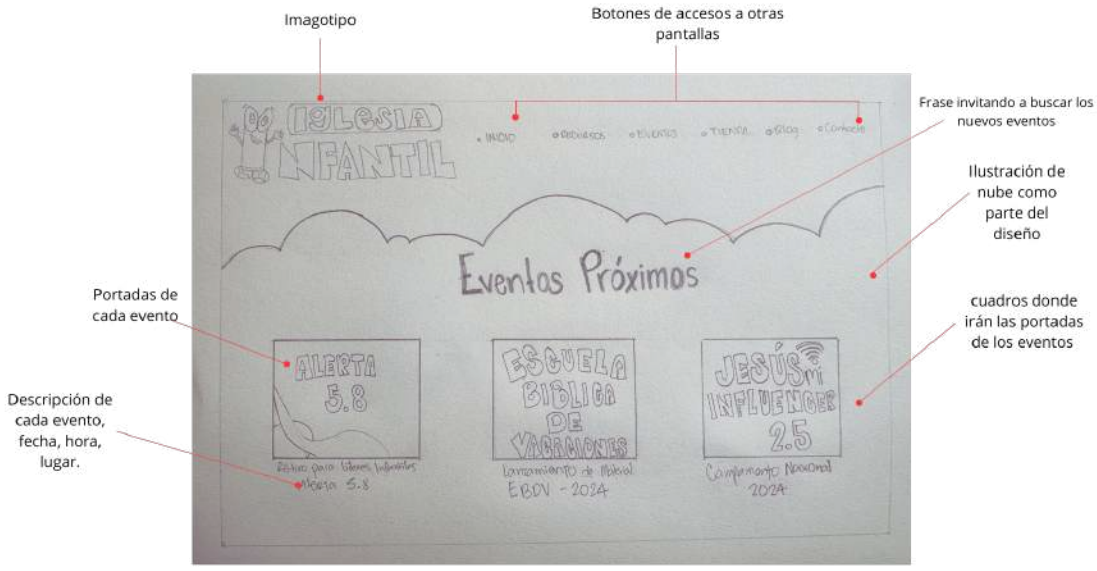
Pantalla de inicio



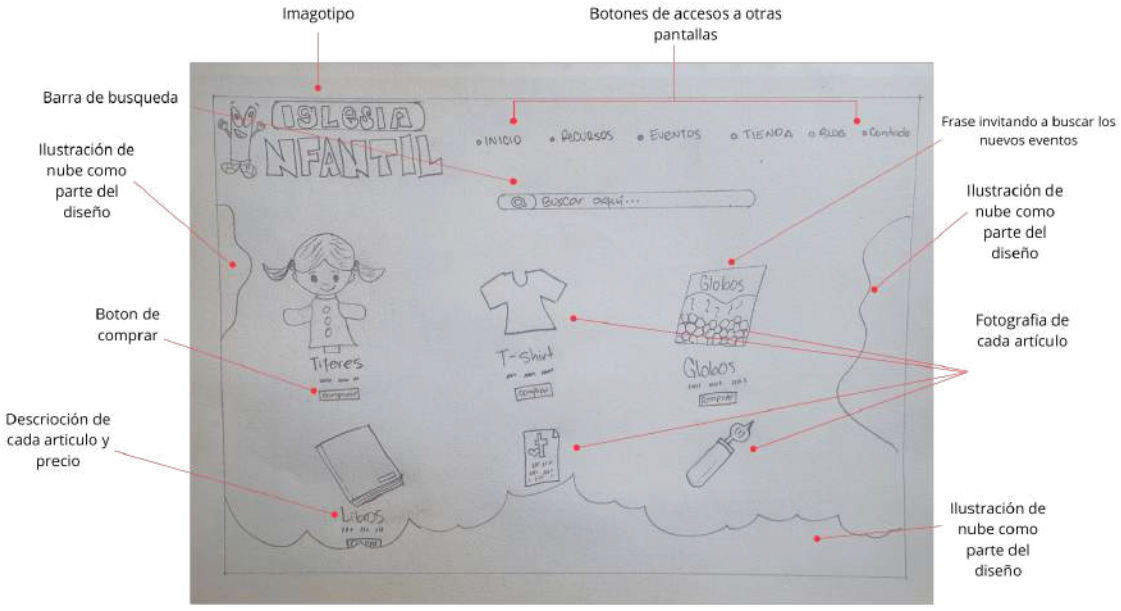
Segunda pantalla: Recursos



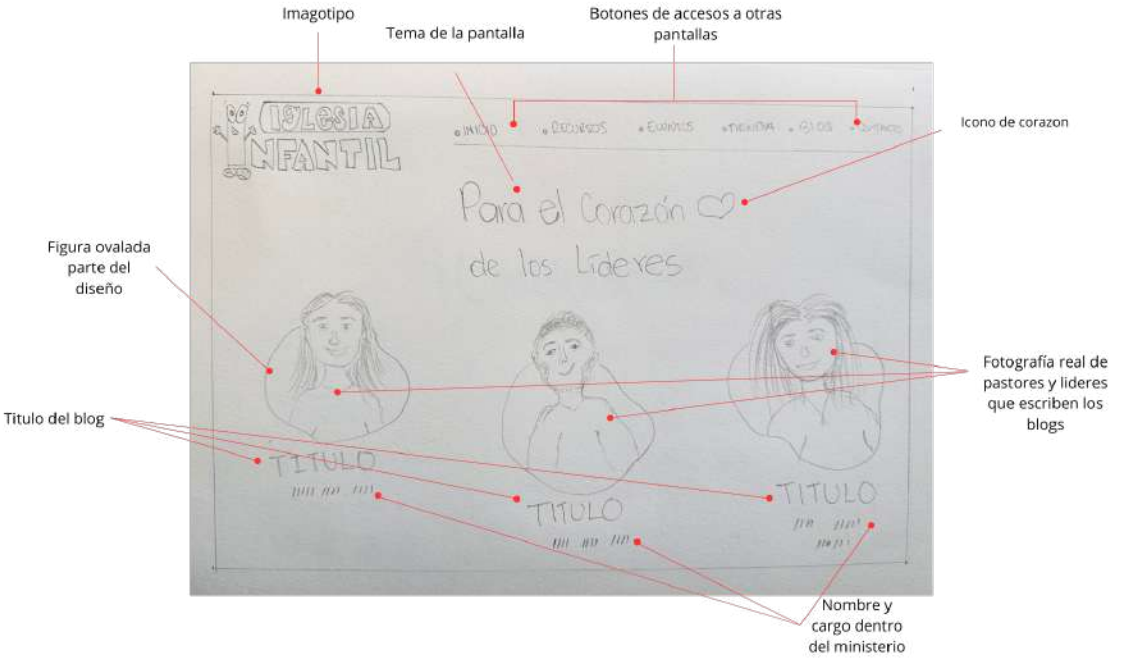
Tercer pantalla: Eventos



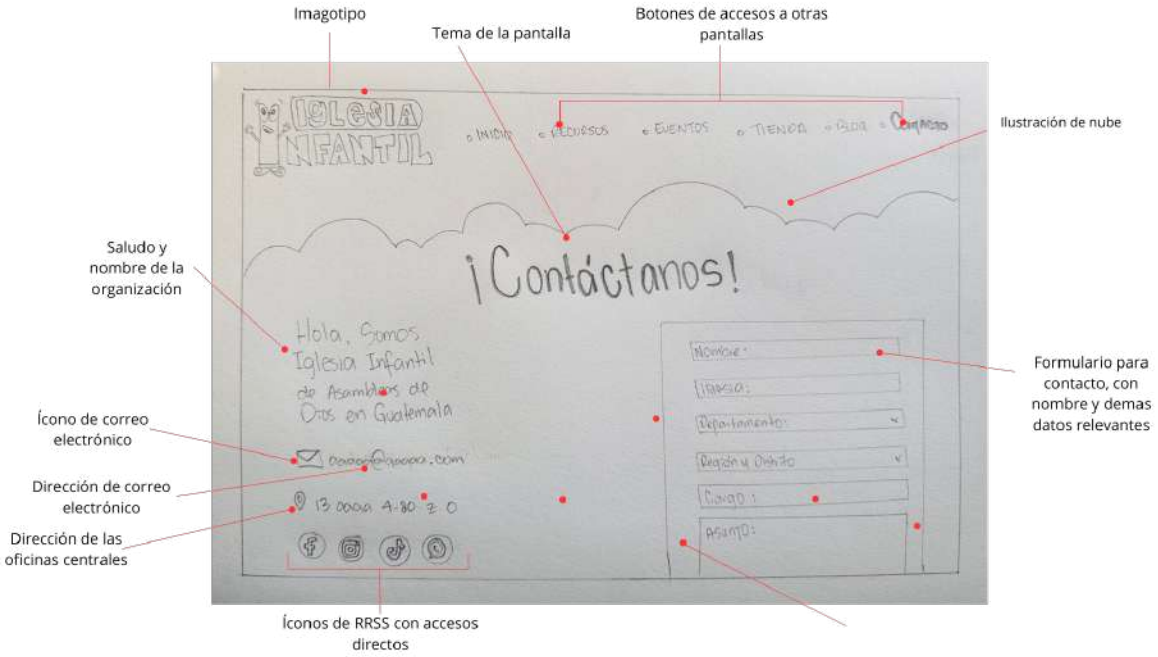
Cuarta pantalla: Tienda



Quinta pantalla: Blogs



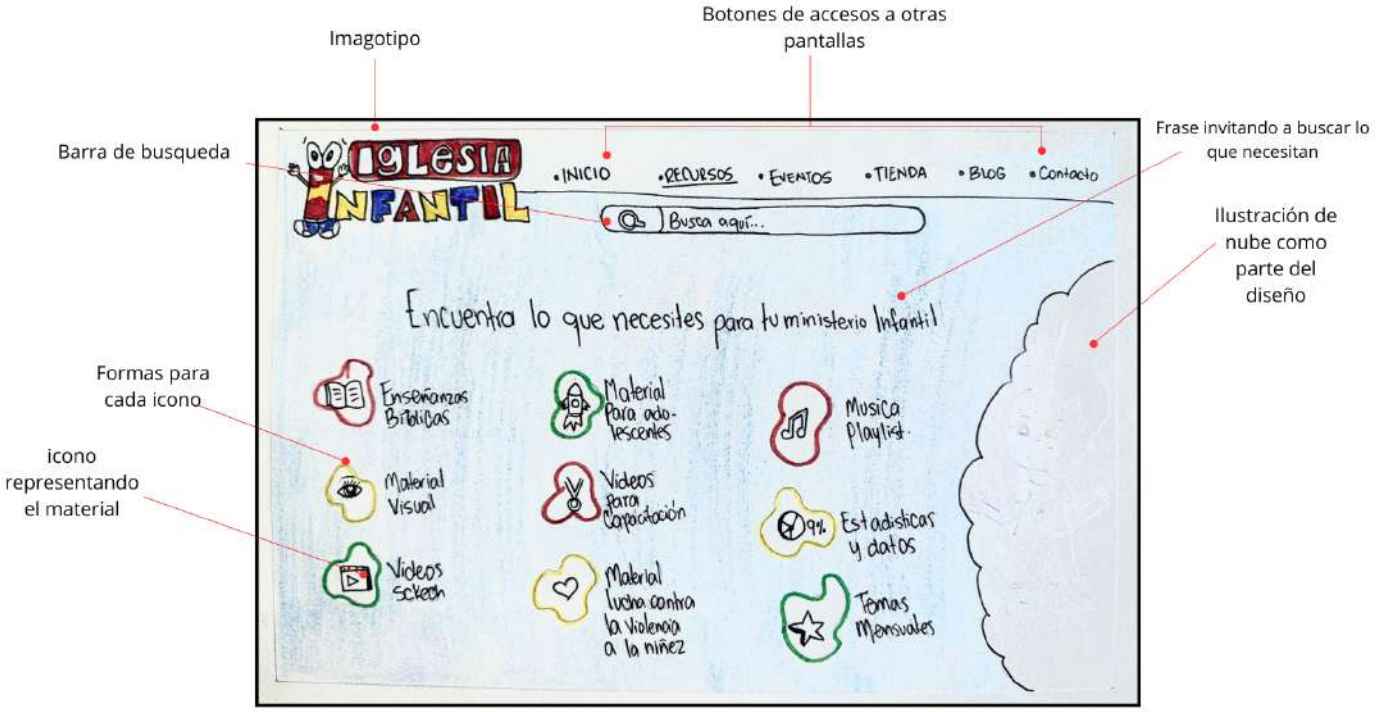
Sexta pantalla: Contáctanos



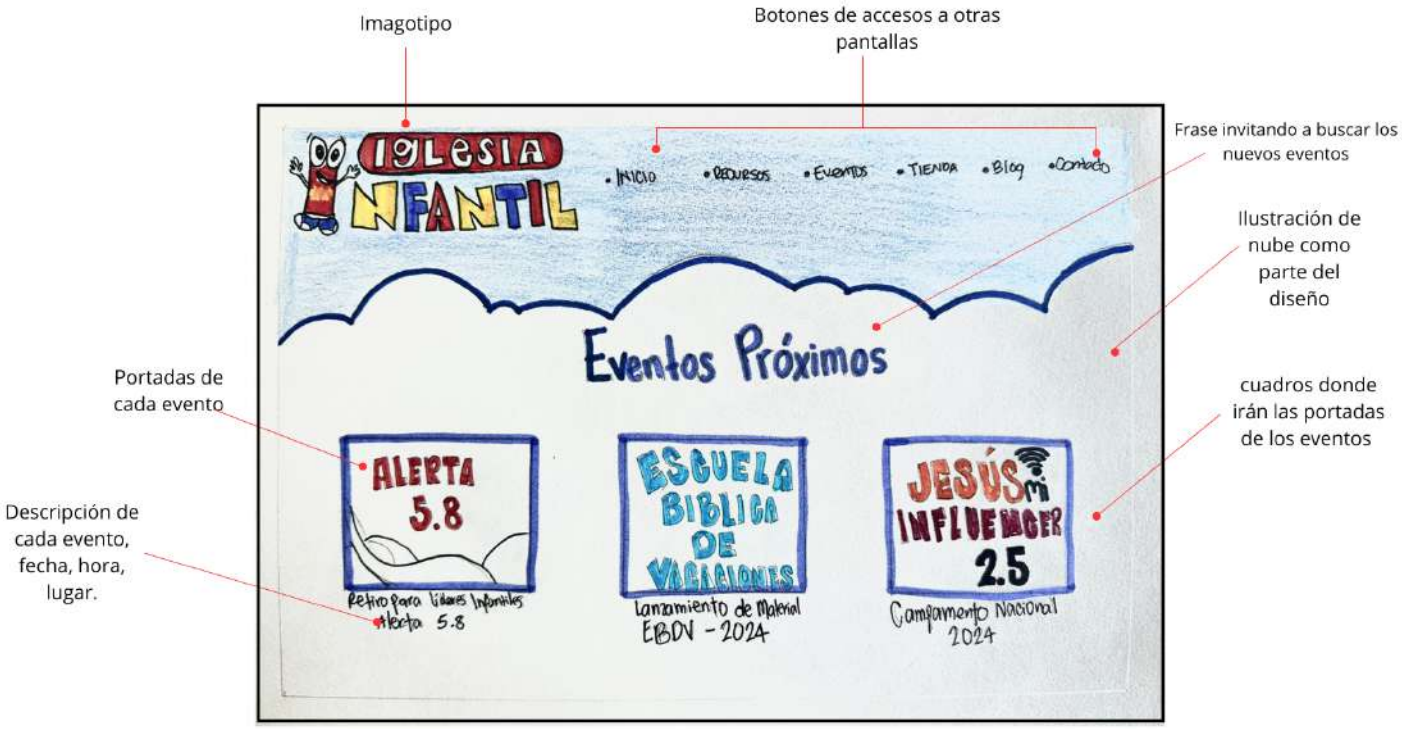
Bocetos a color

Pantalla de inicio

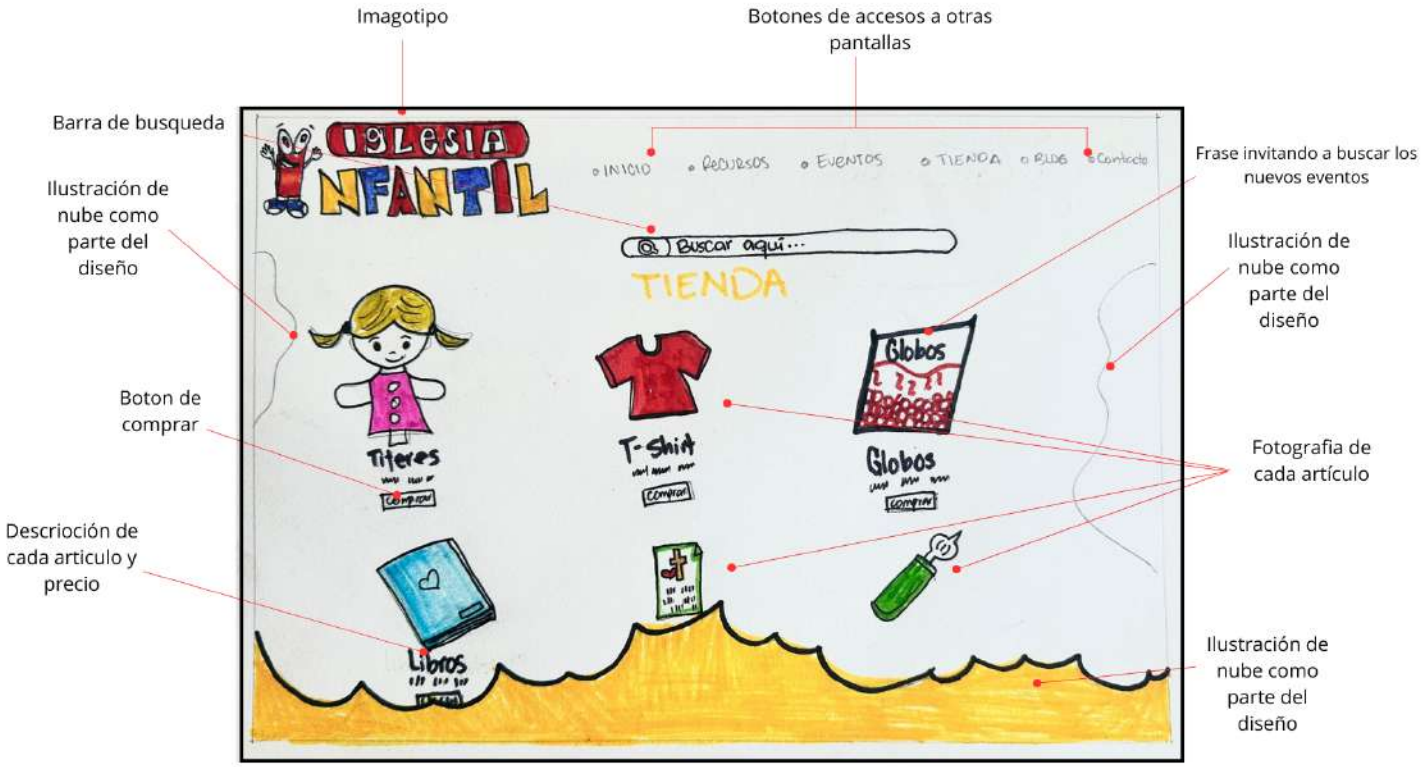
Pantalla de Recursos disponibles



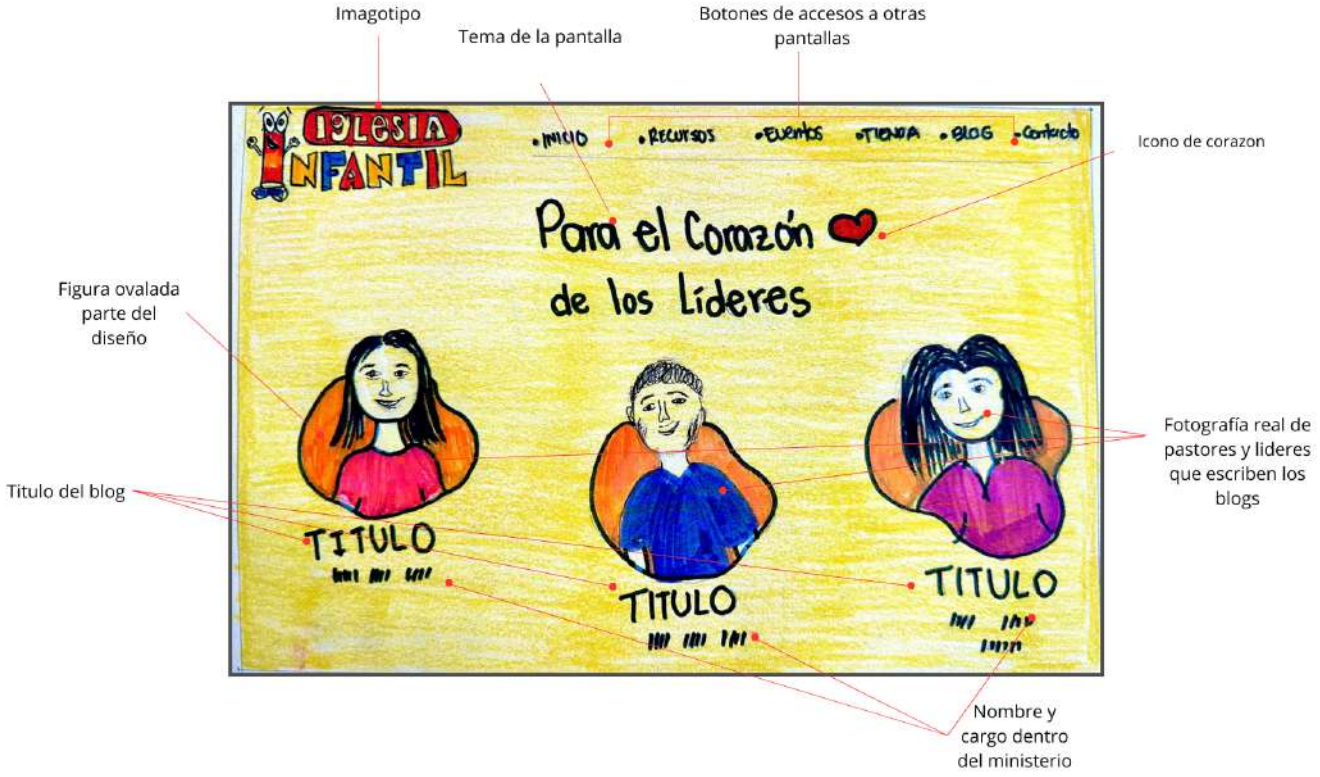
Pantalla de Eventos próximos



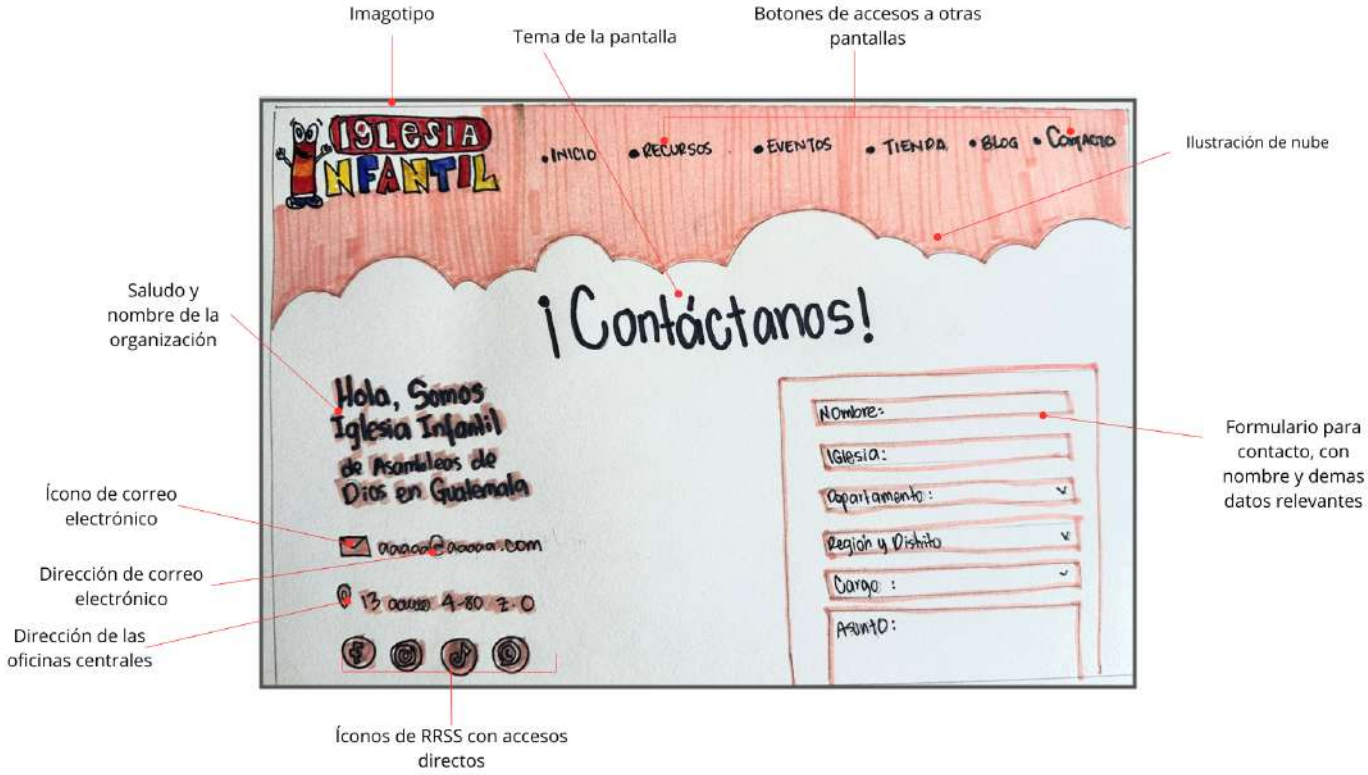
Pantalla de tienda



Pantalla de Blog



Pantalla de Contacto



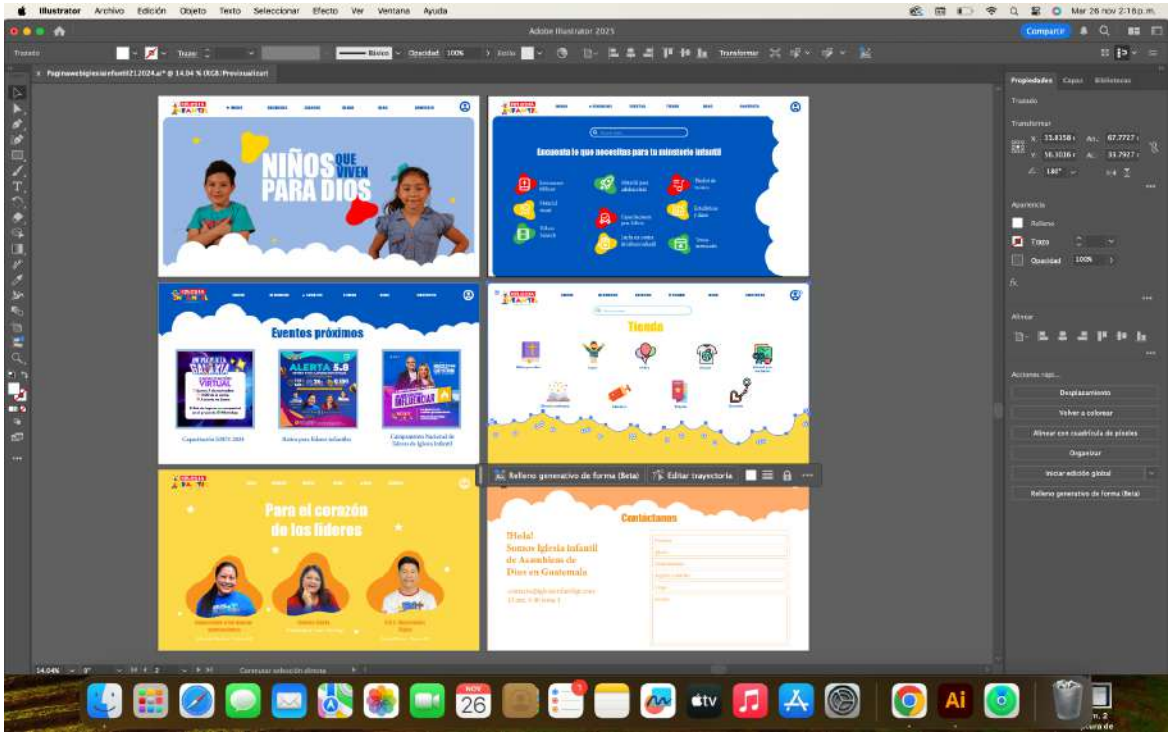
Proceso de digitalización de los bocetos.

Bocetos digitalizados de 6 pantallas del sitio web, junto el bocetaje del menú flotante (navbar), cada boceto tiene una relación de aspecto de 1920x1080 píxeles y detallan la diagramación de cada página, los colores y tipografía que se estarán utilizando.

Propuesta preliminar

Pieza 1

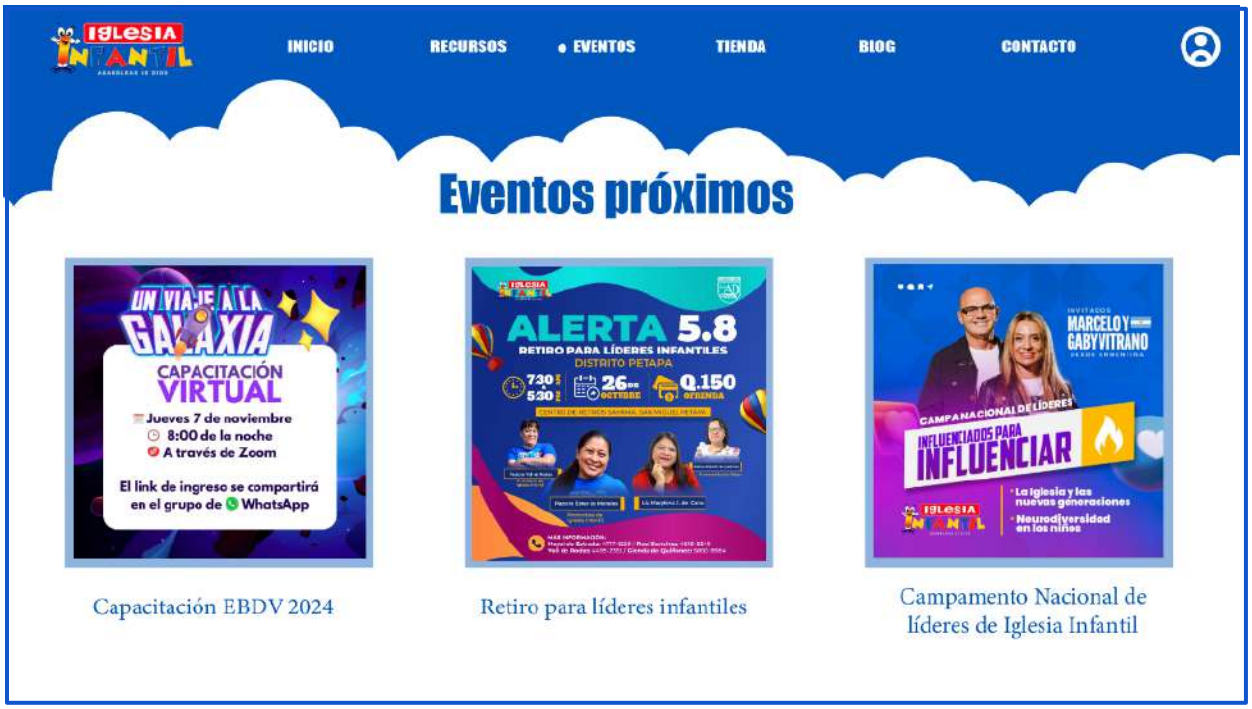
Descripción de la propuesta. La propuesta consiste en el diseño de una página web moderna y funcional que permita a los líderes de la Iglesia Infantil de las Asambleas de Dios acceder a recursos, actividades religiosas y material de estudio. La estructura de la web está pensada para ser accesible y organizada, cumpliendo con las necesidades identificadas en la investigación. Tamaño: 1920x1080 píxeles (estándar para pantallas de alta definición). Ajustable según diseño responsivo, optimizado para 360x640 píxeles en dispositivos pequeños. Esto asegura una experiencia de usuario consistente en diferentes dispositivos.



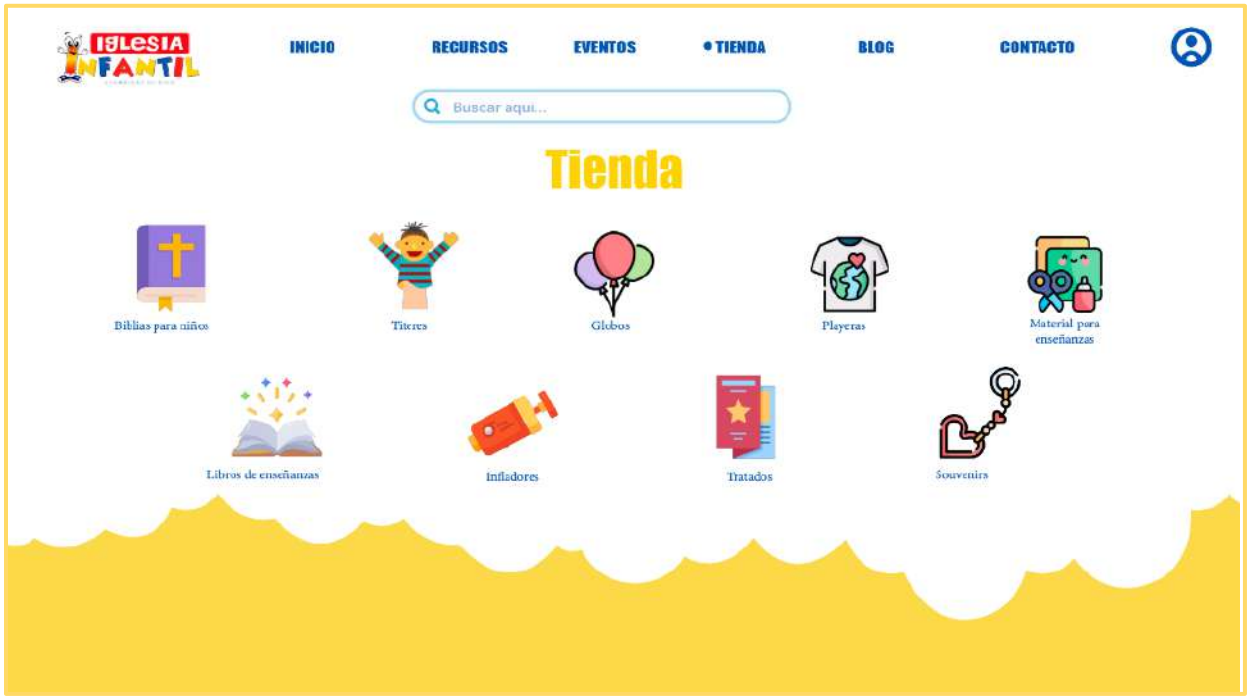
Primera pantalla Inicio

Segunda pantalla Recursos

Tercera pantalla Eventos



Cuarta pantalla Tienda



Quinta pantalla Blog

Sexta pantalla Contacto

Capítulo 8
Validación técnica

Capítulo VIII: Validación técnica

Al finalizar la propuesta preliminar de Diseño de página web para dar a conocer recursos, actividades religiosas y material de estudio dirigido a líderes de Iglesia Infantil de las Asambleas de Dios, se dará inicio al proceso de validación técnica, mostrando el proyecto a clientes, expertos y grupo objetivo. El instrumento de validación será la encuesta personal, en ellas se crearán preguntas cerradas y calificación basada en la escala de Likert.

Las encuestas se realizan de forma virtual a través de Google Forms para clientes, grupo objetivo y para expertos.

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

La herramienta a utilizar es una encuesta de respuesta múltiple que se aplicará al cliente, a veinte (20) personas, hombres y mujeres del grupo objetivo y a cinco (5) expertos en el área de comunicación y diseño.

Población y muestreo

Las encuestas se realizaron a una muestra de 25 personas divididas en tres grupos:

Clientes

Reyna Esther de Morales

Carlos Morales Donis

Lilian Yolanda Chavarria

Dimas Israel Patzan

Job Cruz

Expertos

Profesionales en distintas áreas de la comunicación y el diseño, la publicidad y el área del diseño que aplica.

Mgr. Arnulfo Guzman.

Licda. Maria Eugenia Aguilar Melgar.

Ing. Roberto Juárez Fuentes.

Mgtr. Antonio Gutierrez M.Ed.

Licda. Aura Lessette Pérez Aguirre

Grupo objetivo

El grupo objetivo que participó en la validación de la encuesta corresponde a líderes religiosos y voluntarios que trabajan en ministerios infantiles dentro de las Iglesias de las Asambleas de Dios en Guatemala. Este segmento fue seleccionado debido a su experiencia y conocimiento en actividades relacionadas con la enseñanza y liderazgo infantil, lo que los posiciona como participantes clave para proporcionar información relevante sobre el diseño y contenido de la página web propuesta.

Método e instrumentos

La herramienta que se usará es la encuesta. La encuesta consiste en un procedimiento a través del que se recopilan datos por medio de un cuestionario previamente diseñado. Dentro de la encuesta se usará el método de la escala tipo Likert. Esta escala consiste en una forma psicosométrica usada comúnmente en cuestionarios. Se colocan distintos grados o niveles en los

que el encuestado estará de acuerdo o en desacuerdo con una declaración, pregunta o ítem y posteriormente se procesan los resultados obtenidos. Este es un método cualitativo y produce datos descriptivos.

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

Modelo de la encuesta

Facultad de Ciencias de la Comunicación

-FACOM-

Licenciatura en Comunicación y Diseño

Proyecto de graduación

Género F	☐	Experto	☐	Nombre	
M	☐	Cliente	☐	Profesión	
Edad	☐	Grupo Objetivo	☐	Puesto	

Encuesta de Validación del proyecto de:

Diseño de página web para dar a conocer recursos, actividades religiosas y material de estudio dirigido a líderes de Iglesia Infantil de las Asambleas de Dios.

Antecedentes:

La Iglesia Infantil de las Asambleas de Dios en Guatemala ha ofrecido a los líderes de todos los ministerios de niños de las iglesias de Asambleas de Dios sus servicios desde el año 2008. Sin embargo, en la actualidad no cuenta con una página web. Por esta razón se propuso resolver este problema comunicativo a través de la elaboración del siguiente proyecto: Diseño de página web para dar a conocer recursos, actividades religiosas y material de estudio dirigido a líderes de Iglesia Infantil de las Asambleas de Dios.

Instrucciones:

A continuación, ingrese al siguiente enlace y revise la propuesta de diseño del sitio web presentado. Con base en su criterio, responda las preguntas de validación seleccionando la opción que considere más adecuada.

Link: **https://www.figma.com/proto/y76zZfJHiUTdwWNN2tXNqA/Website-Iglesia-Infantil?page-id=0%3A1&node-id=4-236&node-type=frame&viewport=245%2C477%2C0.22&t=smAWr6QFGEiLCnZn-1&scaling=scale-down&content-scaling=fixed**

Parte Objetiva:

1. ¿Considera usted necesario diseñar una página web para dar a conocer los recursos, actividades y materiales de estudio dirigido a los líderes de Iglesia Infantil, para la Organización Asambleas de Dios en Guatemala?

   SI ___ NO ___

2. ¿Considera importante recopilar información a través del Brief que el cliente proporcione que incluya encuestas, entrevistas y pruebas de usuario, con el fin de obtener datos precisos y relevantes sobre las necesidades y preferencias de los líderes de ministerios de niños, asegurando que el diseño del sitio web sea efectivo, funcional y alineado con sus expectativas?

   SI ___ NO ___

3. ¿Considera adecuado investigar y analizar términos, conceptos y tendencias actuales en diseño web, especialmente aquellos relevantes para la creación de sitios web educativos y de ministerios infantiles, con el fin de proporcionar una base informada y actualizada que guíe la toma de decisiones en el desarrollo del proyecto y garantice un diseño atractivo, funcional y moderno?

   SI ___ NO ___

4. ¿Considera adecuado diagramar la página web que asegura que se adapte perfectamente a diversos dispositivos y tamaños de pantalla, garantizando una experiencia de usuario coherente, accesible y optimizada tanto para líderes de ministerios de niños como para los niños y sus familias?

   SI ___ NO ___

Parte Semiológica:

5. ¿Considera que los colores propuestos en el diseño (Rojo, azul, verde y amarillo) transmiten tranquilidad, espiritualidad, confianza y conexión con los líderes de la Iglesia Infantil y reflejan los valores de la iglesia?

   Poco ___ Mucho ___ Nada ___

6. ¿Cree que la tipografía utilizada muestra la jerarquía del contenido y facilita la lectura de manera clara y atractiva. Creando una experiencia visual coherente y llamativa?:

   Muy adecuada ___ Poco adecuada ___ Nada adecuada ___

7. ¿Los diseños, ilustraciones y fotografías de la propuesta gráfica transmiten mensajes visuales que humanizan el contenido, resaltan la comunidad y las actividades de la Iglesia Infantil?

   Muy comprensibles ___ Poco comprensibles ___ Nada comprensibles ___

8. Considera que la diagramación de la página web es:

   Ordenada ___ Poco ordenada ____ Nada ordenada ____

Parte Operativa:

9. Considera que la tipografía utilizada en los títulos, subtítulos y descripciones es:

   Legible ___ Poco legible ___ Nada legible ___

10. Considera que la cantidad de información en el diseño de la página web para Iglesia Infantil es:

    Muy adecuada ___ Poco adecuada ___ Nada adecuada ___

11. Según su criterio, el tamaño 1920x1080 px de la propuesta es:

    Funcional ___ Poco funcional ___ Nada funcional ___

12. Según su criterio la orientación horizontal (1920x1080 px) es:

    Muy adecuada ___ Poco adecuada ___ Nada adecuada ___

13. ¿Cree que el concepto del diseño "Niños que viven para Dios" del proyecto va acorde a la inspiración gráfica de la empresa?

SI ___ NO ___

14. Considera que la tendencia de diseño "Minimalismo, Diseño responsivo y Microinteracciones" reflejada en el diseño es:

Llamativa ___ Poco llamativa ___ Nada llamativa ___

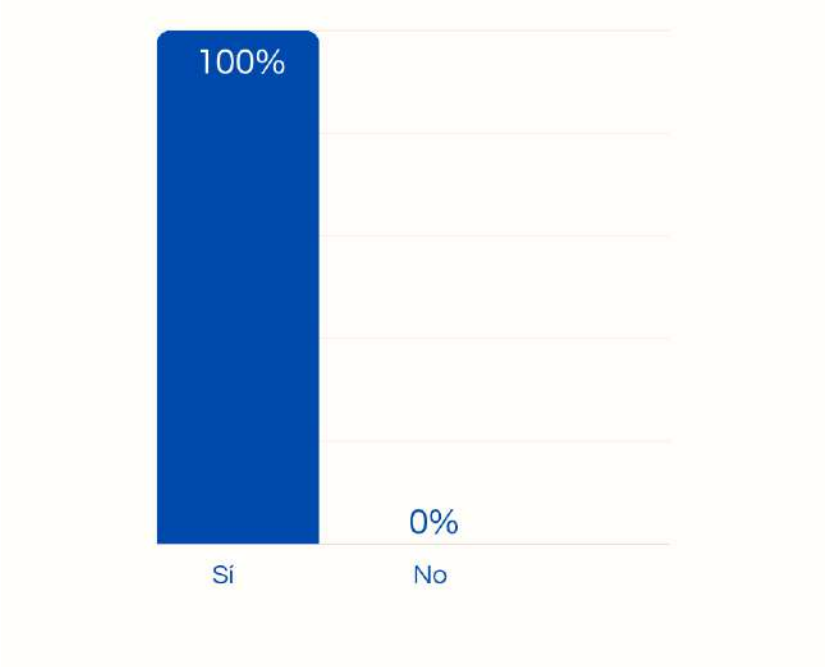
De antemano se agradece la atención y el tiempo brindado para contestar esta encuesta. Si en caso usted tiene alguna sugerencia, comentario o critica personal puede hacerlo en el siguiente espacio:_____

_____

Resultados e interpretación de resultados

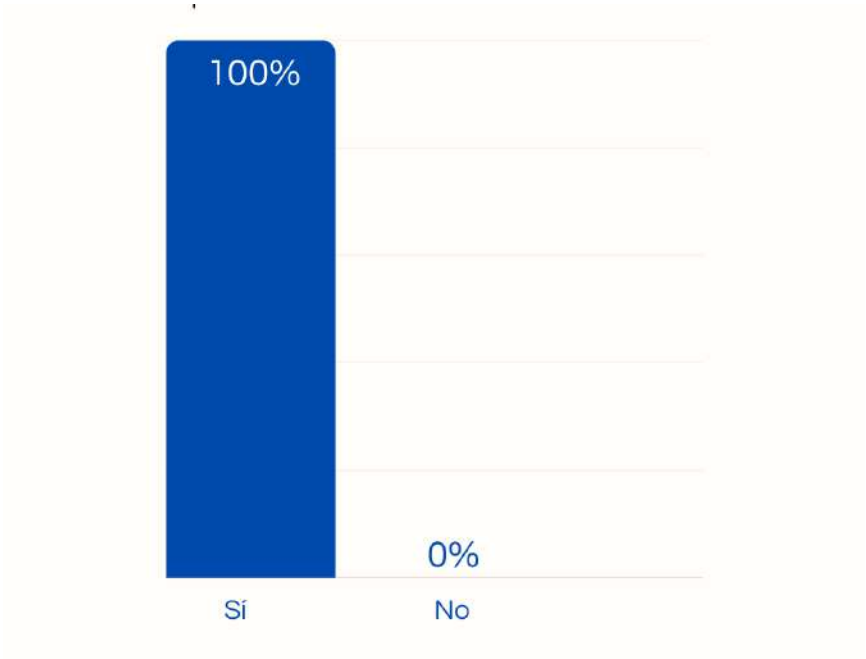
Parte Objetiva

1. ¿Considera usted necesario diseñar una página web para dar a conocer los recursos, actividades y materiales de estudio dirigido a los líderes de Iglesia Infantil, para la Organización Asambleas de Dios en Guatemala?



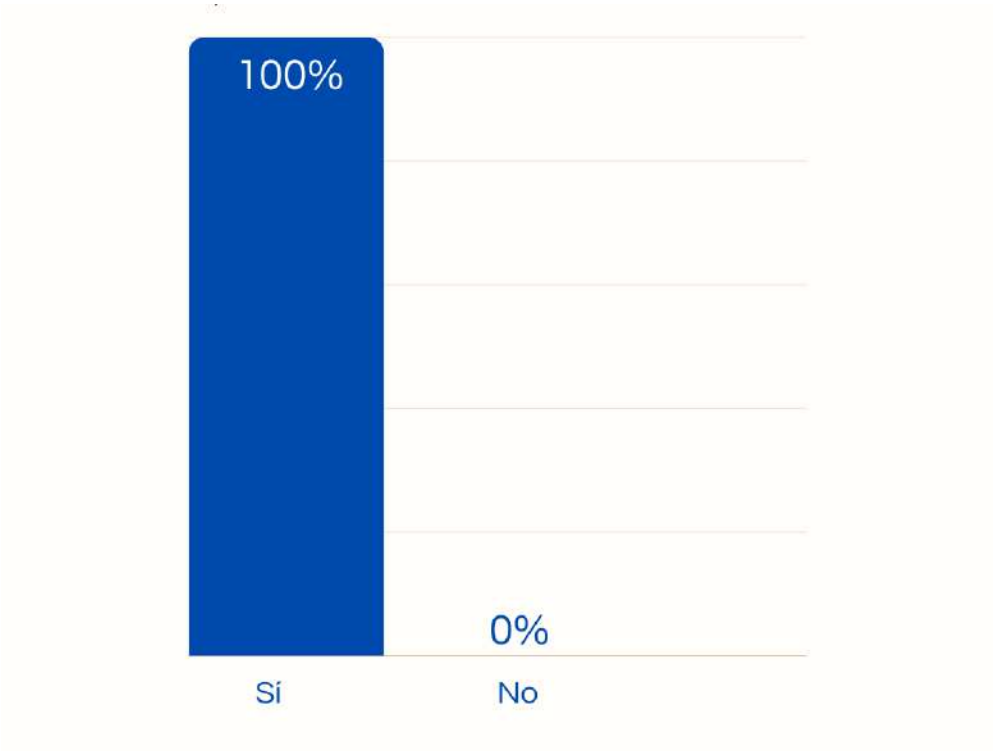
Interpretación. *El 100% de los encuestados indicaron que es necesario diseñar una página web para dar a conocer los recursos, actividades y materiales de estudio dirigidos a los líderes de Iglesia Infantil para la Organización Asambleas de Dios en Guatemala, mientras que no hubo respuestas negativas a la pregunta (0%). Por lo tanto se cumple el objetivo general del proyecto.*

2. ¿Considera importante recopilar información a través del Brief que el cliente proporcione que incluya encuestas, entrevistas y pruebas de usuario, con el fin de obtener datos precisos y relevantes sobre las necesidades y preferencias de los líderes de ministerios de niños, asegurando que el diseño del sitio web sea efectivo, funcional y alineado con sus expectativas?



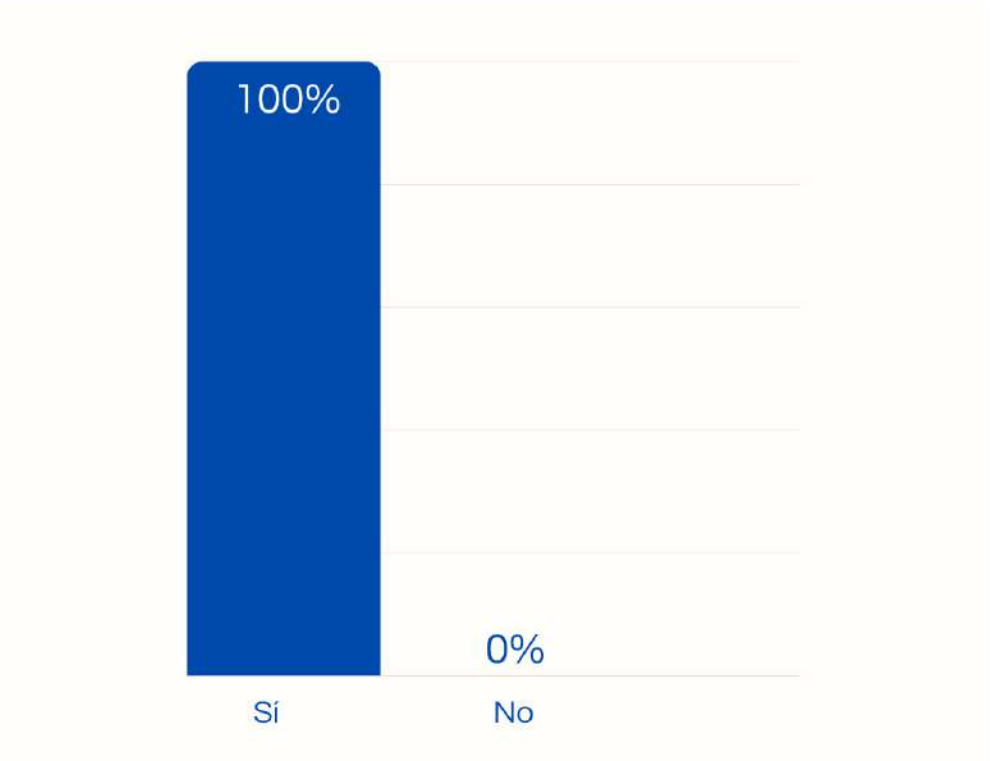
Interpretación. *El 100% de los encuestados señalaron que consideran importante recopilar información a través del brief que incluya encuestas, entrevistas y pruebas de usuario. Ninguno de los encuestados respondió negativamente (0%). Por lo tanto se cumple el primer objetivo específico del proyecto.*

3. ¿Considera adecuado investigar y analizar términos, conceptos y tendencias actuales en diseño web, especialmente aquellos relevantes para la creación de sitios web educativos y de ministerios infantiles, con el fin de proporcionar una base informada y actualizada que guíe la toma de decisiones en el desarrollo del proyecto y garantice un diseño atractivo, funcional y moderno?



Interpretación. *El 100% de los encuestados consideró pertinente investigar conceptos y tendencias actuales en diseño web para fundamentar las decisiones de diseño. Sin respuestas negativas (0%),Por lo tanto se cumple el primer objetivo específico del proyecto.*

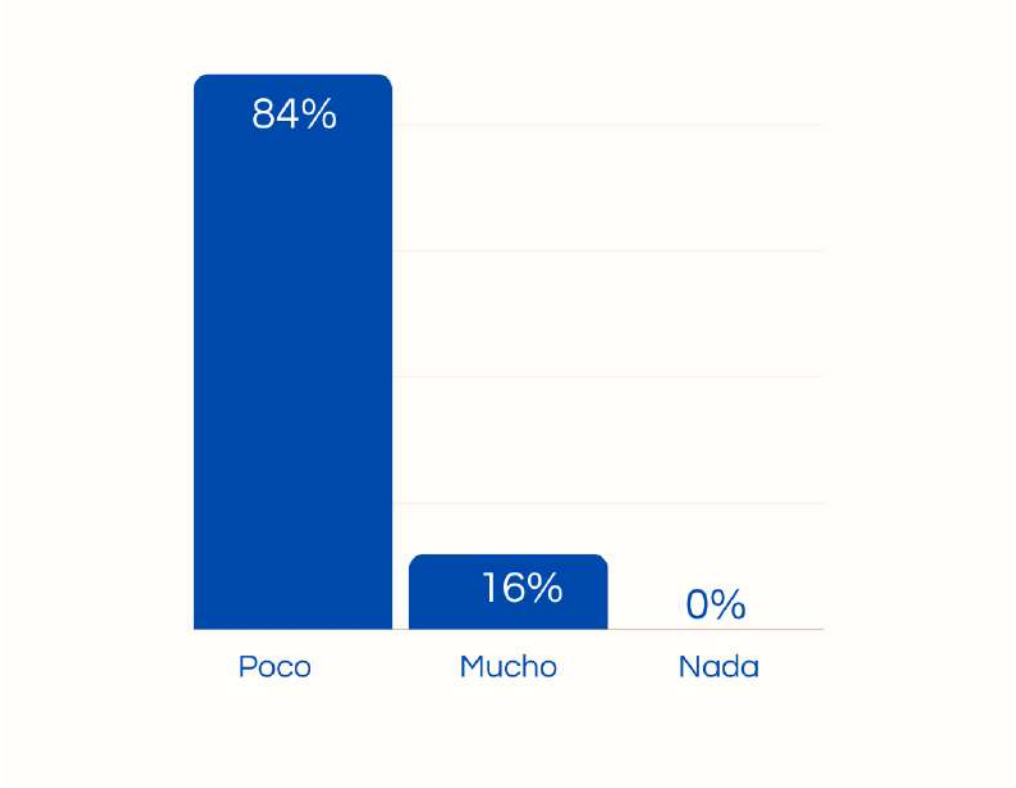
4. ¿Considera adecuado diagramar la página web que asegura que se adapte perfectamente a diversos dispositivos y tamaños de pantalla, garantizando una experiencia de usuario coherente, accesible y optimizada tanto para líderes de ministerios de niños como para los niños y sus familias?



Interpretación. *El 100% de los encuestados indicaron que es necesario diagramar la página web que asegura que se adapte perfectamente a diversos dispositivos y tamaños de pantalla, garantizando una experiencia de usuario coherente, accesible y optimizada tanto para líderes de ministerios de niños como para los niños y sus familias, mientras que no hubo respuestas negativas a la pregunta (0%). Por consiguiente, esto demuestra que se cumple el tercer objetivo específico del proyecto.*

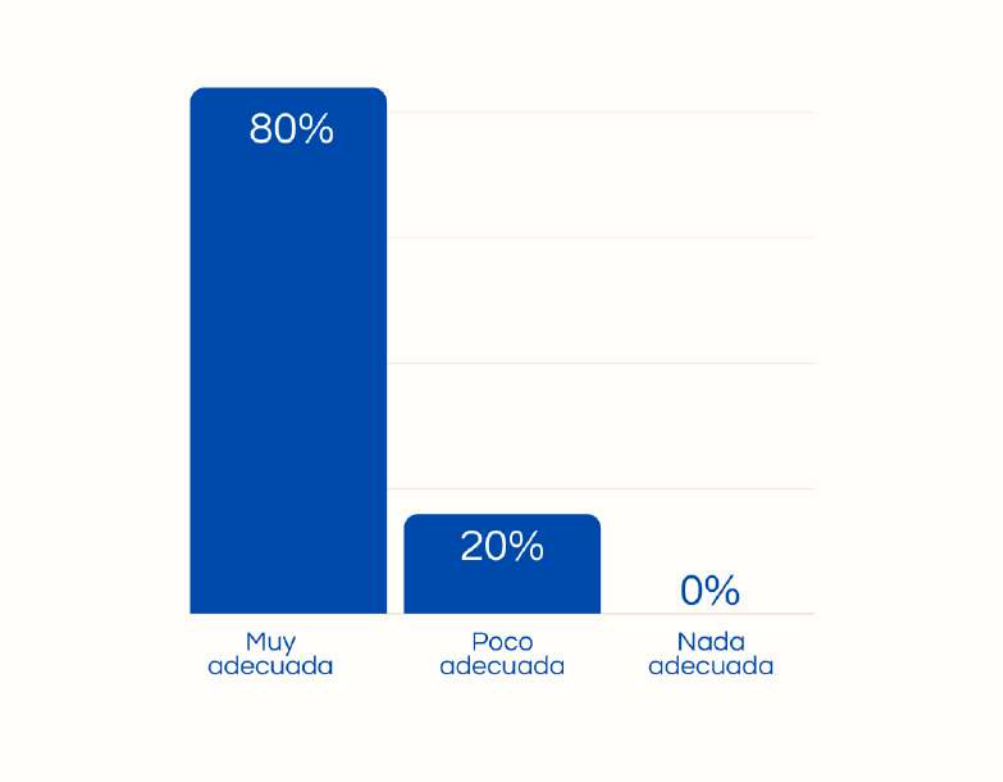
Parte Semiológica

5. ¿Considera que los colores propuestos en el diseño (Rojo, azul, verde y amarillo) transmiten tranquilidad, espiritualidad, confianza y conexión con los líderes de la Iglesia Infantil y reflejan los valores de la iglesia?



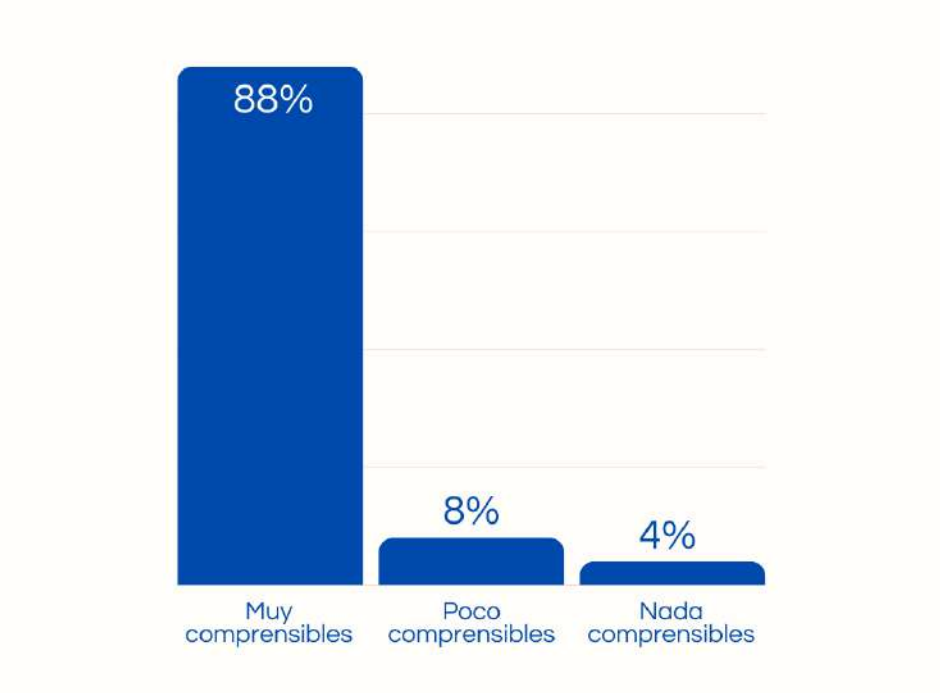
Interpretación. *El 84% de los encuestados considera que los colores propuestos en el diseño (rojo, azul, verde y amarillo) transmiten tranquilidad, espiritualidad, confianza y conexión con los líderes, además de reflejar los valores de la iglesia, Un 16% opina que transmiten poco estas cualidades, mientras que 0% seleccionó la opción "Nada". Esto indica que, si bien la mayoría percibe adecuadamente los colores seleccionados como representativos de los valores y la misión de la iglesia, un pequeño grupo sugiere ajustar o reconsiderar la armonía cromática para mejorar la comunicación de dichos valores.*

6. ¿Cree que la tipografía utilizada muestra la jerarquía del contenido y facilita la lectura de manera clara y atractiva. Creando una experiencia visual coherente y llamativa?



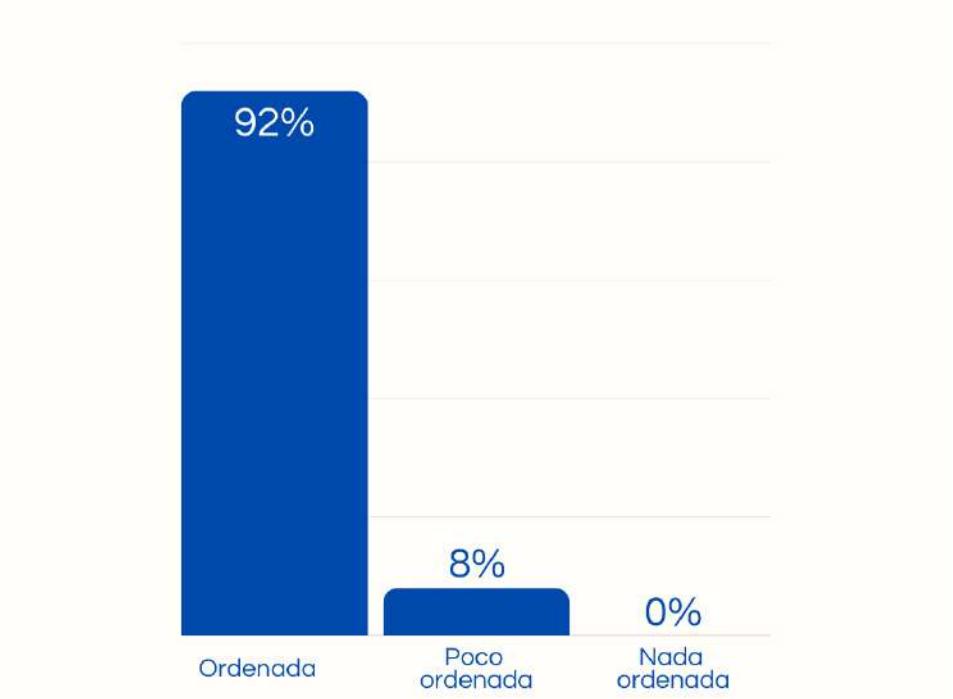
Interpretación. *El 80% de los encuestados considera que la tipografía utilizada es muy adecuada para reflejar la jerarquía del contenido y facilitar la lectura de manera clara y atractiva, creando una experiencia coherente y llamativa, marcando esta opción como "Muy adecuada". Mientras que un 20% opina que es poco adecuada para reflejar jerarquía y facilitar la lectura de manera clara y atractiva, marcando la opción "Poco adecuada". El 0% seleccionó la opción "Nada adecuada". Esto indica que, si bien la mayoría percibe adecuadamente la tipografía utilizada como llamativa y atractiva, un pequeño grupo sugiere cambiarla o reconsiderar una tipografía más clara y llamativa.*

7. ¿Los diseños, ilustraciones y fotografías de la propuesta gráfica transmiten mensajes visuales que humanizan el contenido, resaltan la comunidad y las actividades de la Iglesia Infantil?



Interpretación. *El 88% de los encuestados consideran que las ilustraciones y fotografías de la propuesta gráfica transmiten mensajes visuales que humanizan el contenido, resaltando la comunidad y las actividades de la Iglesia Infantil, marcando esta opción como "Muy comprensibles". Un 8% opina que es poco comprensible el uso de las ilustraciones y fotografías propuestas en el diseño, marcando la opción "Poco comprensibles". Mientras que el 4% no considera comprensible el uso de las ilustraciones y fotografías propuestas, seleccionando la opción "Nada comprensibles". Esto indica que, si bien la mayoría percibe comprensibles las ilustraciones y fotografías de la propuesta gráfica, un grupo sugiere cambiarla o reconsiderar las ilustraciones y fotografías. Así mismo un pequeño grupo indicó que las ilustraciones se deben cambiar para que sean comprensibles.*

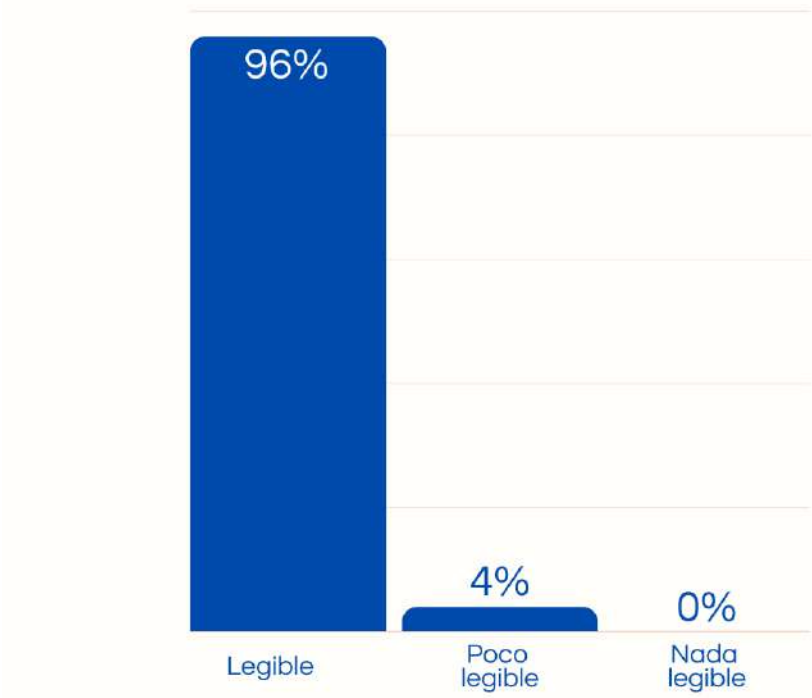
8. Considera que la diagramación de la página web es:



Interpretación. *El 92% de los encuestados consideran que la diagramación de la página web es ordenada, marcando la opción"Ordenada". El 8% de los encuestados consideran que la diagramación de la página web es poco ordenada, marcando esta opción como "Poco ordenada". Mientras que un 0% indicó respuestas negativas a la pregunta (0%). Esto indica que la mayoría percibe ordenada la diagramación de la página web, mientras que un pequeño grupo sugiere mejorar la diagramación de la página web.*

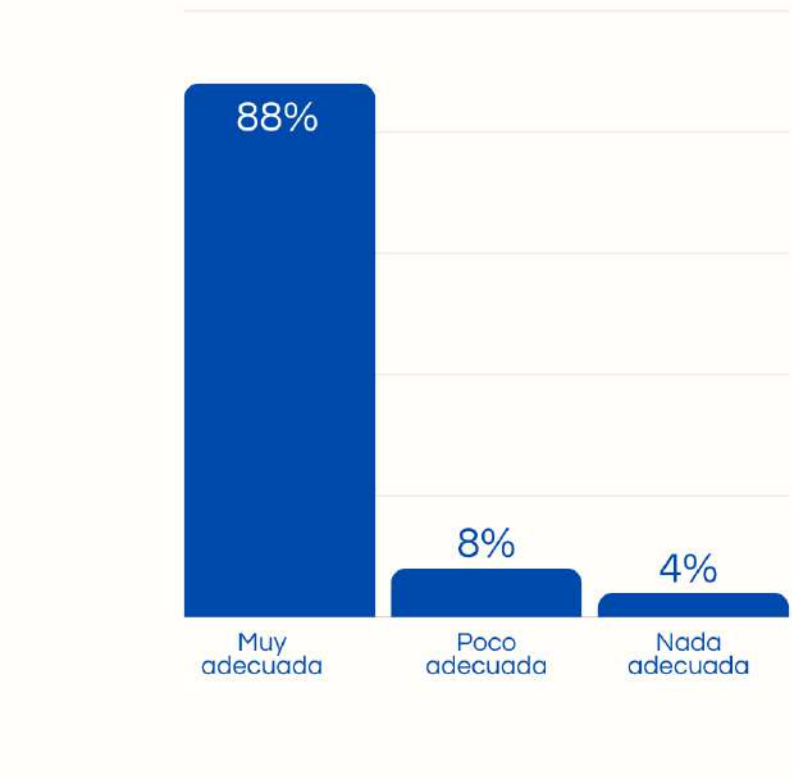
Parte Operativa

9. Considera que la tipografía utilizada en los títulos, subtítulos y descripciones es:



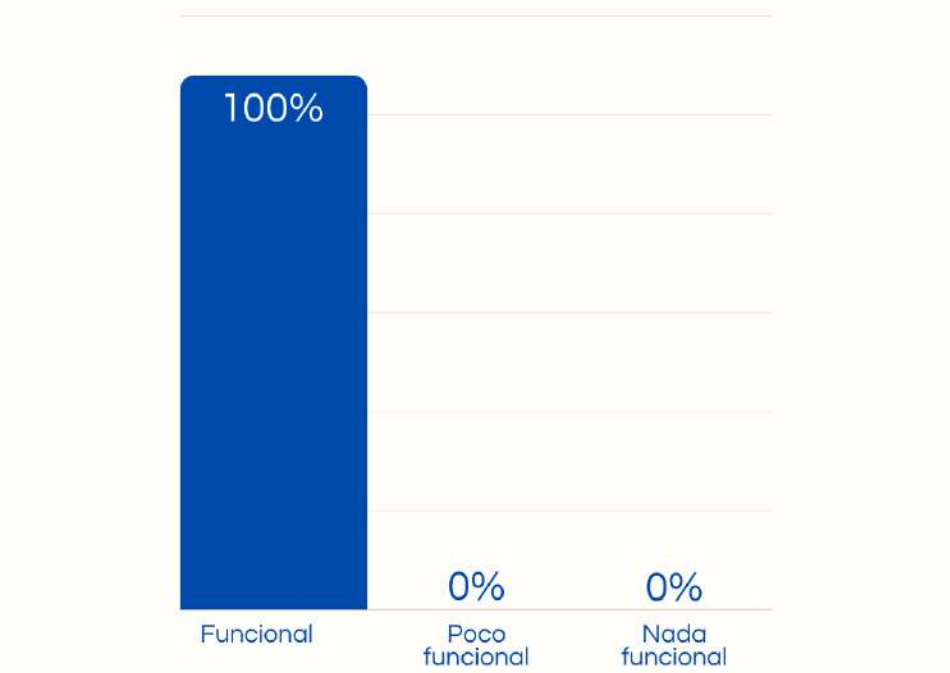
Interpretación. *El 96% de los encuestados consideran que la tipografía utilizada en los títulos, subtítulos y descripciones es legiblele, marcando la opción "Legible". El 4% de los encuestados consideran que la tipografía utilizada no es muy legible en el diseño de la página web propuesta, marcando esta opción como "Poco legible". Mientras que un 0% indicó respuestas negativas a la pregunta (0%). Esto indica que la mayoría percibe legible la tipografía utilizada en los títulos, subtítulos y descripciones en el diseño de la página web, mientras que un pequeño grupo sugiere cambiar la tipografía utilizada para que sea más legible.*

10. Considera que la cantidad de información en el diseño de la página web para Iglesia Infantil es:



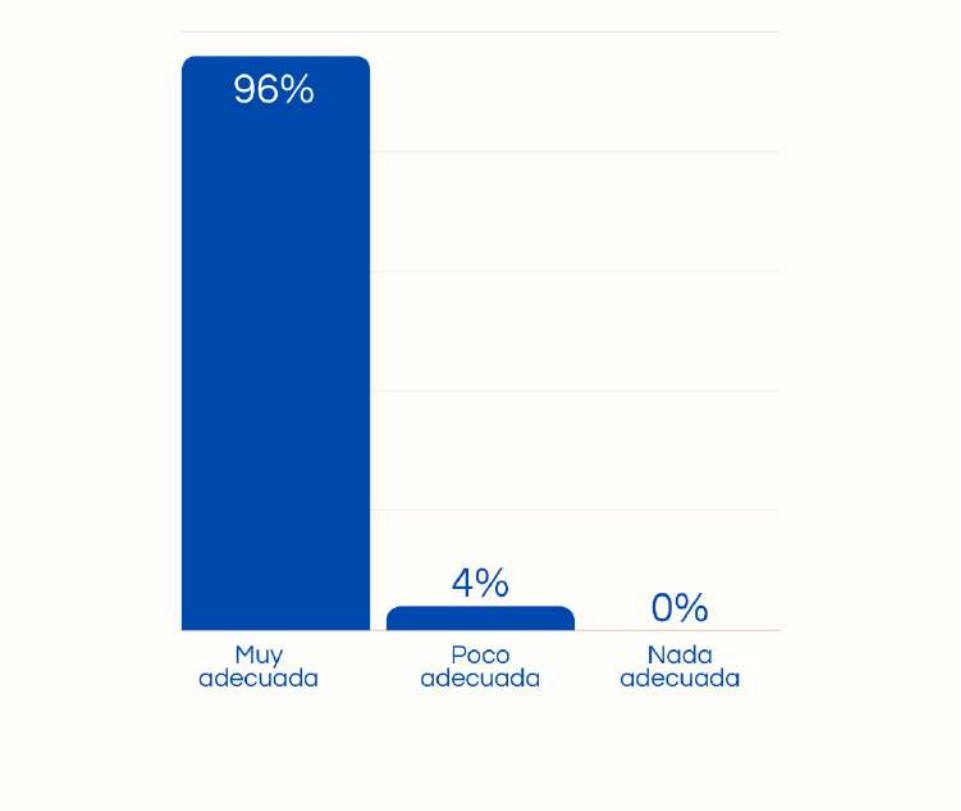
Interpretación. *El 88% de los encuestados consideran que la cantidad de información en el diseño de la página web para Iglesia Infantil es muy adecuada, marcando esta opción como "Muy adecuada". Un 8% opina que es poco adecuada la cantidad de información propuesta en el diseño, marcando la opción "Poco adecuada". Mientras que el 4% no considera nada adecuada la cantidad de información colocada en el diseño de la página web, seleccionando la opción "Nada adecuada". Esto indica que, si bien la mayoría percibe adecuada la información colocada en el diseño. Un grupo de encuestados considera que se debe agregar más información, así mismo una pequeña cantidad indico que no es adecuada la información colocada en el diseño.*

11. Según su criterio, el tamaño 1920x1080 px de la propuesta es:



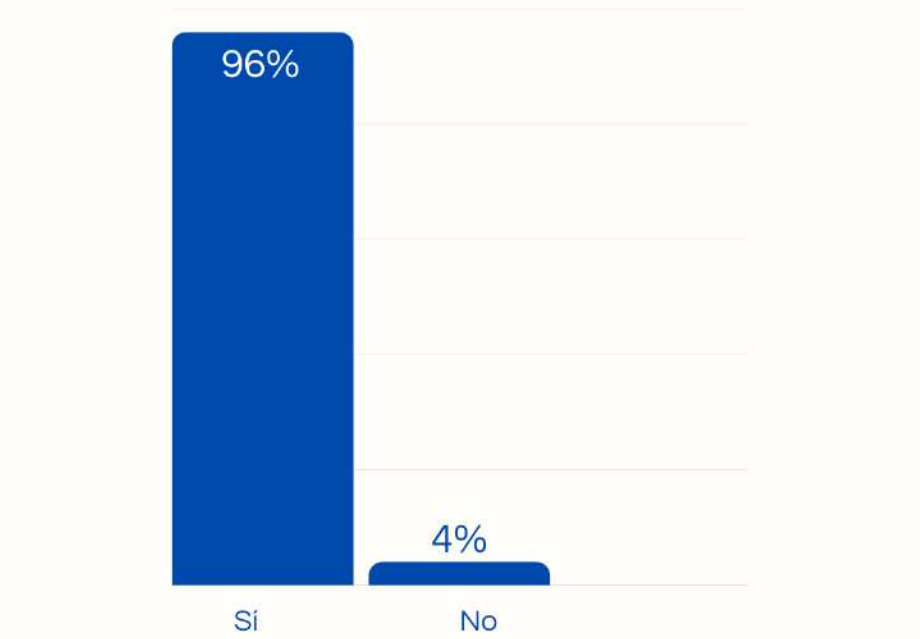
Interpretación. *El 100% de los encuestados indicaron que es funcional el tamaño 1920x1080 px para la página web, marcando esta opción como "Funcional". mientras que no hubo respuestas negativas a la pregunta (0%). Por consiguiente, esto demuestra que la mayoría percibe funcional el tamaño utilizado en la propuesta del diseño de la página web.*

12. Según su criterio la orientación horizontal (1920x1080 px) es:



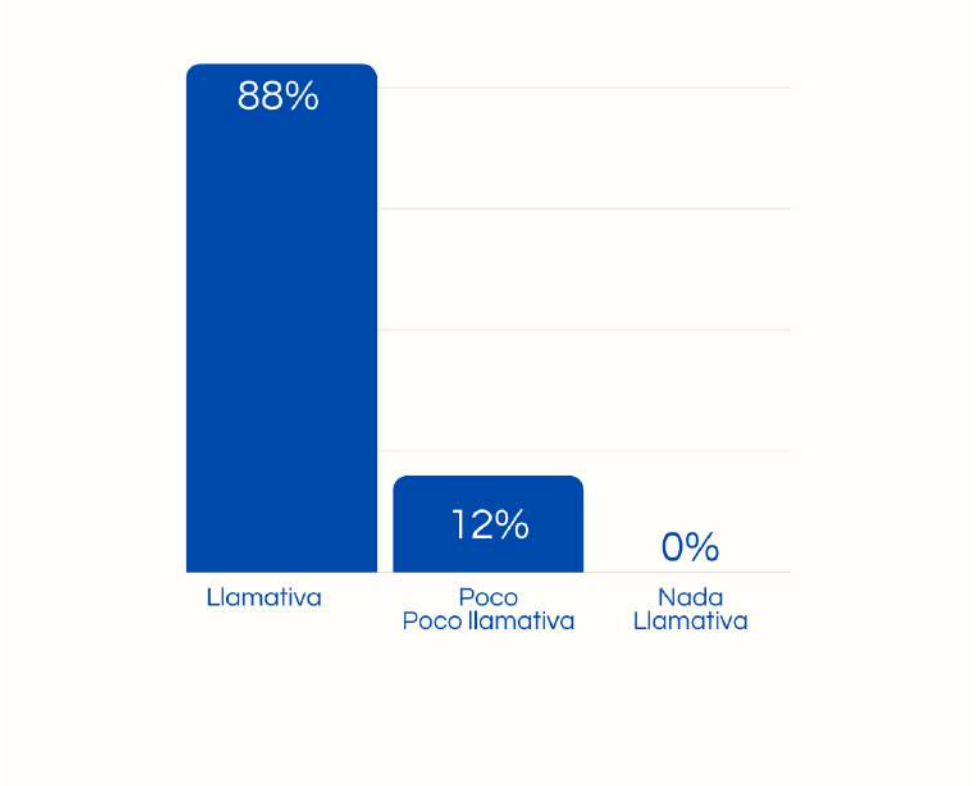
Interpretación. *El 96% de los encuestados indicó que la orientación horizontal (1920x1080) es muy adecuada para la propuesta de la página web, marcando esta opción como "Muy adecuada". mientras que el 4% de los encuestados indicó poco adecuada la orientación horizontal propuesta. marcando esta opción como "Poco adecuada". Por consiguiente, esto demuestra que una gran parte considera muy adecuada la orientación horizontal por la que se optó, mientras que una pequeña parte sugirió adecuar mejor la orientación de la página web.*

13. ¿Cree que el concepto del diseño "Niños que viven para Dios" del proyecto va acorde a la inspiración gráfica de la empresa?



Interpretación. *El 96% de los encuestados creen que el concepto del diseño "Niños que viven para Dios" del proyecto va acorde a la inspiración gráfica de la empresa, marcando esta opción como "SI". mientras que el 4% de los encuestados indicaron que el diseño no va acorde a la inspiración del proyecto, marcando esta opción como "No". Por consiguiente, esto demuestra que una gran parte si cree en el concepto del diseño en la propuesta, y una pequeña cantidad no cree que el concepto del diseño vaya acorde a la inspiración del proyecto de la empresa.*

14. Considera que la tendencia de diseño "Minimalismo, Diseño responsivo y Microinteracciones" reflejada en el diseño es:



Interpretación. *El 88% de los encuestados consideran que la tendencia de diseño "minimalismo, diseño responsivo y microinteracciones es llamativa y se refleja en el diseño, indicando esta opción como "Llamativa". Menestras que el 12% indicó que es poco llamativa la tendencia reflejada en el diseño, marcando esta opción como "Poco llamativa". Por consiguiente, esto demuestra que la mayoría percibe llamativa la tendencia reflejada en el diseño "minimalista, diseño responsivo y microinteracciones", por otro lado una pequeña parte sugiere que sea más llamativo el diseño para reflejar la tendencia escogida.*

Cambios en base a los resultados

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

- Cumple con el objetivo general y con cada uno de los objetivos específicos.
- Es necesario cambiar la uniformidad en los colores del diseño, evitando mezclas que no generan unidad gráfica. Además, los colores actuales, aunque alegres y dinámicos, pueden ajustarse para transmitir mayor tranquilidad. Es necesario ajustar las ilustraciones del cielo o espacio para que las nubes sean más identificables y resalten visualmente. Modificar los textos para establecer una jerarquía visual más clara y evitar el uso excesivo de negritas (*bold*).
- Es necesario cambiar el problema del menú principal, asegurando que sea visible y consistente en todas las secciones del sitio. Añadir un botón para redirigir al WhatsApp. Rediseñar la sección del blog para mostrar artículos disponibles de manera clara.

Antes

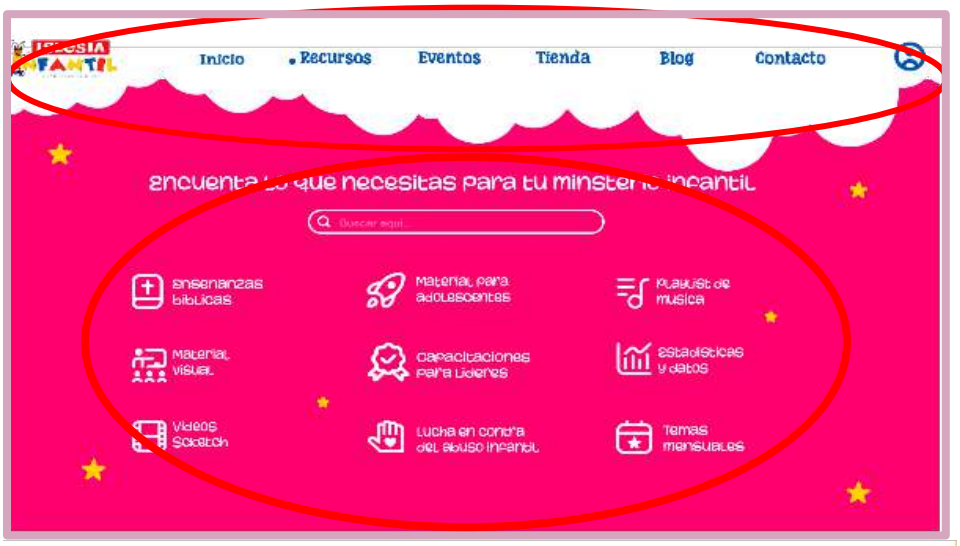
Después

Justificación

Se realizó una actualización en la paleta de colores para mantener la uniformidad en todo el sitio web, además, se cambió la tipografía con un tipo de letra más acorde al propósito de la página. Se agregó un texto bíblico en letra más pequeña.

Antes

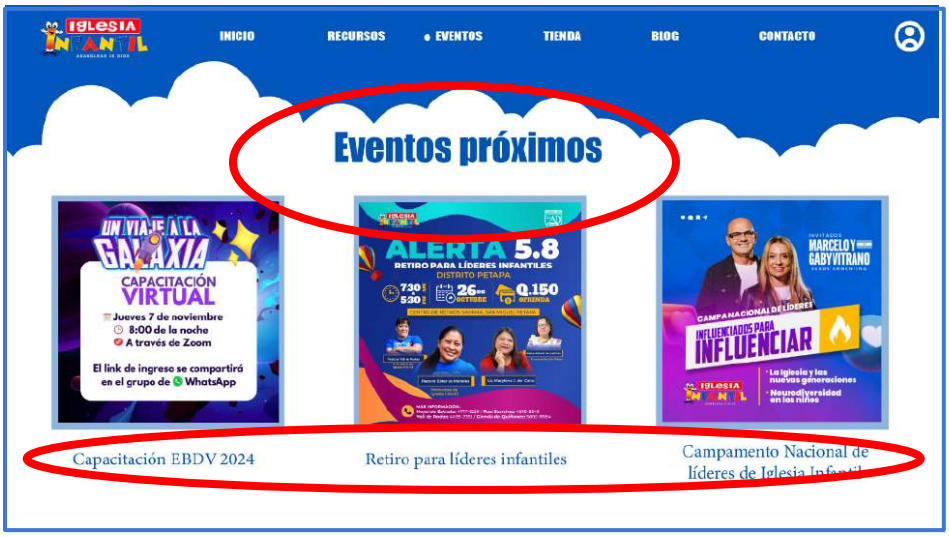
Después



Justificación.

Se cambió el color de la pantalla por uno más dinámico, la nube de lado derecho se colocó en la parte superior, se reordeno la barra de búsqueda y título. Se buscó un estilo más minimalista colocando únicamente los iconos.

Antes

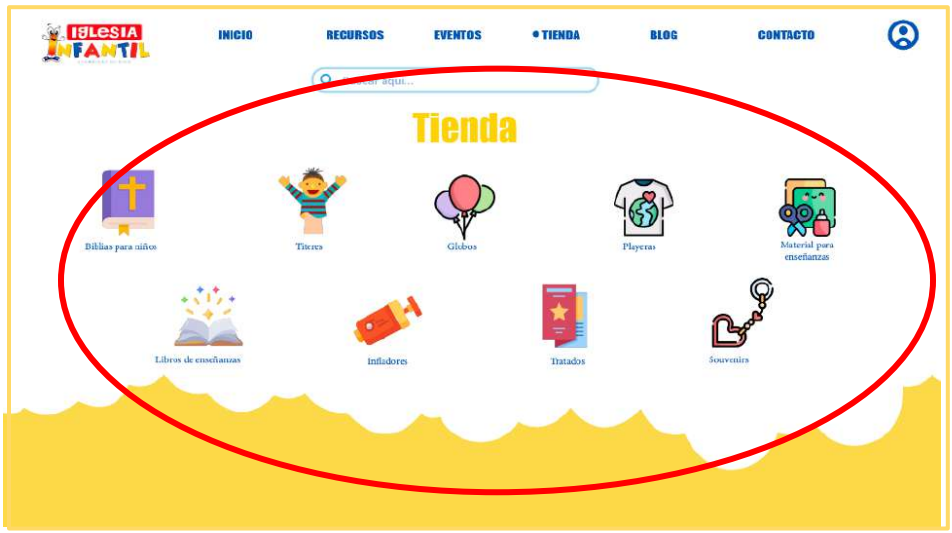


Después

Justificación

Se estableció un color más vibrante, se cambió la tipografía y se colocó más información en cada evento para que el usuario tenga mayor interés.

Antes

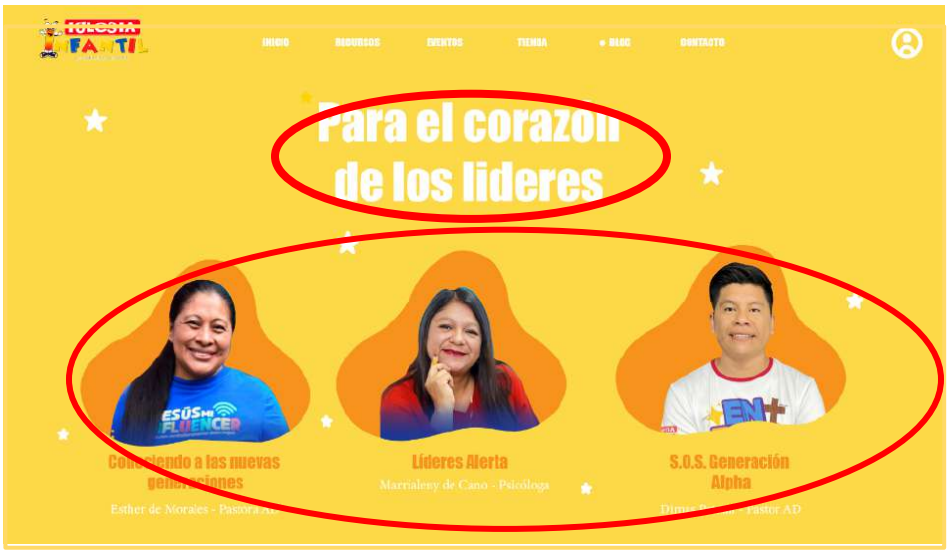


Después

Justificación

Se modificó el color para proyectar más solidez, se diseñaron casillas con los recursos disponibles, precio y opción de compra. Se reordenó la barra de búsqueda y el título.

Antes



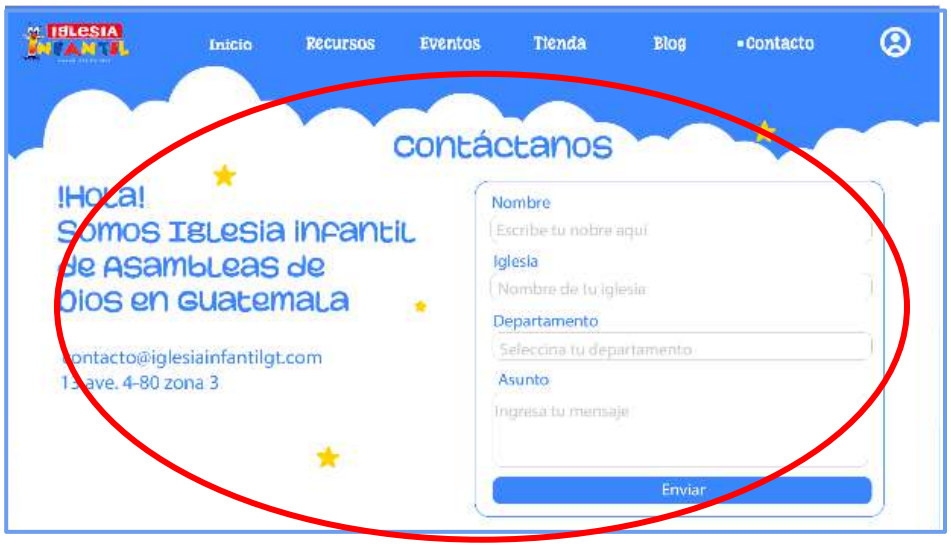
Después

Justificación

Se ordenó el título de la pantalla, se ordenaron las imágenes de los participantes en el blog, se detalló mejor la información. Se cambió el color por uno más vibrante.

Antes

Después



Justificación

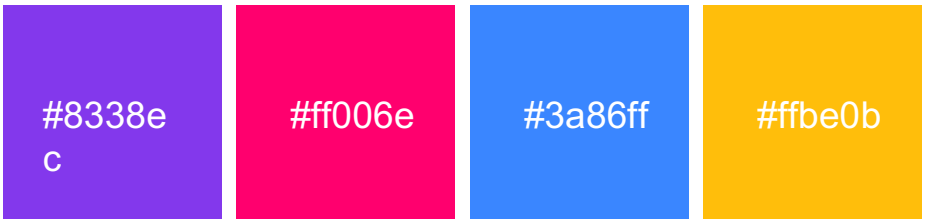
Se cambió el color de la pantalla por uno con más solidez, se cambió la tipografía y se modificó el formulario para contactar.

Capítulo 9
Propuesta Gráfica Final

Capítulo IX: Propuesta Gráfica Final

Posterior a realizar los cambios recomendados por los expertos, se obtuvo la propuesta gráfica final del diseño del sitio web para dar a conocer recursos, actividades religiosas y material de estudio dirigido a líderes de Iglesia Infantil de las Asambleas de Dios. En esta propuesta gráfica definitiva se ha estandarizado el tamaño de cada sección a 1920x1080 px.

Paleta de colores: Se ha elegido una combinación que incluye tonos vibrantes en morados, fucsia, celeste y amarillo.



Respecto a la tipografía, se han utilizado diferentes fuentes para diversos elementos del diseño, tales como:

- Títulos: Rusty Hooks Regular

  Rusty Hooks Regular

- Subtítulos: Myriad Variable Concept

  Myriad Variable Concept

- Texto: Arial Narrow

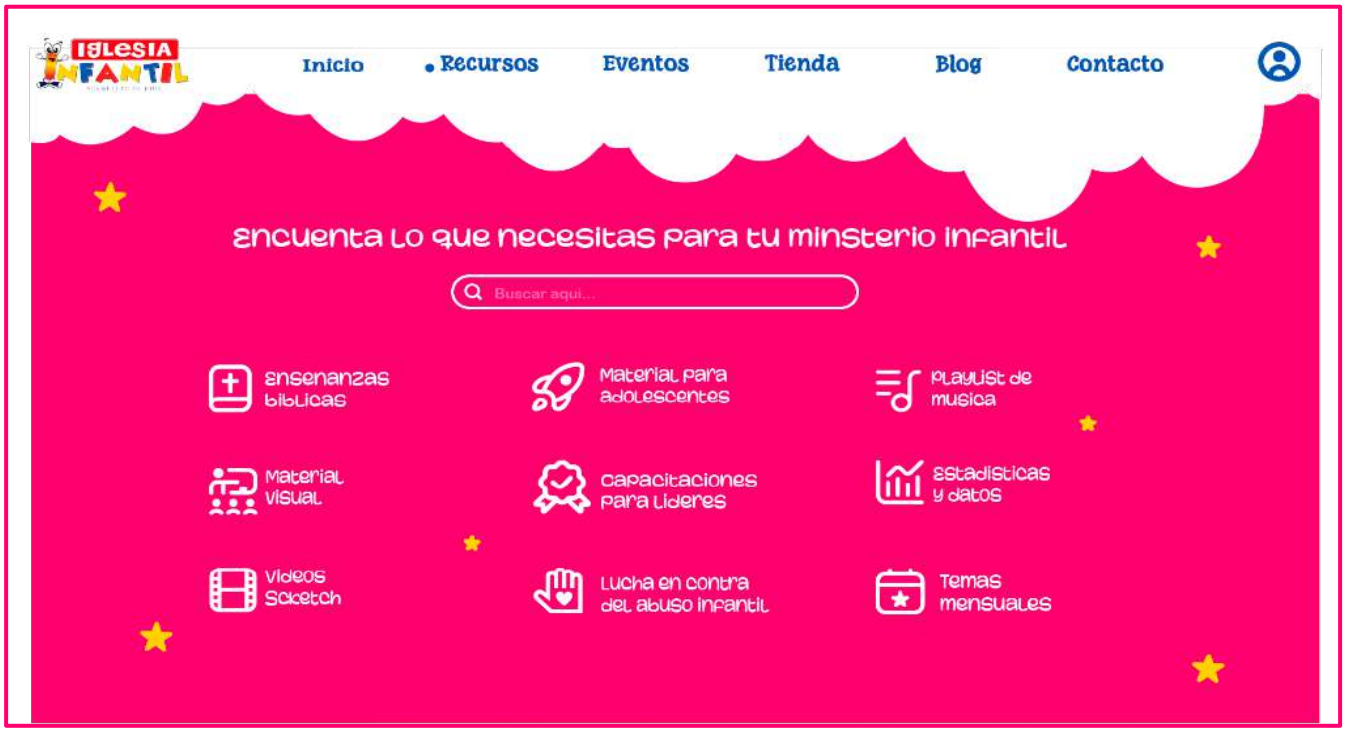
  Arial Narrow

Además como elementos visuales, se han incorporado iconos, fotografías y elementos visuales en varias secciones del sitio web.

Pieza 1

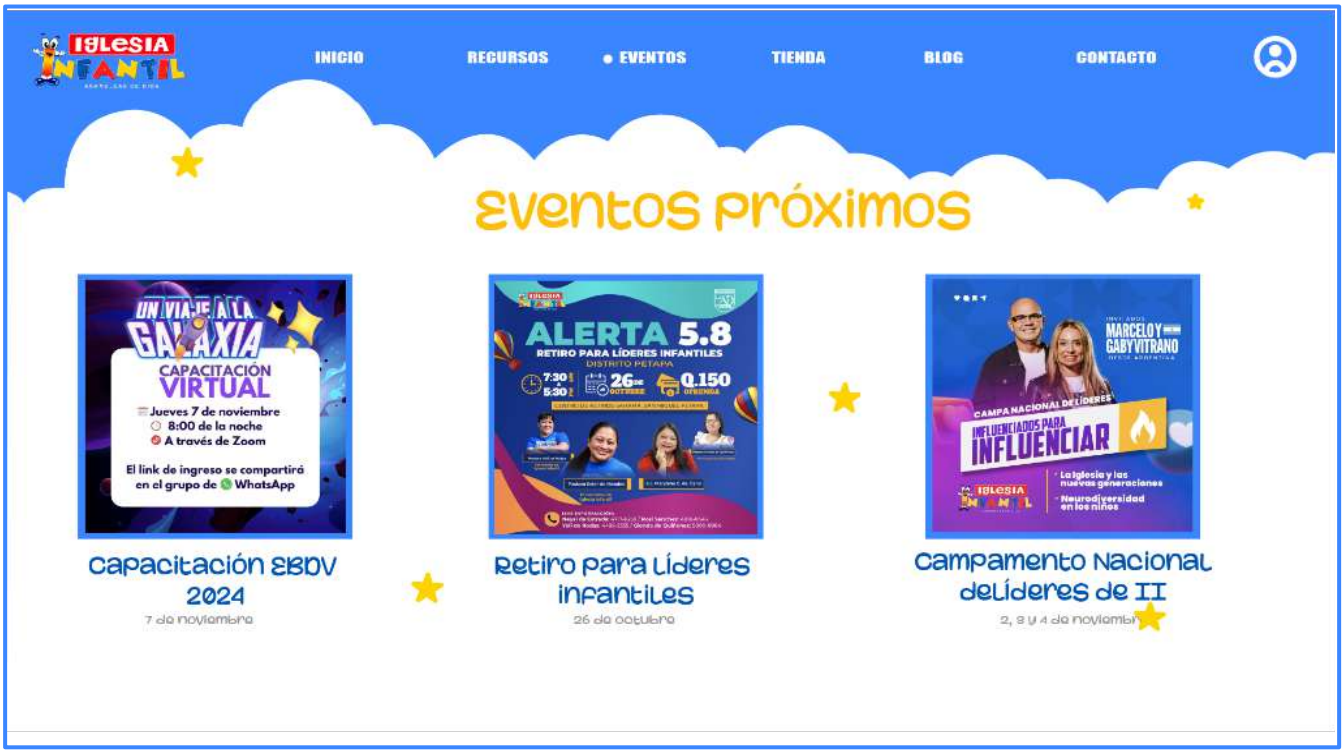
Pantalla de "Inicio", incluyendo el menú flotante, con lema de la organización, texto bíblico y fotografías de niños. Tamaño: 1920x1080 píxeles (estándar para pantallas de alta definición).

Pieza 2



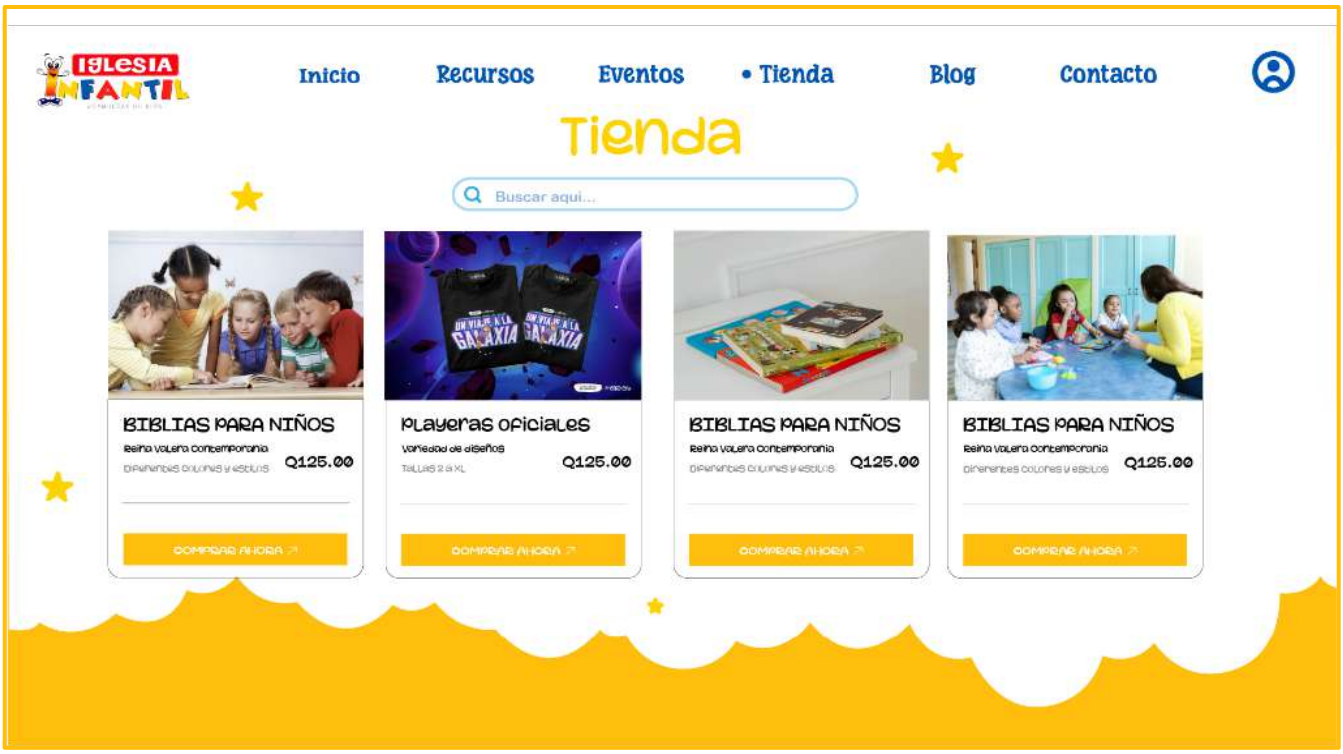
Pantalla de "Recursos", incluyendo el menú flotante, con el menú de todos los recursos disponibles de la organización y barra de búsqueda. Tamaño: 1920x1080 píxeles (estándar para pantallas de alta definición).

Pieza 3



Pantalla de "Eventos", incluyendo el menú flotante, con fotografías de cada evento organizado por Iglesia Infantil. Tamaño: 1920x1080 píxeles (estándar para pantallas de alta definición).

Pieza 4

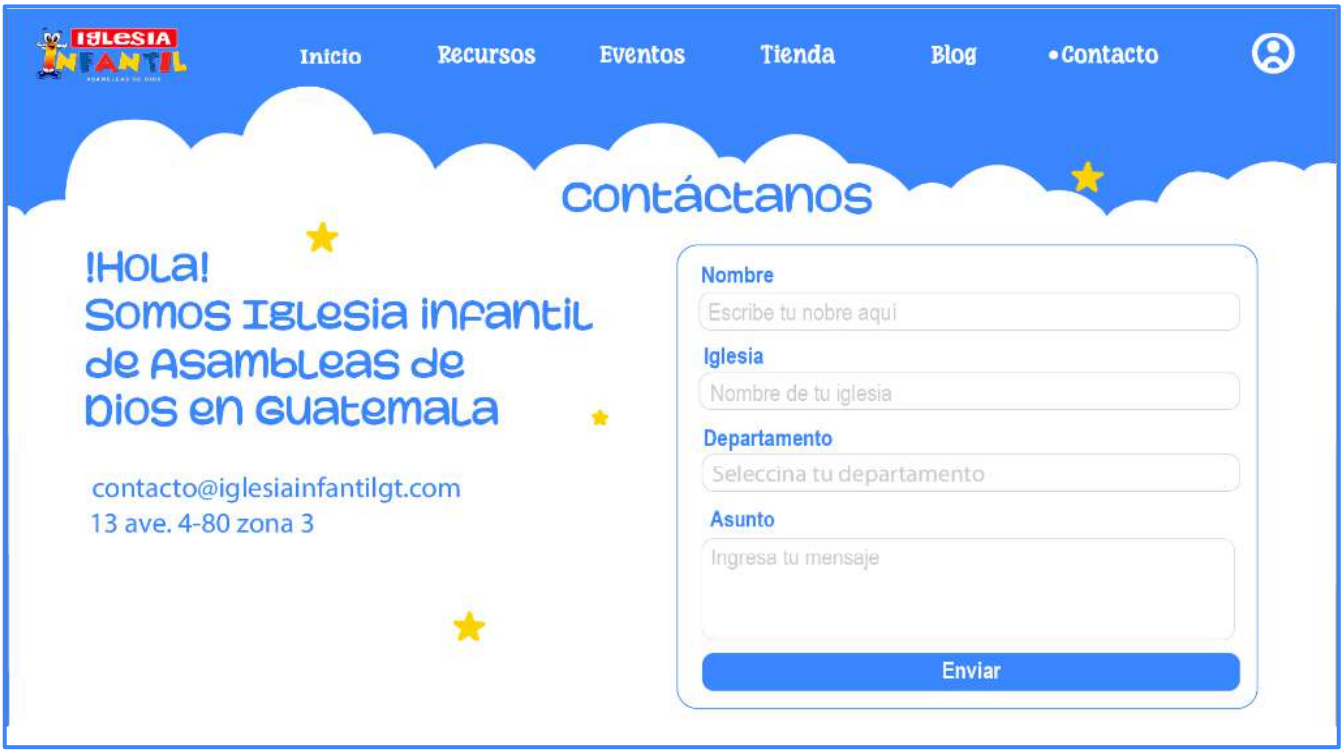


Pantalla de "Tienda", incluyendo el menú flotante, con imágenes de cada artículo disponible a la venta. Incluyendo el detalle y opción de compra. Tamaño: 1920x1080 píxeles (estándar para pantallas de alta definición).

Pieza 5

Pantalla de "Blog", incluyendo menú flotante, con fotografías de cada líder del ministerio infantil, así como descripción de cada artículo disponible. Tamaño: 1920x1080 píxeles (estándar para pantallas de alta definición).

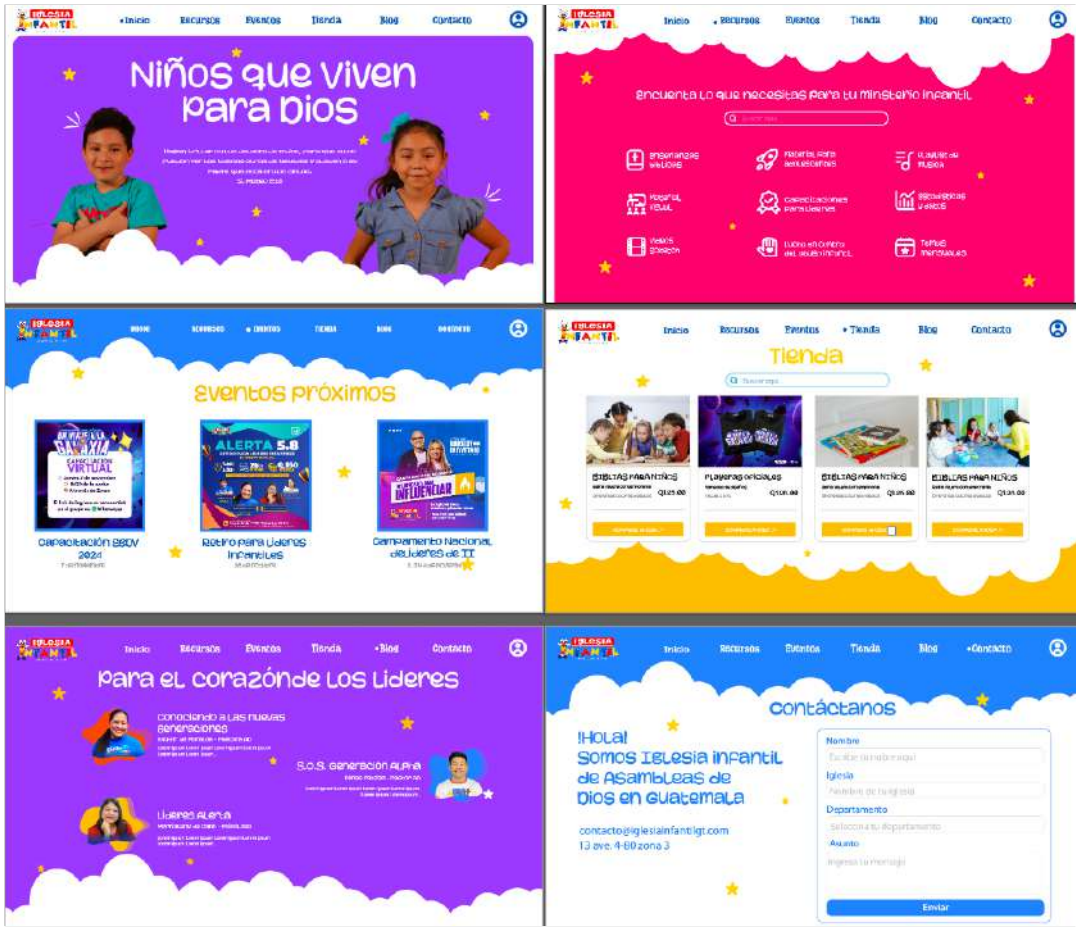
Pieza 6



Pantalla de "Contacto", incluyendo menú flotante, con saludo de la organización, datos de contacto y un formulario para recibir dudas o sugerencias. Tamaño: 1920x1080 píxeles (estándar para pantallas de alta definición).

Diseño de 6 páginas de sitio web para organización Iglesia Infantil Asambleas de Dios..

Medidas: Tamaño: 1920x1080 píxeles (estándar para pantallas de alta definición).



En este caso, se incluye el Link de la propuesta final:

https://infantil-landing.vercel.app

Capítulo 10
Producción, Reproducción y distribución

Capítulo X Producción, Reproducción y distribución

Como parte fundamental para el desarrollo del Diseño de página web para dar a conocer recursos, actividades religiosas y material de estudio dirigido a líderes de Iglesia Infantil de las Asambleas de Dios, se presenta un plan detallado de costos y procesos relacionados con la elaboración, producción, reproducción y distribución del proyecto. Este capítulo busca establecer las bases económicas y operativas necesarias para implementar y mantener la propuesta de diseño de manera eficiente y sostenible.

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

Plan de costos de elaboración

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

DESCRIPCIÓN	SEMANAS	HORAS EMPLEADAS	COSTO
Análisis de la necesidad de diseño, identificación de áreas y recopilación de información general del cliente	2	5	Q125.00
Recopilación de información	4	10	Q250.00

Bocetaje	3	15	Q375.00
Total de costos de elaboración			**Q750.00**

Plan de costos de producción

DESCRIPCIÓN	**SEMANAS**	**HORAS EMPLEADAS**	**COSTO**
Digitalización de bocetos y propuesta gráfica	3	45	Q1,125.00
Costos variables de operación (luz, internet)			Q400.00
Total de costos de producción			**Q1,525.00**

Plan de costos de reproducción

DESCRIPCIÓN	SEMANAS	COSTO	COSTO
Compra de dominio		Q120	Q120.00
Alojamiento		Q900	Q900.00
Total de costos de producción			**Q1,020.00**

Plan de costos de distribución

El presente proyecto no requiere un costo de distribución, ya que será utilizado por cada cliente desde sus dispositivos.

Margen de utilidad

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

Costo total =

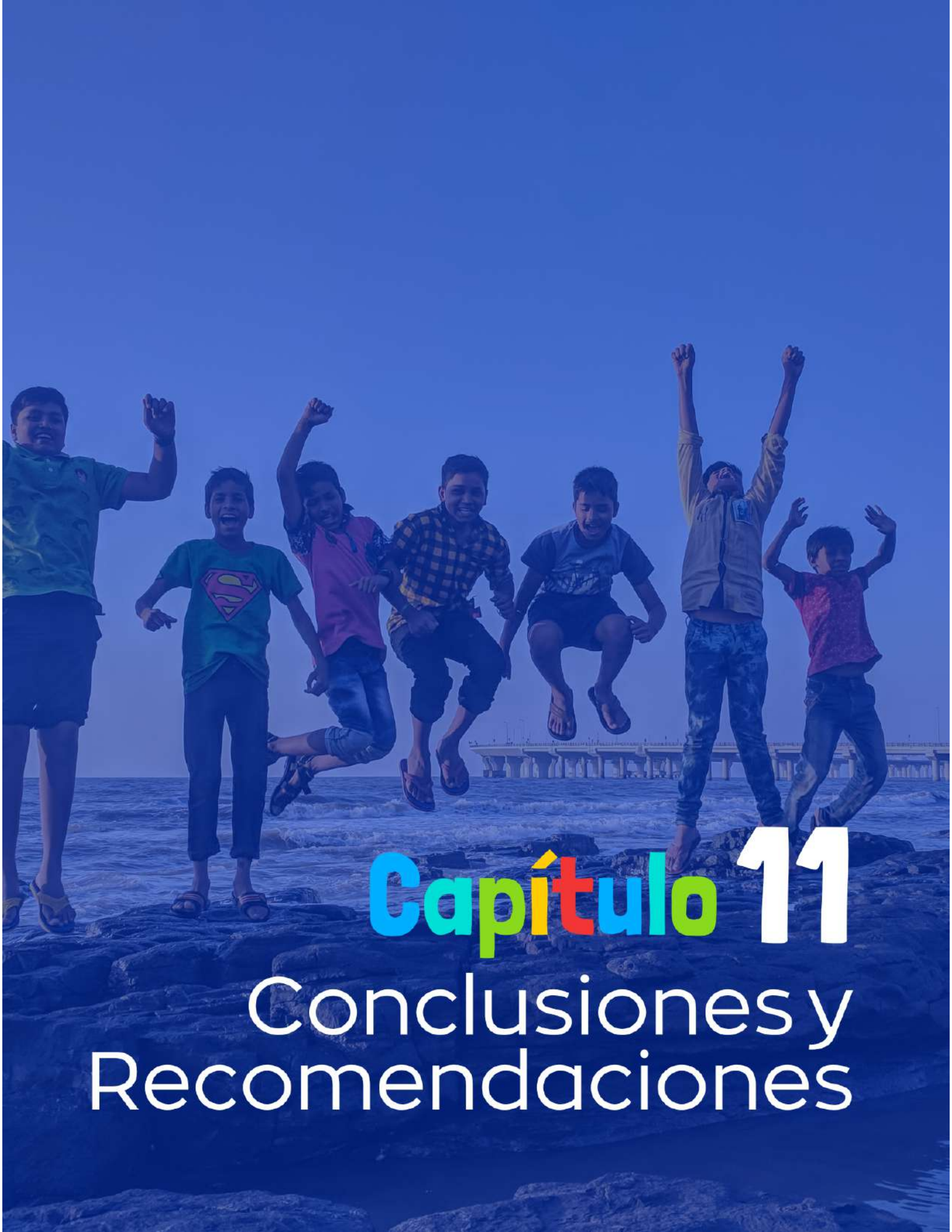
Q3,295.00

Utilidad 20% =

Q 659.00

Cuadro con resumen general de costos

Detalle	Total de costo
Plan de costos de elaboración	Q750.00
Plan de costos de producción	Q1,525.00
Plan de costos de reproducción	Q1,020.00
Plan de costos de distribución	Q0.00
Subtotal I	Q3,295.00
Margen de utilidad 20%	Q 659.00
Subtotal II	Q3,954.00
IVA 12%	Q 474.48
TOTAL	**Q 4,428.48**



Capítulo 11

Conclusiones y Recomendaciones

Capítulo XI: Conclusiones y Recomendaciones

Conclusiones

- Se diseñó una página web orientada a proporcionar recursos, actividades religiosas y material de estudio dirigido a los líderes de Iglesia Infantil de las Asambleas de Dios. Este diseño responde a la necesidad de contar con una plataforma accesible, funcional y alineada con los valores de la organización, facilitando el trabajo de los líderes en sus respectivas comunidades.
- A través de entrevistas con los líderes del proyecto y mediante la elaboración de un brief detallado, se recopiló información clave sobre las necesidades, expectativas y objetivos de la Iglesia Infantil de las Asambleas de Dios. Esto permitió definir los elementos esenciales del diseño y garantizar que el producto final cumpla con las expectativas del grupo objetivo.
- Se llevó a cabo una investigación exhaustiva que incluyó referencias bibliográficas, estudios previos y análisis de sitios web similares. Este proceso permitió fundamentar teóricamente las decisiones de diseño y validar las estrategias utilizadas para desarrollar una plataforma que responda a las tendencias actuales y las necesidades específicas del grupo objetivo.
- Durante el desarrollo del proyecto, se implementaron técnicas de ilustración y diseño gráfico que garantizan la coherencia visual y funcional del sitio web. Esto incluyó la selección de una paleta de colores adecuada, el uso de tipografías accesibles y la incorporación de diagramación intuitiva para optimizar la experiencia del usuario.

Recomendaciones

- Se recomienda a la empresa colocar el material diseñado en secciones destacadas del sitio web, como un banner principal en la página de inicio y en un apartado específico denominado "Recursos para Líderes". Esto garantizará una fácil accesibilidad para los usuarios principales y facilitará su consulta frecuente.
- Se recomienda realizar pruebas piloto del material gráfico con algunos líderes de iglesia antes de su implementación general. Esto permitirá recibir retroalimentación valiosa y realizar ajustes que optimicen el impacto del diseño.
- Se recomienda implementar un sistema de actualización continua para mantener el contenido relevante y alineado con las necesidades cambiantes de los líderes de la Iglesia Infantil. Esto incluye la inclusión de nuevos recursos y actividades, así como el monitoreo del rendimiento del sitio.
- Para garantizar que el grupo objetivo utilice la plataforma, se recomienda realizar campañas de promoción dentro de las iglesias afiliadas y en redes sociales. Esto ayudará a incrementar el alcance y la efectividad del proyecto. Es importante realizar encuestas o entrevistas periódicas con los usuarios del sitio web para medir su impacto, identificar áreas de mejora y garantizar que siga cumpliendo con los objetivos del proyecto.

Capítulo 12
Conocimiento general

Capítulo XII Conocimiento general

Demostración de conocimientos

Figura 7. Realizada por Yahaira Antonieta Franco Raxón. Infografía de Conocimiento general.

Capítulo 13
Referencias

Capítulo XIII Referencias

A

Argenti, P. A. (2015). *Corporate Communication*. McGraw-Hill Education.

Archer, B. (1973). *The Need for Design Education*. Royal College of Art.

B

Berlo, D. K. (1960). *The Process of Communication: An Introduction to Theory and Practice*. Holt, Rinehart and Winston.

Berlo, D. K. (1984). *El proceso de la comunicación, introducción a la teoría y a la práctica*. Argentina: Librería "El Ateneo" Editorial.

Bonsiepe, G. (1999). *Teoría y práctica del diseño industrial: Elementos para una manualística crítica*. Barcelona: Gustavo Gili.

Bringhurst, R. (2005). *The Elements of Typographic Style*. Hartley & Marks.

C

Cassany, D. (1999). *La cocina de la escritura*. Barcelona: Anagrama.

Chomsky, N. (1965). *Aspects of the Theory of Syntax*. MIT Press.

Costa, J. (1987). *La imagen corporativa en el diseño gráfico*. Barcelona: Gustavo Gili.

E

Erickson, M. (2013). *Christian Theology*. Estados Unidos: Baker Academic.

F

Frascara, J. (2006). *Designing Effective Communications: Creating Contexts for Clarity and Meaning*. Allworth Press.

Freire, P. (1970). *Pedagogía del oprimido*. Siglo XXI Editores.

G

Gombrich, E. H. (1950). *The Story of Art*. Phaidon Press.

Grudem, W. (2013). *Teología sistemática: una introducción a la doctrina bíblica*. Estados Unidos: Vida.

H

Heller, E. (2004). *Psicología del color: Cómo actúan los colores sobre los sentimientos y la razón*. Editorial Gustavo Gili.

Hendricks, H. (2007). *Teaching to Change Lives: Seven Proven Ways to Make Your Teaching Come Alive*. Estados Unidos: Multnomah.

K

Kant, I. (1785). *Fundamentación de la metafísica de las costumbres*. Editorial Porrúa.

Kerlinger, F. N. (1973). *Fundamentos de investigación del comportamiento*. McGraw-Hill.

Kottak, C. P. (2006). *Antropología cultural*. McGraw-Hill.

L

Lasswell, H. D. (1948). *The Structure and Function of Communication in Society*. University of Illinois Press.

M

McGrath, A. E. (2011). *Teología Cristiana: Introducción a sus Principios y Prácticas*. CLIE.

Müller-Brockmann, J. (1961). *Grid Systems in Graphic Design*. Verlag Niggli.

Munari, B. (2001). *Diseño y Comunicación Visual*. Barcelona: Gustavo Gili.

N

Nielsen, J. (2000). *Designing Web Usability: The Practice of Simplicity*. New Riders.

Nielsen, J. (2006). *F-Shaped Pattern for Reading Web Content*. Nielsen Norman Group.

Northouse, P. G. (2021). *Leadership: Theory and Practice*. California: SAGE Publications.

O

Osborn, A. F. (1953). *Applied Imagination: Principles and Procedures of Creative Problem-Solving*. Nueva York: Scribner.

R

Rand, P. (2014). *Thoughts on Design*. Chronicle Books.

Robbins, S. P., & Coulter, M. (2016). *Administración: Teoría y práctica*. México: Pearson.

S

Saussure, F. de (1916). *Curso de Lingüística General*. Editorial Losada.

Schein, E. H. (2010). *Organizational Culture and Leadership*. San Francisco: Jossey-Bass.

Schramm, W. (1954). *How Communication Works*. United States: University of Illinois.

Shannon, C., & Weaver, W. (1948). *The Mathematical Theory of Communication*. University of Illinois Press.

Sontag, S. (1977). *On Photography*. Picador.

Stonehouse, C. (1998). *Joining Children on the Spiritual Journey: Nurturing a Life of Faith*. Estados Unidos: Baker Books.

Swindoll, C. R. (2007). *Ministering like the Master: Three Messages for Leaders*. Estados Unidos: Thomas Nelson.

T

Taylor, J. H. (2017). *Tools for Ministry: Resources for Effective Teaching and Preaching*. Reino Unido: HarperCollins.

V

Vignelli, M. (2010). *The Vignelli Canon*. Lars Müller Publishers.

W

Wertheimer, M. (1923). *Laws of Organization in Perceptual Forms*. In Ellis, W. (Ed.), *A Source Book of Gestalt Psychology*.

Wiener, N. (1948). *Cybernetics: Or Control and Communication in the Animal and the Machine*. MIT Press.

Capítulo 14
Anexos

Capítulo XI: Anexos

Anexo 1: Brief

FACOM Facultad de Ciencias de la Comunicación

BRIEF

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

DATOS DEL ESTUDIANTE

Nombre del estudiante: Yahaira Antonieta Franco Raxón

No. de Carné: 16005430 Celular: 55633439

Email: yahaira.franco@galileo.edu

Proyecto: Diseño de página web para dar a conocer recursos, actividades religiosas y material de estudio dirigido a líderes de Iglesia Infantil de las Asambleas de Dios.

DATOS DEL CLIENTE (EMPRESA)

Nombre del cliente (empresa): Iglesia Infantil de Asambleas de Dios

Dirección: 13 avenida 4-80 zona 3

Email: contacto.iglesiainfantil.com Tel: 5040 5455

Contacto: Esther de Morales Celular: 5040 5455

Antecedentes: La organización Iglesia Infantil fue creada el año 2008 por Asambleas de Dios, y actualmente se dedica principalmente a liderar y proporcionar herramientas para todos los líderes de niños en las iglesias en Guatemala. La ausencia de una plataforma en línea para Iglesia Infantil AD ha resultado en una comunicación fragmentada y limitada con los pastores, líderes, voluntarios y miembros de la iglesia. La falta de acceso fácil a información sobre eventos, recursos y programas del ministerio dificulta la participación activa y el compromiso de los líderes de las iglesias.

Oportunidad identificada:

Diseño de página web para dar a conocer recursos, actividades religiosas y material de estudio dirigido a líderes de Iglesia Infantil de las Asambleas de Dios.

DATOS DEL CLIENTE (EMPRESA)

BRIEF

Misión: Proveer un ambiente seguro, amoroso y espiritualmente enriquecedor donde los niños puedan conocer a Jesucristo, crecer en su fe, y desarrollar un carácter cristiano sólido. A través de enseñanzas bíblicas, actividades interactivas y la formación de una comunidad de apoyo, buscamos equipar a los niños para que vivan conforme a los principios cristianos y sean testigos efectivos del amor de Dios en sus hogares, escuelas y comunidades.

Visión: Ser una comunidad dinámica y vibrante que inspira y capacita a los niños para convertirse en líderes cristianos comprometidos y apasionados, impactando positivamente sus entornos a través de la fe, el amor y el servicio. Nos esforzamos por cultivar una generación de jóvenes creyentes que conozcan profundamente la Palabra de Dios, vivan conforme a sus principios y lleven el mensaje de Jesucristo a cada rincón de Guatemala y más allá.

Delimitación geográfica: Guatemala

Grupo objetivo: Mujeresy hombres comprendidos entre 20 a 35 años de edad, con un NSE D1, que disfruta de planificar y coordinar programas y actividades infantiles en

Principal beneficio al grupo objetivo: Tener acceso a material, recursos e informacion del ministerio infantil

Competencia: —

Posicionamiento: La plataforma se diferencia al estar completamente enfocada en las necesidades particulares de los líderes de Iglesia Infantil, usando un diseño adaptado y relevante para su audiencia.

Factores de diferenciación: —

Enfoque especializado en la Iglesia Infantil, integración de recursos personalizados, diseño amigable y atractivo.

Objetivo de mercadeo:

busca promover de manera efectiva el proyecto, incrementando su alcance y logrando una conexión significativa con el público objetivo.

Objetivo de comunicación: Incrementar el reconocimiento de la plataforma digital en un 30% entre

líderes infantiles, posicionándola como una herramienta confiable y educativa que fomenta la conexión con los valores de la iglesia.

Mensajes claves a comunicar: Conexión y valores, Niños que viven para Dios

Estrategia de comunicación:

Publicar historias semanales en redes sociales sobre cómo la plataforma impacta a los niños.

Reto del diseño y trascendencia:

El principal reto del diseño radica en equilibrar las necesidades funcionales y estéticas del proyecto, asegurando que cumpla con los objetivos específicos, conecte con el público objetivo y sea coherente con la identidad de la marca.

BRIEF

Materiales a realizar: Computadora, internet.

Presupuesto: Q5,000

DATOS DEL LOGOTIPO

Colores: Blanco, rojo, azul, amarillo

Tipografía: Blanco, rojo, azul, amarillo

Forma: Imagotipo

LOGOTIPO

Fecha: 6 de mayo de 2024

Anexo 2: Tabla de niveles socioeconómicos

Tabla Niveles Socio Económicos								
Actualización 2016	1,80%		35,40%			62,80%		
	0,70%	1,10%	5,9	11,60%	17,90%	50,70%	12,10%	Indeterminado
CARACTERISTICAS	**NIVEL A**	**NIVEL B**	**NIVEL C1**	**NIVEL C2**	**NIVEL C3**	**NIVEL D1**	**NIVEL D2**	**NIVEL E**
Ingresos	+ de Q100,000.00	Q61,200.00	Q25,600.00	Q17,500.00	Q11,900.00	Q7,200.00	Q3,400.00	- de Q1,00.00
Educación padres	Superior, Licenciatura, Maestria, Doctorado	Superior, Licenciatura, Maestria, Doctorado	Superior, Licenciatura,	Superior, Licenciatura,	Licenciatura	Media completa	Primaria completa	Sin estudios
Educación hijos	Hijos menores colegios privados caros, mayores en U del extranjero	Hijos menores colegios privados caros, mayores en U local, post grado extranjero	Hijos menores colegios privados, mayores en U privadas y post grado extranjero con beca	Hijos menores colegios privados, mayores en U privadas o estatal	Hijos menores escuelas, mayores en U estatal	Hijos en escuela	Hijos en escuela	Sin estudios
Desempeño	Propietario, Director Profesional exitoso	Empresario, Ejecutivos de alto nivel, Profesional, Comerciantes	Ejecutivo medio, comerciante, vendedor	Ejecutivo, comerciante, vendedor, dependiente	Comerciante, vendedor, dependiente	Obrero, dependiente	Obrero, dependiente	Dependiente o sujeto de caridad
Vivienda	Casa/departamento de lujo, en propiedad, 5-6 recámaras, 4 a 6 baños, 3-4 salas, pantry, alacena, estudios area de servicio separada, garage para 5-6 vehículos	Casa/departamento de lujo, en propiedad, financiado, 3-4 recámaras, 2-3 baños, 2 salas, pantry, alacena, 1 estudio area de servicio separada, garage para 2-4 vehículos	Casa/departamento, rentada o financiado, 2-3 recámaras, 2-3 baños, 1 sala, estudio area de servicio, garage para 2 vehículos	Casa/departamento, rentada o financiado, 1-2 recámaras, 1-2 baños, sala, garage para 2 vehículos	Casa/departamento, rentada o financiado, 1-2 recámaras, 1-2 baños, sala,	Casa/departamento, rentada o financiado, 1-2 recámaras, 1 baños, sala	Casa/cuarto rentado, 1-2 recámaras, 1 baños, sala-comedor	Casa improvisada o sin hogar
Otras propiedades	Finca, casas de descanzo en lagos, mar, Antigua, con comodidades	Sitios/terrenos condominios cerca de costas	Sitios/terrenos interior por herencias					
Personal de servicio	Personal de planta, en el hogar, limpieza, cocina, jardín, seguridad y chofer	1-2 personas de tiempo completo, chofer	Por día	Por día, eventual	Eventual			
Servicios financieros	3-4 ctas Q monetarios y ahorro, Plazo fijo, TC intl, Seguros y ctas en US$	2-3 ctas Q monetarios y ahorro, Plazo fijo, TC intl, Seguros y ctas en US$	1-2 ctas Q monetarios y ahorro, Plazo fijo, 1-2 TC intl, Seguro colectivo salud	1 cta Q monetarios y ahorro, 1 TC local	1 cta Q ahorro, TC local	cta Q ahorro		
Posesiones	Autos del año, asegurados contra todo riesgo, 4x4, Van, Lancha, moto acuatica, moto, helicoptero-avion-avioneta	Autos de 2-3 años, asegurados contra todo riesgo, 4x4, Van, moto	Autos compactos de 3-5 años, asegurados por Financiera	Auto compacto de 4-5 años, sin seguro	Auto compacto de 8-10 años, sin seguro	moto, por trabajo		
Bienes de comodidad	3 tel mínimo, cel cada miembro de la familia, Tv satelital, Internet de alta velocidad, 2 o + equipos de audio, 3-5 TV, maquinas de lavar y secar platos, ropa, computadoras/miembro, seguridad domiciliar, todos los electrodomesticos. Todos los servicios de Internet.	2 tel mínimo, cel cada miembro de la familia, TV satelital, internet de alta velocidad, 2 equipos de audio, 3 TV, maquinas de lavar y secar platos ropa, computadora, internet porton eléctrico y todos los electrodomesticos. Todos los servicios de Internet.	1 teléfono, 1-2 celulares, cable, internet, equipo de audio, más de 2 TV, maquina de lavar ropa, computadora/miembroel oelrodomésticos básicos.	1 teléfono fijo, mínimo, 1-2 cel, cable, radio, 2 TV, electrodomésticos básicos	1 teléfono fijo, celular cada miembro mayor, cable, equipo de audio, TV, electrodomésticos básicos	1 cel, cable, radio, TV, electrodomésticos básicos	1 cel, radio, TV, estufa	Radio, cocina de leña.
Diversión	Clubes privados, vacaciones en el exterior.	Clubes privados, vacaciones en el interior o exterior	Cine, CC, parques temáticos locales.	Cine, CC, parques temáticos locales,	Cine eventual, CC, parques, estadio	CC, parques, estadio	Parques	

Anexo 3: Ejemplo de herramienta de validación

Validación de Proyecto de Graduación

Facultad de comunicación y Diseño - Licenciatura en Comunicación y Diseño - proyecto de Graduación - Yahaira Antonieta Franco Raxón

yahaira.franco@galileo.edu Cambiar de cuenta

No compartido

* Indica que la pregunta es obligatoria

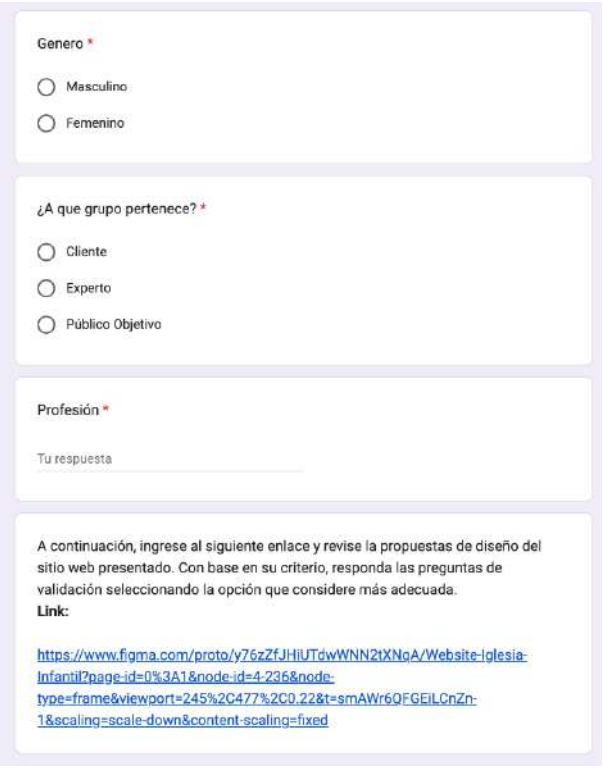
Antecedentes
La Iglesia Infantil de las Asambleas de Dios en Guatemala ha ofrecido a los líderes de todos los ministerios de niños de las iglesias de Asambleas de Dios sus servicios desde el año 2008. Sin embargo, en la actualidad no cuenta con una página web. Por esta razón se propuso resolver este problema comunicativo a través de la elaboración del siguiente proyecto: Diseño de página web para dar a conocer recursos, actividades religiosas y material de estudio dirigido a líderes de Iglesia Infantil de las Asambleas de Dios.

Nombre y apellido *

Tu respuesta

Edad *

Tu respuesta



Genero *

- Masculino
- Femenino

¿A que grupo pertenece? *

- Cliente
- Experto
- Público Objetivo

Profesión *

Tu respuesta

A continuación, ingrese al siguiente enlace y revise la propuestas de diseño del sitio web presentado. Con base en su criterio, responda las preguntas de validación seleccionando la opción que considere más adecuada.
Link:

https://www.figma.com/proto/y76zZfJHiUTdwWNN2tXNqA/Website-Iglesia-Infantil?page-id=0%3A1&node-id=4-236&node-type=frame&viewport=245%2C477%2C0.22&t=smAWr6QFGEiLCnZn-1&scaling=scale-down&content-scaling=fixed

Parte Objetiva:

¿Considera usted necesario diseñar una página web para dar a conocer los recursos, actividades y materiales de estudio dirigido a los líderes de Iglesia Infantil, para la Organización Asambleas de Dios en Guatemala? *

- ◯ Si
- ◯ No

¿Considera importante recopilar información a través del Brief que el cliente proporcione que incluya encuestas, entrevistas y pruebas de usuario, con el fin de obtener datos precisos y relevantes sobre las necesidades y preferencias de los líderes de ministerios de niños, asegurando que el diseño del sitio web sea efectivo, funcional y alineado con sus expectativas? *

- ◯ Si
- ◯ No

¿Considera adecuado investigar y analizar términos, conceptos y tendencias actuales en diseño web, especialmente aquellos relevantes para la creación de sitios web educativos y de ministerios infantiles, con el fin de proporcionar una base informada y actualizada que guíe la toma de decisiones en el desarrollo del proyecto y garantice un diseño atractivo, funcional y moderno? *

¿Considera adecuado diagramar la página web que asegura que se adapte perfectamente a diversos dispositivos y tamaños de pantalla, garantizando una experiencia de usuario coherente, accesible y optimizada tanto para líderes de ministerios de niños como para los niños y sus familias? *

- ◯ Si
- ◯ No

Parte Semiológica:

Tu respuesta

¿Considera que los colores propuestos en el diseño (Rojo, azul, verde y amarillo) transmiten tranquilidad, espiritualidad, confianza y conexión con los líderes de la Iglesia Infantil y reflejan los valores de la iglesia? *

- ◯ Poco
- ◯ Mucho
- ◯ Nada

¿Cree que la tipografía utilizada muestra la jerarquía del contenido y facilita la lectura de manera clara y atractiva. Creando una experiencia visual coherente y llamativa? *

- ◯ Mucho
- ◯ Nada

¿Cree que la tipografía utilizada muestra la jerarquía del contenido y facilita la lectura de manera clara y atractiva. Creando una experiencia visual coherente y llamativa? *

- ◯ Muy adecuada
- ◯ Poco adecuada
- ◯ Nada adecuada

¿Los diseños, ilustraciones y fotografías de la propuesta gráfica transmiten mensajes visuales que humanizan el contenido, resaltan la comunidad y las actividades de la Iglesia Infantil? *

- ◯ Muy comprensibles
- ◯ Poco comprensibles
- ◯ Nada comprensibles

Considera que la diagramación de la página web es: *

- ◯ Ordenada
- ◯ Poco odenada
- ◯ Nada ordenada

Parte Operativa:

Tu respuesta

*

Considera que la tipografía utilizada en los títulos, sub títulos y descripciones es:

- ◯ Legible
- ◯ Poco legible
- ◯ Nada legible

*

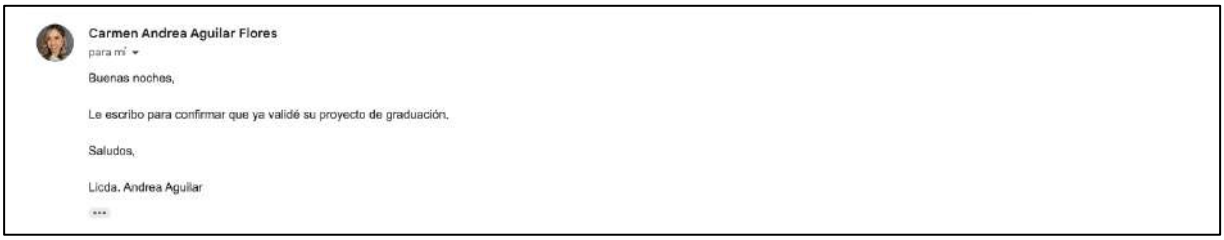
Considera que la cantidad de información en el diseño de la página web para Iglesia Infantil es:

- ◯ Muy adecuada
- ◯ Poco adecuada
- ◯ Nada adecuada

Según su criterio, el tamaño 1920x1080 px de la propuesta es: *

- ◯ Funcional
- ◯ Poco funcional
- ◯ Nada funcional

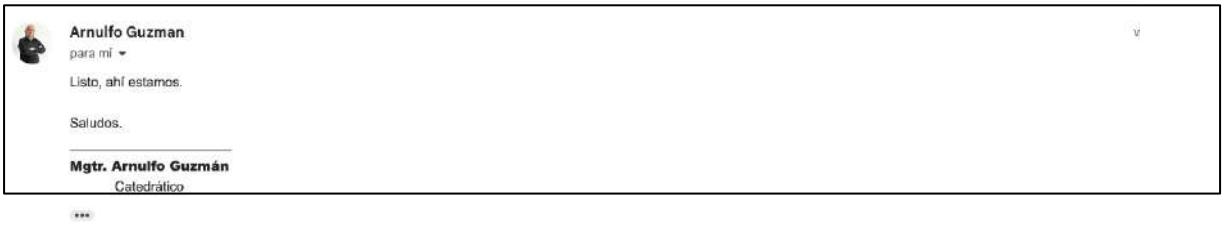
Anexo 4: Fotos de expertos



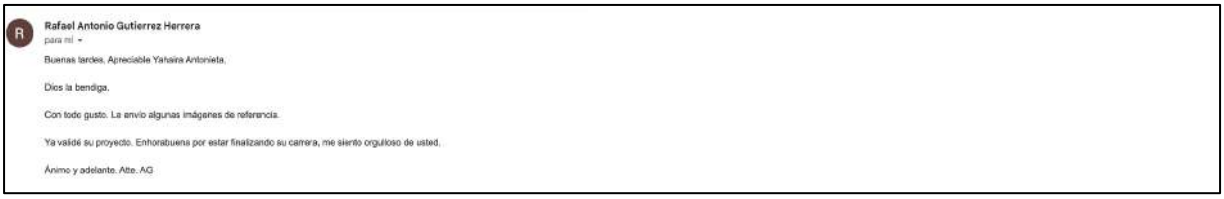
Licda. Carmen Andrea Aguilar Flores - Comunicadora y diseñadora gráfica

Licda. Maria Eugenia Aguilar Melgar - Comunicadora y diseñadora gráfica

Licda. Aura Lissette Pérez Aguirre - Comunicadora y diseñadora gráfica

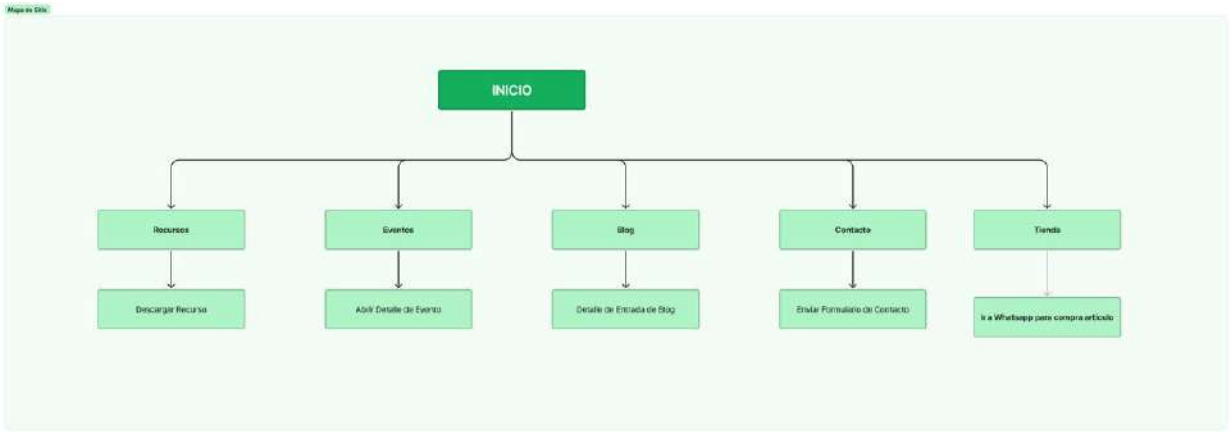


Mgtr. Arnulfo Guzmán - Comunicador Y diseñador gráfico



Mgtr. Antonio Gutierrez - Comunicador Y diseñador gráfico

Anexo 5: Ejemplo de mapa de sitio Web



Anexo 6: Imágenes de referencia

Imagen 1

Título	Diseño de pagina web milimalista
Autor	Ux Divi
Técnica	Minimalismo
Medidas	1440 o 1920 px
Año	N/A

Imagen 2

Título	Diseño de pagina web infantil
Autor	Beehance
Técnica	Creativo
Medidas	1440 o 1920 px
Año	N/A

Imagen 3

Título	Interfaz de Usuario Adaptativa (UI)
Autor	Canva Pro
Técnica	Digital
Medidas	626x351 px
Año	N/A

Imagen 4

Título	Inteligencia Artificial
Autor	Canva Pro
Técnica	Digital
Medidas	626x351 px
Año	N/A

Imagen 5

Título	Tendencias de diseño paginas web
Autor	Ux Divi
Técnica	Digital
Medidas	1440 o 1920 px
Año	N/A

Imagen 6

Título	Diseño responsive
Autor	WebP
Técnica	Digital
Medidas	1000 o 1000 px
Año	N/A

Imagen 7

	Título	Estilo de tipografías
	Autor	Atura.mx
	Técnica	Digital
	Medidas	1440 o 1920 px
	Año	N/A

Imagen 8

Título	Animaciones y micro interacciones
Autor	Canva Pro
Técnica	Digital
Medidas	920 x 920 px
Año	N/A

Imagen 9

Título	Carga rápida y optimización
Autor	iconoc
Técnica	Digital
Medidas	600 x 450 px
Año	N/A

Imagen 10

Título	Niña portada
Autor	Yahaira Franco
Técnica	Fotografia
Medidas	1015 x 1015 px
Año	2024

Imagen 11

	Título	Niño portada
	Autor	Yahaira Franco
	Técnica	Fotografia
	Medidas	1015 x 1015 px
	Año	2024

Imagen 12

Título	Colaboradora de AD - Esther de Morales
Autor	Facebook
Técnica	Fotografía
Medidas	1015 x 1015 px
Año	N/A

Imagen 13

Título	Colaboradora de AD - Marialeny de Cano
Autor	Facebook
Técnica	Fotografía
Medidas	1015 x 1015 px
Año	N/A

Imagen 13

Título	Colaboradora de AD - Dimas Patzan
Autor	Facebook
Técnica	Fotografía
Medidas	1015 x 1015 px
Año	N/A