



**FACULTAD DE CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN**

**DISEÑO DE UN MANUAL INTERACTIVO PARA EL DESARROLLO DE  
HABILIDADES MANUALES EN ESTUDIANTES DE PRIMERO BÁSICO EN EL  
INSTITUTO MONTANO COLLEGE. ASOCIACIÓN DE MAGOS EL GRAN  
JAGUAR. GUATEMALA, GUATEMALA 2016**

**PROYECTO DE GRADUACIÓN**

Presentado a la Facultad de Ciencias de la Comunicación

Guatemala, C.A.

**ELABORADO POR:**

Ana Cecilia Soto Radford

12002554

**LICENCIATURA EN COMUNICACIÓN Y DISEÑO**

Nueva Guatemala de la Asunción, 2016



**FACULTAD DE CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN**

**DISEÑO DE UN MANUAL INTERACTIVO PARA EL DESARROLLO DE  
HABILIDADES MANUALES EN ESTUDIANTES DE PRIMERO BÁSICO EN EL  
INSTITUTO MONTANO COLLEGE. ASOCIACIÓN DE MAGOS EL GRAN  
JAGUAR. GUATEMALA, GUATEMALA 2016**

**PROYECTO DE GRADUACIÓN**

Presentado a la Facultad de Ciencias de la Comunicación

Guatemala, C.A.

**ELABORADO POR:**

Ana Cecilia Soto Radford

12002554

**LICENCIATURA EN COMUNICACIÓN Y DISEÑO**

Nueva Guatemala de la Asunción, 2016

DISEÑO DE UN MANUAL INTERACTIVO PARA EL DESARROLLO DE  
HABILIDADES MANUALES EN ESTUDIANTES DE PRIMERO BÁSICO EN EL  
INSTITUTO MONTANO COLLEGE. ASOCIACIÓN DE MAGOS EL GRAN JAGUAR.  
GUATEMALA, GUATEMALA 2016

Ana Cecilia Soto Radford – Universidad Galileo

Facultad de Comunicación y Diseño – Agosto 2016

## **Autoridades**

Rector

Dr. Eduardo Suger Cofiño

Vicerrectora General

Dra. Mayra de Ramírez

Vicerrector Administrativo

Lic. Jean Paul Suger Castillo

Secretario General

Lic. Jorge Retolaza

Decano

Facultad de Ciencias de la Comunicación

Lic. Leizer Kachler

Vicedecano

Facultad de Ciencias de la Comunicación

Lic. Rualdo Anzueto M.s.C.

Guatemala 23 de abril de 2015

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 UN MANUAL INTERACTIVO PARA EL DESARROLLO DE  
HABILIDADES MANUALES EN ESTUDIANTES DE PRIMERO BÁSICO DEL  
INSTITUTO MONTANO COLLEGE. ASOCIACIÓN DE MAGOS EL GRAN  
JAGUAR. GUATEMALA, GUATEMALA 2016.** Así mismo solicito que la Licda.  
María Eugenia Aguilar sea quién me asesore en la elaboración del mismo.

Atentamente,



Ana Cecilia Soto Radford  
12002554



Licda. María Eugenia Aguilar  
Asesora



**Galileo**  
UNIVERSIDAD  
La Revolución en la Educación

**FACOM** Facultad de Ciencias  
de la Comunicación

Guatemala 11 de mayo de 2015

**Señorita:**  
**Ana Cecilia Soto Radford**  
**Presente**

Estimada Señorita Soto:

De acuerdo al proceso de titulación profesional de esta Facultad, se aprueba el proyecto titulado: **DISEÑO DE UN MANUAL INTERACTIVO PARA EL DESARROLLO DE HABILIDADES MANUALES EN ESTUDIANTES DE PRIMERO BÁSICO DEL INSTITUTO MONTANO COLLEGE. ASOCIACIÓN DE MAGOS EL GRAN JAGUAR. GUATEMALA, GUATEMALA 2016.** Así mismo, se aprueba a la Licda. María Eugenia Aguilar, como asesor de su proyecto.

Sin otro particular, me suscribo de usted.

Atentamente,

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



**Galileo**  
UNIVERSIDAD  
La Revolución en la Educación



Facultad de Ciencias  
de la Comunicación

Guatemala, 09 de marzo de 2016

**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 UN MANUAL INTERACTIVO PARA EL DESARROLLO DE HABILIDADES MANUALES EN ESTUDIANTES DE PRIMERO BÁSICO DEL INSTITUTO MONTANO COLLEGE. ASOCIACIÓN DE MAGOS EL GRAN JAGUAR. GUATEMALA, GUATEMALA 2016.** Presentado por la estudiante: Ana Cecilia Soto Radford, con número de carné: 12002554, 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. María Eugenia Aguilar**  
Asesora



**Galileo**  
UNIVERSIDAD  
La Revolución en la Educación

**FACOM** Facultad de Ciencias  
de la Comunicación

Guatemala, 08 de junio de 2016

Señorita  
Ana Cecilia Soto Radford  
Presente

Estimada Señorita Soto:

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, 4 de agosto de 2016.

Licenciado

Leizer Kachler

Decano FACOM

Universidad Galileo

Presente.

Señor Decano:

Le informo que la tesis: ***DISEÑO DE UN MANUAL INTERACTIVO PARA EL DESARROLLO DE HABILIDADES MANUALES EN ESTUDIANTES DE PRIMERO BÁSICO DEL INSTITUTO MONTANO COLLEGE. ASOCIACIÓN DE MAGOS EL GRAN JAGUAR. GUATEMALA, GUATEMALA 2016***, de la estudiante Ana Cecilia Soto Radford, ha sido objeto de revisión gramatical y estilística, por lo que puede continuar con el trámite de graduación.

Atentamente



Lic. Edgar Lizardo Porres Velásquez

Asesor Lingüístico

Universidad Galileo



**Galileo**  
UNIVERSIDAD  
La Revolución en la Educación



Facultad de Ciencias  
de la Comunicación

Guatemala, 04 de agosto de 2016

**Señorita:**  
**Ana Cecilia Soto Radford**  
**Presente**

Estimada Señorita Soto:

De acuerdo al dictamen rendido por la terna examinadora del proyecto de graduación titulado: **DISEÑO DE UN MANUAL INTERACTIVO PARA EL DESARROLLO DE HABILIDADES MANUALES EN ESTUDIANTES DE PRIMERO BÁSICO DEL INSTITUTO MONTANO COLLEGE. ASOCIACIÓN DE MAGOS EL GRAN JAGUAR. GUATEMALA, GUATEMALA 2016.** Presentado por la estudiante: Ana Cecilia Soto Radford, 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:**

Esta tesis se la dedico a:

Dios y a la Virgencita por haberme permitido llegar hasta este punto y tenerme con salud para lograr mis objetivos, además de su infinita bondad y amor.

A mi mama Ingrid Radford: Por haberme apoyado en todo momento, por la motivación constante que me ha permitido llegar a ser una persona triunfadora, pero sobre todo, por su amor, paciencia y apoyo.

A mi novio Hugo: Por su apoyo incondicional durante estos 7 años que tengo de conocerlo, ya que sin su ayuda me hubiera dado por vencida muy rápido. Fue mi mayor motivación en estos 8 meses de mi hermoso proyecto. Le agradezco bastante que en ningún momento me dejó sola y se desveló conmigo siempre. Me ofreció su ayuda desde el principio hasta el final. Gracias amor!

A Nancy Díaz: Porque desde que escogí el tema de dicho proyecto, se emocionó y me animó diariamente. Cuando tuve momentos de preocupación, sus comentarios me motivaron mucho. Fue la única persona que estuvo al pendiente de mi proceso diario de tesis. Me puedo considerar una mujer muy afortunada porque aún en los momentos más difíciles pude contar con su apoyo. Te agradezco de corazón por todo lo que has hecho por mí.

Finalmente a mi asesora: María Eugenia, por su paciencia en revisar mi proyecto, tratar de asesorarme de la mejor manera y por darme ánimos a terminar mi proyecto de graduación.

## **Resumen**

La Asociación de Magos El Gran Jaguar logró detectar en el Instituto Montano College, que no se imparte un curso de cómo estimular la creatividad y las habilidades manuales, por lo que a muchos estudiantes se les dificulta su realización. Por esta razón es que se establece la demanda de materiales gráficos interactivos, dirigidos a visualizar estas actividades relacionadas con el desarrollo de las habilidades manuales.

Por lo que se planteó el siguiente objetivo: Diseñar un manual interactivo para el desarrollo de habilidades manuales en estudiantes de primero básico en el Instituto Montano College. Asociación de Magos El Gran Jaguar.

Se realizó una herramienta de validación para conocer la percepción de los clientes, del grupo objetivo conformado por 38 hombres y mujeres que cursan primero básico y 4 expertos en las áreas de comunicación y diseño.

El resultado obtenido fue que se logró diseñar un manual interactivo para el desarrollo de habilidades manuales en estudiantes de primero básico en el Instituto Montano College. Asociación de Magos El Gran Jaguar y se recomendó que se comparta el link del sitio donde fue publicado el manual interactivo con jóvenes de la misma edad y que estén interesados en aprender acerca del desarrollo de habilidades manuales.

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

## Índice

### Capítulo I:

1.1 Introducción.....	1
-----------------------	---

### Capítulo II: Problemática

2.1 Contexto.....	2
2.2 Requerimiento de comunicación y diseño.....	3
2.3 Justificación.....	3
2.3.1 Magnitud.....	4
2.3.2 Vulnerabilidad.....	5
2.3.3 Trascendencia.....	5
2.3.4 Factibilidad.....	5
2.3.4.1 Recursos Humanos.....	5
2.3.4.2 Recursos Organizacionales.....	6
2.3.4.3 Recursos Económicos.....	6
2.3.4.4 Recursos Tecnológicos.....	6

### Capítulo III: Objetivos de diseño

3.1 Objetivo general.....	7
3.2 Objetivos específicos.....	7

### Capítulo IV: Marco de referencia

4.1 Información general del cliente.....	8
--	---

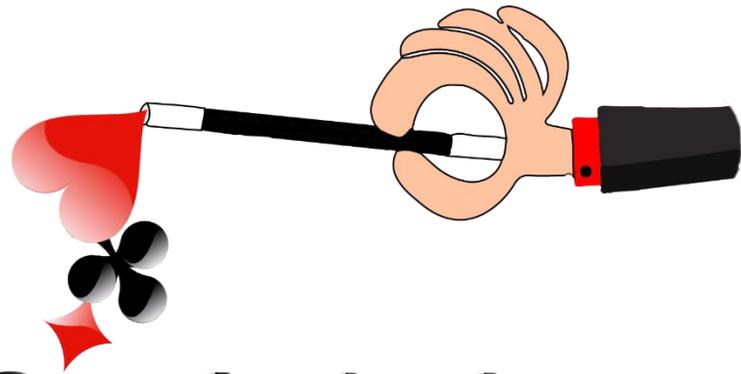
### Capítulo V: Definición del grupo objetivo

5.1 Perfil geográfico.....	13
5.2 Perfil demográfico.....	13
5.3 Perfil psicográfico.....	14
5.4 Perfil conductual.....	14

### Capítulo VI: Marco teórico

6.1 Conceptos fundamentales relacionados con el producto o servicio.....	15
6.2 Conceptos fundamentales relacionados con la comunicación y el diseño.....	19
6.3 Ciencias auxiliares, teorías y tendencias.....	27

<b>Capítulo VII: Proceso de diseño y propuesta preliminar</b>	
7.1 Aplicación de la información obtenida en el marco teórico.....	38
7.2 conceptualización.....	40
7.2.1 Método.....	40
7.2.2 Aplicación del método.....	41
7.2.3 Definición de concepto.....	42
7.3 Bocetaje.....	43
7.3.1 Boceto natural.....	46
7.3.2 Proceso de bocetaje formal.....	53
7.3.3 Proceso de digitalización de los bocetos.....	59
7.4 Propuesta preliminar.....	69
<b>Capítulo VIII: Validación técnica</b>	
8.1 Población y muestreo.....	79
8.2 Método e Instrumentos.....	80
8.3 Resultados e interpretación de resultados.....	81
8.4 Cambios en base a los resultados.....	97
<b>Capítulo IX: Propuesta gráfica final.....</b>	<b>100</b>
<b>Capítulo X: Producción, reproducción y distribución</b>	
10.1 Plan de costos de elaboración.....	109
10.2 Plan de costos de producción.....	110
10.3 Plan de costos de reproducción.....	110
10.4 Cuadro resumen.....	111
<b>Capítulo XI: Conclusiones y recomendaciones</b>	
11.1 Conclusiones.....	112
11.2 Recomendaciones.....	113
<b>Capítulo XII: Conocimiento general.....</b>	<b>114</b>
<b>Capítulo XIII: Referencias.....</b>	<b>115</b>
<b>Capítulo XIV: Anexos.....</b>	<b>119</b>



# Capítulo I

Introducción

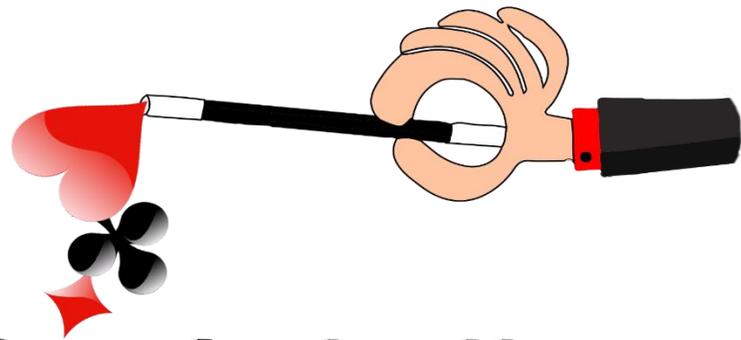
## **1.1 Introducción**

La Asociación de Magos El Gran Jaguar es una entidad fundada en el año 1996, la finalidad es agrupar en ella a todas las personas amantes del bello arte de la magia, sin discriminación alguna. Se logró observar que no se imparte un curso de cómo estimular la creatividad y las habilidades.

Por lo que se realiza el tema: Diseño de un manual interactivo para el desarrollo de habilidades manuales en estudiantes de primero básico en el Instituto Montano College. Asociación de Magos El Gran Jaguar. Guatemala, Guatemala 2016.

Por medio de las técnicas de investigación científica se elaboró el marco teórico y posterior a este, el proceso creativo, formado de bocetaje a mano alzada y la digitalización, donde se obtuvo una propuesta preliminar que se validó por el método cualitativo de una entrevista y la aplicación de la técnica cuantitativa de una encuesta, que midió la aprobación o desaprobación en respuestas dicotómicas y escala de Likert, que dieron resultados para hacer cambios y mejorar la propuesta gráfica final.

Se logró investigar acerca de manuales interactivos para fundamentar el diseño de forma adecuada y se recopiló información de la Asociación de Magos El Gran Jaguar, para dar a conocer el realce ante la sociedad, además de diagramar los elementos gráficos y crear un orden jerárquico y facilitar la comprensión del grupo objetivo.



# Capítulo II

## Problemática

La Asociación de Magos El Gran Jaguar logró observar que no se imparte un curso de cómo estimular la creatividad y las habilidades, por lo que a muchos estudiantes se les dificulta la realización de estas. Es por esta razón que se establece la demanda de materiales gráficos interactivos, dirigidos a visualizar estas actividades.

Se determinó que la solución es diseñar un manual interactivo, que tenga como propósito integrar el desarrollo de la creatividad en cada estudiante por medio de actividades, juegos de magia y video tutoriales.

## **2.1 Contexto:**

La Asociación de Magos El Gran Jaguar es una entidad fundada en el año 1996, la finalidad es agrupar en ella a todas las personas amantes del bello arte de la magia, sin discriminación alguna. Está formalmente constituida, posee personería jurídica y se rige por los estatutos constitutivos y el reglamento interno. Estos claramente establecen que en ningún momento persiguen fines lucrativos, sino únicamente de servicio a los asociados, con el objetivo de lograr la superación, la promoción y la difusión del arte de la magia en nuestro país.

Se concretó una reunión con César Soto, fundador de la Asociación de Magos El Gran Jaguar, quien expresó la necesidad de contar con un manual interactivo para desarrollar las habilidades manuales en los jóvenes de primero básico para el Instituto Montano College.

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

La Asociación de Magos El Gran Jaguar detectó que el Instituto Montano College no cuenta con un manual interactivo para desarrollar las habilidades manuales en los estudiantes de primero básico para el Instituto Montano College.

Dicho manual permitirá que los alumnos incrementen la imaginación y creatividad. En la realización de este, se incluirán fotografías y video tutoriales.

## **2.3 Justificación:**

Para sustentar las razones por las que se consideró importante el problema y la intervención del diseñador – comunicador, se justifica la propuesta partir de cuatro variables:

a) magnitud; b) trascendencia; c) vulnerabilidad; y d) factibilidad

### 2.3.1 Magnitud:



Según el Instituto Nacional de Estadística -INE- los habitantes de la república de Guatemala son 16 millones. De esta cifra, 4,7 millones de habitantes viven en la Ciudad. Hay 1 asociación de magos. Existen con 1340 colegios privados, por lo que el Instituto Montano College es interesado en motivar las habilidades y creatividad, cuenta con un total de 550 alumnos y en primero básico 38 estudiantes.

### **2.3.2 Vulnerabilidad:**

Al no contar con el diseño de un manual interactivo, se podrán desarrollar las habilidades manuales en los jóvenes de primero básico del Instituto Montano College.

Se limita a trasladar el conocimiento a los estudiantes, ya que no tendrán la facilidad de encontrar material visual y gráfico, que les ayude a aprender los pasos para realizarlas.

### **2.3.3 Trascendencia:**

Al diseñar un manual interactivo permitirá que los estudiantes de primero básico capten con toda la atención lo que se estará enseñando, mediante un medio innovador que ayude a aprender a desarrollar adecuadamente las habilidades manuales y la creatividad para ponerlo diariamente en práctica.

La Asociación de Magos El Gran Jaguar tiene la idea de motivar a otros establecimientos a ponerlo en práctica y así difundir su nombre en la juventud.

### **2.3.4 Factibilidad:**

El proyecto es viable y factible debido a que cada uno de los recursos que se requieren para la elaboración del manual se encuentra al alcance de las necesidades de parte del diseñador.

#### **2.3.4.1 Recursos Humanos:**

La asociación cuenta con el factor humano adecuado que tiene la capacidad, el conocimiento, la experiencia, las habilidades para el manejo y el funcionamiento de los demás recursos, lo que da la posibilidad de desarrollar los trabajos que desempeñan dentro de ella.

#### **2.3.4.2 Recursos Organizacionales:**

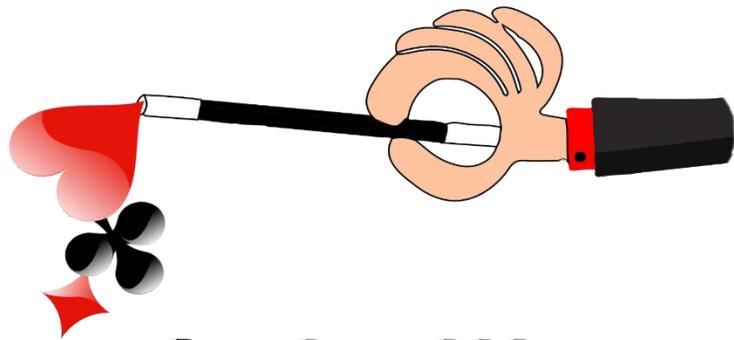
César Soto, fundador de la Asociación de Magos El Gran Jaguar, autoriza al personal para que esté en disposición de brindar toda la información necesaria, para llevar a cabo este proyecto.

#### **2.3.4.3 Recursos Económicos:**

La asociación cuenta actualmente con los recursos necesarios, que posibilitan la realización de este proyecto.

#### **2.3.4.4 Recursos Tecnológicos:**

Cuenta con el equipo y las herramientas indispensables para elaborar, producir y distribuir el resultado del proyecto. Utiliza una cámara Fujifilm EXR, una laptop HP 14. Los softwares a utilizar son: Adobe Premiere CC, Adobe Audition, Indesign CC, Adobe Photoshop y Adobe Illustrator.



# Capítulo III

Objetivos del diseño

### **3.1 Objetivo General**

Diseñar un manual interactivo para el desarrollo de habilidades manuales, en estudiantes de primero básico en el Instituto Montano College. Asociación de Magos El Gran Jaguar.

### **3.2 Objetivos Específicos**

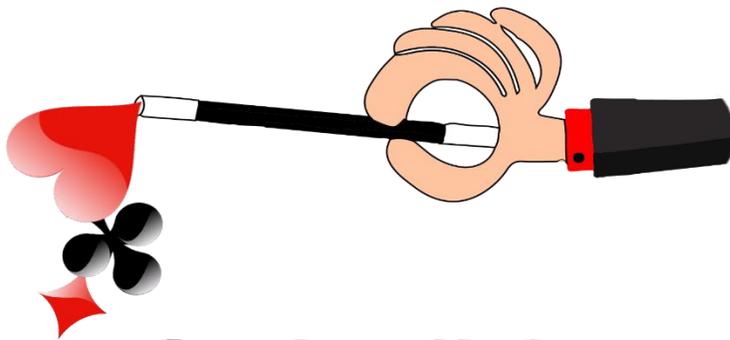
**3.2.1** Investigar los elementos que contiene un manual interactivo, para fundamentar el diseño de forma adecuada a los estudiantes de primero básico.

**3.2.2** Recopilar información de la Asociación de Magos El Gran Jaguar, para dar a conocer el realce ante la sociedad.

**3.2.3** Diagramar los elementos gráficos para establecer un orden que jerárquicamente facilite la comprensión en los estudiantes de primero básico.

**3.2.4** Fotografiar diversas actividades que demuestren, paso a paso, la realización de los procesos que se deben poner en práctica por parte de los estudiantes

**3.2.5** Realizar video tutoriales que ayuden a comprender las técnicas que se utilizan, para aumentar las destrezas y habilidades en el grupo objetivo.



# Capítulo IV

Marco de referencia

## **4.1 Datos de la Empresa**

Nombre de la empresa: El Gran Jaguar

Dirección: 8 avenida. 0-49 zona 2

Email: butacamagica@gmail.com

Teléfono: 59859979

Contacto: César Soto

### **4.1.1 Antecedentes:**

La Asociación de Magos El Gran Jaguar es una entidad fundada en el año 1996. La finalidad es agrupar en ella a todas las personas amantes del bello arte de la magia, sin discriminación alguna. La asociación está formalmente constituida, posee personería jurídica y se rige por los estatutos constitutivos y el reglamento interno. Dichos estatutos claramente establecen que en ningún momento persiguen fines lucrativos, sino únicamente de servicio a los asociados con el objetivo de lograr la superación, la promoción y la difusión del arte de la magia en el país.

#### **4.1.2 Misión:**

Enaltecer la magia a través de nuestra honorable y distinguida representación del arte.

#### **4.1.3 Visión:**

Ser organizadores de los mejores eventos mágicos, al promover la unión internacional con el gremio nacional.

#### **4.1.4 Valores:**

- Honestidad
- Lealtad
- Sinceridad
- Confianza

#### **4.1.5 Delimitación Geográfica:** Ciudad de Guatemala

**Grupo Objetivo:** Niños, adultos y personas de tercera edad.

**Principal beneficio al grupo objetivo:** Motivar a los estudiantes a practicar las actividades que se presentan.

**Posicionamiento:** Catalogada como una de las más elevadas a nivel nacional, por la importancia del manejo de los magos más famosos del país.

**Objetivo de mercadeo:** Educar a más jóvenes a través de un método interactivo, para darse a conocer.

**Objetivo de comunicación:** Generar interés en los estudiantes en aprender nuevas técnicas, para el desarrollo de las habilidades manuales.

**Mensajes claves a comunicar:** Entretenimiento, habilidad, aprendizaje, interés, motivación.

**Estrategia de comunicación:** Todo lo que involucra redes sociales y medios de comunicación.

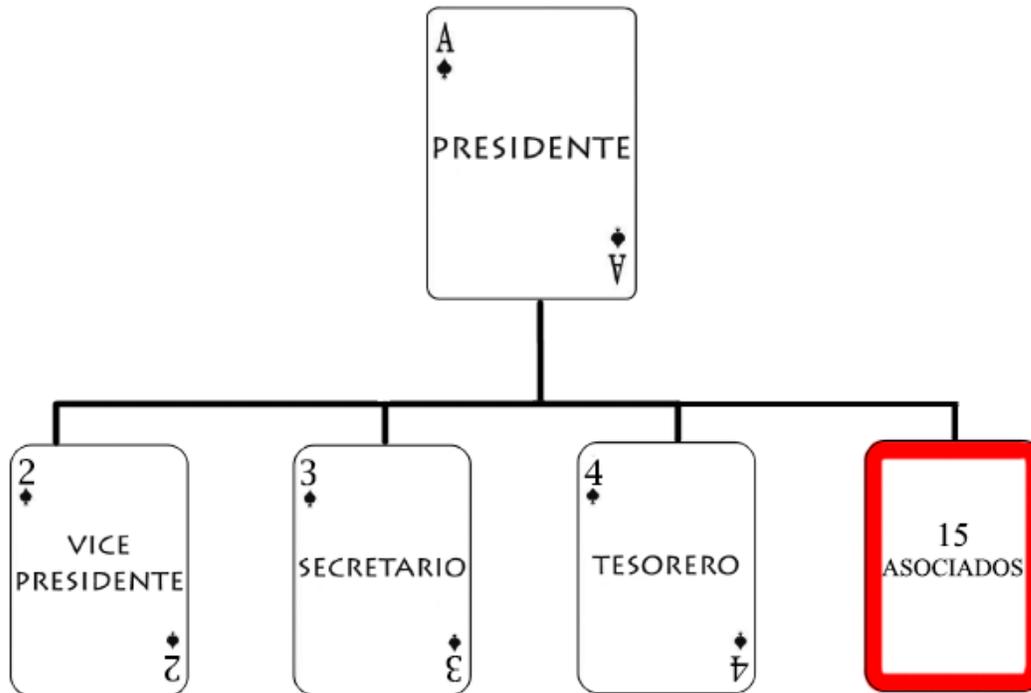
**Reto del diseño y trascendencia:** Causar impresión en los estudiantes, desde el comienzo hasta el final del proyecto.

**Materiales a realizar:** Diseño de un manual interactivo para el desarrollo de habilidades manuales en estudiantes de primero básico en el Instituto Montano College. Asociación de Magos El Gran Jaguar.

#### 4.3 FODA:

Fortalezas	Oportunidades
* Asociación sólida * Reconocida a nivel nacional e internacional * Crecimiento constante	* Apoyo en todos sus asociados * Desarrollo personal * Servicio comunitario
Debilidades	Amenazas
* No se presentan constantemente * Baja administración económica * Los costos de las actividades son más elevados que de cualquier grupo de magos	* No tiene competencia * No posee instalación propia * Desintegración de la asociación

#### 4.4 Organigrama de la Asociación de Magos del Gran Jaguar



## 4.5 Datos del logotipo

### Logotipo



### Colores: RGB

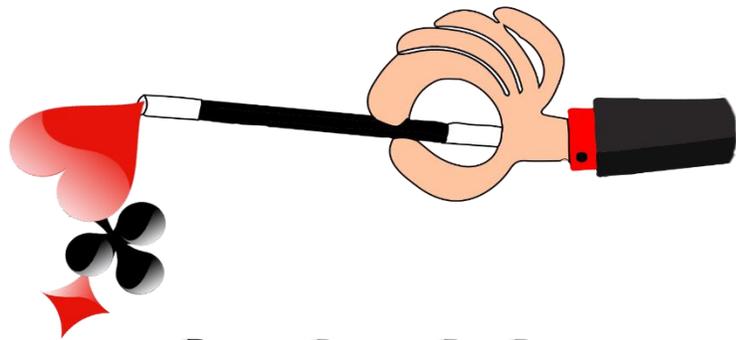
	CELESTE: 194 - 221 - 230
	AZUL CLARO: 96 -150 -155
	AZUL OSCURO: 47 -77 -81

### Tipografía:

ABCDEFGHIJKLMNÑOPQRSTUVWXYZ

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

LITHOS PRO LIGHT



# Capítulo V

Definición del grupo objetivo

## **Definición del Grupo Objetivo:**

El manual interactivo está enfocado en hombres y mujeres, pre adolescentes, estudiantes de primero básico del Instituto Montano College.

### **5.1 Perfil Geográfico:**

Guatemala cuenta con 14.7 millones de habitantes. Se encuentra dividida en 22 departamentos, entre ellos la ciudad de Guatemala que tiene alrededor de 4.5 millones de habitantes. Limita al oeste y al norte con México, al este con Belice, al sureste con El Salvador, y al sur con el océano Pacífico. El país posee una superficie de 108 889 km<sup>2</sup>. Su clima es templado, entre los 12 y 29 °C.

### **5.2 Perfil Demográfico:**

Los estudiantes que asisten al instituto Montano College son parte del nivel socioeconómico nivel C+ y C1.

Ciclo de vida: Pre Adolescentes

Edad: 12 – 13 años

Género: Hombres y Mujeres

Ocupación: Estudiantes que cursan primero básico

Nivel Educativo: Secundaria

Nacionalidad: Guatemaltecos

Como dependen de los padres, se investigó que tienen una educación superior y licenciatura, con ingresos de Q16, 000.00 mensuales aproximadamente, son comerciantes y

vendedores. Sostienen a los hijos y les ofrecen casa y/o departamento rentado o financiado con dos recámaras, 2 baños, sala, garaje para 2 vehículos. El personal de servicios que contratan habitualmente es por día.

Los padres les proporcionan estudios en colegios privados. Las familias poseen carros compactos de 5 años. Cuentan con un teléfono, uno a dos celulares, cable, computadoras, videojuegos.

### **5.3 Perfil Psicográfico**

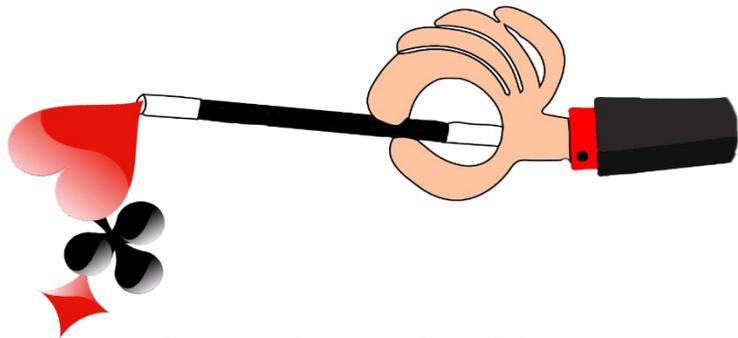
Debido al nivel educativo que los estudiantes de primero básico tienen, se caracterizan por ser jóvenes muy esmerados en sus estudios.

Son jóvenes dedicados, poco conformistas, desean tener más de lo que ya tienen, poseen hábitos como irse a centros comerciales después de salir de clases los viernes, realizar deportes los fines de semana para salir de lo cotidiano de la semana en el instituto.

### **5.4 Perfil Conductual**

Las características que presenta el grupo objetivo, respecto a la magia son: Interesados por todo lo que se puede realizar, impactante mientras haya profesionalismo en lo que se ve, imaginación por lo que va pasando en el momento de un acto de magia y creencia en lo que el mago realiza.

Están motivados a conocer de la asociación y obtener la habilidad manual que se les ofrece.



# Capítulo VI

Marco teórico

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

### 6.1.1 Asociación:

Es una forma de reunir a un grupo de personas de una manera organizada, está integrado por personas naturales o jurídicas, sin fines lucrativos, que cuenten con diversas capacidades. Los que la integran lo hacen con el fin de promover la integración social.

Dentro del conjunto de personas se deben respetar las normas establecidas, para que se cumpla con los derechos y obligaciones de la misma. Los integrantes deben actuar conforme lo indique la ley y estatutos en la que se basan los bienes y el patrimonio de los que dentro de ella actúan.

Obtenido de Introducción de las asociaciones:

[http://www.asociaciones.org/index.php?option=com\\_content&view=article&id=24](http://www.asociaciones.org/index.php?option=com_content&view=article&id=24)

### 6.1.2 Asociación no lucrativa:

Significa buscar el interés de los que se involucran dentro de la entidad y respetar la integridad de todos lo que interactúan dentro de la misma, sin buscar egoísmos personales de los que coordinan un grupo determinado. Dentro de esta, se debe respetar los estatutos establecidos.

Al finalizar un ciclo, se puede ejercer diversas actividades de beneficio para la misma, entre las que se puede mencionar: Tener excedentes económicos al finalizar el año (generalmente es deseable, para no comprometer la sostenibilidad), tener contratos laborales, incluso entre los socios y miembros de la junta directiva, salvo que dichos estatutos dispongan lo contrario y realizar actividades económicas que puedan generar sobrantes económicos.

(Bautista, R. C. 1985). Análisis organizacional y de imagen de asociaciones no lucrativas.

### 6.1.3 Motivación:

Es una mezcla de pasión, propósito, toma de decisiones y compromiso. Genera un alto nivel de energía y da vida para dedicarse apropiadamente en las actividades que a uno le apasiona. Es el dinamismo que hace seguir y buscar el logro de los sueños, sin excusas, de manera constante y correcta. Da un sentido de logro y control, por lo que la persona motivada le gusta lo que hace.

También trata que cada persona sienta un compromiso, que es la clave de convertirse como un ser humano de alto desempeño.

Juarez, Anyela. (2014). Conceptos básicos de motivación. Obtenido de Prezi  
<https://prezi.com/zgbfuz5as3bx/conceptos-basicos-de-motivacion/>

### 6.1.4 Práctica:

Es el momento en el que un individuo desarrolla destrezas y habilidades, con el fin de satisfacer diversos requerimientos, entre el que se menciona: El entretenimiento, que es el encargado de crear las necesidades de adaptarnos a un entorno determinado.

En la magia se hace constante, para que el mago se sienta cómodo, seguro y confiado. Se requiere dedicación y no ser una persona impaciente. La atención está en lograr el objetivo a todo lo que se propone, con pasión y lucha.

Pogue, D. (2008). Magia para Dummies. Bogotá: Norma.

### 6.1.5 Entretenimiento:

Es el proceso en el que un ser humano, mantiene ocupada la mente al pensar y analizar una actividad realizada por parte de diversas maneras.

Cuando se habla de magia, imaginamos el arte de entretenimiento hacia el público que le observa, ya que es un don que se desarrolla conforme se obtiene habilidades, que le

permitan mantener ocupada la mente al espectador, para sostener la atención total durante el tiempo que se lleve en presentar el espectáculo.

Artes y emociones que potencian la creatividad. Obtenido de  
[http://www.centrobotin.org/oedihg287ddy278\\_uploads/web\\_1/personales/Creatividad/2014%20Informe%20Creatividad%20ES.pdf](http://www.centrobotin.org/oedihg287ddy278_uploads/web_1/personales/Creatividad/2014%20Informe%20Creatividad%20ES.pdf)

#### 6.1.6 Asombro:

Es la acción que se puede provocar en el ser humano, tras observar las destrezas y habilidades que una persona ejecuta, con el fin de captar la atención de un grupo determinado. Puede llegar a ser muy elevado, con garantizar el interés de parte del público, para aprender a realizarlo.

Se denomina también a la libertad de imaginación de todas las personas. Albert Einstein tiene una frase que dice: “El que ha perdido la capacidad de asombro, está muerto en vida”, porque todo se ve igual, no se sale de la rutina. Cuando se libera, se convierte en una persona creativa.

Pogue, D. (2008). *Magia para Dummies*. Bogotá: Norma.

#### 6.1.7 Manual interactivo:

Es el medio por el que se instruye a una persona, a través de los procesos y avances tecnológicos. Se puede decir, que es un archivo en un software o aplicación, creado con el fin de guiar a una persona, para desarrollar y ejecutar una actividad que se le ha asignado.

Mediante esto, el ser humano es capaz de efectuar cualquier actividad que se le dé, ya que dentro del mismo se integran pasos, procedimientos e información que permiten que las actividades se logren transmitir con éxito.

Solanilla, L. (Abril de 2002). ¿Qué queremos decir cuando hablamos de interactividad? Obtenido de ¿Qué queremos decir cuando hablamos de interactividad?:  
<http://www.uoc.edu/humfil/articles/esp/solanilla0302/solanilla0302.html>

### 6.1.8 Interactividad:

Es cuando se da el control de navegación a las personas, para que indaguen el contenido de información, ya sea en una computadora, celular o tableta. En la actualidad se logra hacer por medios tecnológicos y softwares que ayudan, por ejemplo Adobe Flash, Indesign, que facilitan que la comunicación pueda ser efectiva.

Por ejemplo Daniel Ketchedjian, mago uruguayo, a través de un video en la página de internet [www.youtube.com](http://www.youtube.com), hace un juego de magia donde explica que se mirará algo diferente, donde una persona hace realidad una ilusión con tan solo tocar la pantalla.

Ketchedjian, Daniel. (20 de febrero de 2009). Magia Interactiva. Obtenido de YouTube.  
<https://www.youtube.com/watch?v=D7oBpBxecg4>

### 6.1.9 Habilidad:

Es una aptitud, destreza, talento o capacidad que tiene el ser humano para efectuar de manera efectiva y eficiente, una actividad determinada, a la vez es una potencia intelectual que utiliza la persona, para captar la atención de un individuo o un grupo de personas.

Se necesita tener una energía potente, para ir desarrollando adecuadamente el talento, actitud, para sobresalir en lo que nos gusta hacer y alto conocimiento.

Definición ABC. (2007-2016) Definición y Habilidad. Obtenido de  
<http://www.definicionabc.com/general/habilidad.php>

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

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

#### 6.2.1.1 Comunicación:

Es el proceso por el que el ser humano satisface las necesidades de comunicarse entre diversos grupos o personas individuales, permite que los que interactúan dentro del proceso, obtengan toda la información necesaria para satisfacer diversas necesidades que se requieran dentro del proceso del diario vivir. La comunicación está formada por medio de diversas partes que son:

1. Emisor
2. Receptor
3. Mensaje
4. Canal

Es la conexión que existe entre el emisor y el receptor en un momento y espacio físico o virtual. Es utilizada como la principal herramienta, que permite enviar y recibir un mensaje, que facilita el desempeño del ser humano dentro del ambiente que les rodea, al alcanzar la efectividad y eficiencia del mismo dentro de todo proceso.

Sosa, Francisco. (abril 19 de 2015) ¿Qué es la comunicación? Obtenido de <http://blog.franciscososam.org/?p=228>

#### 6.2.1.2 Mensaje:

En el sentido más general, se le conoce como el objeto de la comunicación. Se define como la información que el emisor envía al receptor, a través de un canal de comunicación o medio de comunicación determinado. Sin embargo, el término también se aplica al depender

del contexto por presentación de dicha información, es decir, a los símbolos utilizados para transmitir el mensaje. Es una parte fundamental en el proceso del intercambio de dicha información.

Se puede determinar en dos maneras:

**Mensaje explícito:** Cuando está claro y es totalmente explicado, que no esconde nada, suele ser un mensaje directo.

**Mensaje implícito:** Si es redactado o captado mal expresado, este esconde otro significado y se puede mal interpretar. Suele ser confuso, necesita un análisis de mayor profundidad para entenderlo.

Profesion en línea. Comunicación. Obtenido de  
<http://www.profesorenlinea.cl/castellano/Comunicacion.htm>

#### 6.2.1.3 Canal:

Es el medio utilizado para transmitir un mensaje determinado a un grupo específico, entre estos se puede encontrar la radio, televisión, prensa escrita entre otros y permitir de esta manera, que llegue de manera clara y concisa hacia el receptor.

Es el conducto por donde es posible transmitir dicho mensaje, el camino, estructura o instrumento por donde viaja entre dos polos del proceso de comunicación, emisor a receptor.

Universidad Nacional de Educación a Distancia. Obtenido de  
<http://www2.uned.es/ntedu/espanol/matricula-abierta/comunicacion-y-manipulacion/guiacurso.pdf>

#### 6.2.1.4 Código:

Es uno de los tres factores del proceso de comunicación. Se refiere al modo como se estructuran los símbolos. Es el conjunto de signos que deben ser compartidos por el emisor y el receptor de un mensaje, para que éste sea comprendido. Existen dos tipos de códigos, los lingüísticos y paralingüísticos.

**Códigos lingüísticos:** Son un conjunto de unidades de toda lengua, que se combina de acuerdo con ciertas reglas y permite la elaboración de mensajes. Las diversas comunidades humanas, han organizado sus propias lenguas, con sonidos articulados que se asocian a distintos significados.

**Códigos paralingüísticos:** Son un conjunto de signos no verbales que acompañan la comunicación lingüística y complementan especialmente la interpersonal, como los gestos del rostro y ademanes corporales.

Julián Pérez Porto y Ana Gardey. Publicado: 2009. Actualizado: 2012.  
Definicion.de: Definición de código (<http://definicion.de/codigo/>)

#### 6.2.1.5 Emisor:

Es uno de los conceptos de la comunicación que forma parte de la teoría y del proceso de información. En sí, es aquella persona que emite o envía el mensaje a través de un canal hasta un receptor.

Puede ser tanto un aparato, por ejemplo una antena, o un emisor humano, un locutor. La palabra "emisora" deriva de emisor, es decir, que emite por medio de las ondas.

Prezi. (4 de diciembre de 2014). Emisor. Obtenido de <https://prezi.com/vhel7-7jtdud/emisor/>

#### 6.2.1.6 Receptor:

Es aquella persona a quien va dirigida la comunicación. Realiza un proceso inverso al del emisor, ya que descifra e interpreta los signos utilizados por dicho emisor, es decir, decodifica el mensaje que recibe de este.

Todo sujeto con capacidad de recibir e interpretarlo, sea de la índole que sea el mensaje y del código empleado para su entendimiento y los canales elegidos para su transporte.

Ecured. (martes 2 de agosto de 2016). Receptor (comunicación) Obtenido de [http://www.ecured.cu/Receptor\\_\(comunicaci%C3%B3n\)](http://www.ecured.cu/Receptor_(comunicaci%C3%B3n))

#### 6.2.1.7 Comunicación educativa:

Se encuentra conformado mediante la personalidad del alumno. Permite que se pueda desenvolver mediante la información que se transmite al estudiante por medio de procesos reelaborados, para que pueda comprender de una mejor manera el mensaje que se desea transmitir.

Según Alekséi Leontiev, la define como la comunicación del maestro con los escolares en el proceso de enseñanza, que crea las mejores condiciones para desarrollar la motivación del alumno y el carácter creador de la actividad docente, para formar correctamente la personalidad del alumno.

Cpo025. (25 de junio de 2010). Comunicación Educativa. Obtenido de <http://es.slideshare.net/cpo05/comunicacin-educativa-4617945>

#### 6.2.1.8 Tutorial:

Es definido como el proceso que guía al alumno dentro de una lección educacional, presentándole diversas características y funciones, que mejoran el concepto de un tema determinado, al ampliar los conocimientos por parte de los interesados en el autoaprendizaje.

Normalmente dentro de este, se incluyen diversos pasos que aumenta constantemente el nivel de dificultad de estudiante, con el fin que el intelecto vaya enriqueciéndose con el avance que se obtenga, para alcanzar un coeficiente intelectual elevado, para comprender dichos tutoriales. Estos deben contener un orden lógico, que facilite el análisis del mismo.

Copyright 1999 - 2016 Masadelante.com - ¿Qué es un tutorial? Obtenido de <http://www.masadelante.com/faqs/tutorial>

#### 6.2.1.9 Identidad corporativa:

Se conoce como la identidad visual y física, con la que se asocia a la empresa. Es la imagen que define el aspecto mediático de la misma y la que causa impacto directo ante los clientes, al leer o escuchar algo sobre la empresa.

Existen también los componentes de soporte, que son los factores físicos, materiales o digitales por los que la entidad se da a conocer. Entre ellos, figuran la papelería, los folletos, uniformes de empleados, carros de empresa, piezas publicitarias tanto en medios impresos como en medios digitales.

Vit, B. G.-P. (2011). Guía completa del diseño gráfico. Barcelona: Parramón Ediciones, S.A.

#### 6.2.1.10 Imagen corporativa:

Está formada por diversos componentes, que al trabajar en conjunto, permiten posicionar a la empresa en la mente del cliente. Se puede decir, que es la forma en que una entidad se presenta a los diferentes públicos, se compone de las acciones solidarias que se hacen en nombre de esta en los eventos o actividades de relaciones públicas con grupos internos o externos, en donde se decide transmitir sensaciones o emociones que las personas terminan con la asociación de la marca.

Vit, B. G.-P. (2011). Guía completa del diseño gráfico. Barcelona: Parramón Ediciones, S.A.

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

### **6.2.2.1 Diseño gráfico:**

Es la profesión, que mediante diversas actividades, enseña que se puede programar, proyectar y realizar comunicación visual, producidas por diversos medios sociales e industriales, que tienen como fin, transmitir mensajes directos a un grupo específico.

Por medio de este, se crean posibilidades que permite al ser humano comunicar gráficamente ideas, hechos y valores que se procesan conforme las necesidades del área a la que se desea transmitir el mensaje. Se considera también como un arte, debido a que el diseñador reúne un conjunto de ideas e imaginaciones, para dar a conocer la idea final con la que se va a llamar la atención en el entorno social.

El objetivo del diseñador es comunicar mensajes con la claridad deseada y de forma directa y permitir que el punto objetivo se logre alcanzar de una manera exitosa.

(Scott, R. G. 1982). Fundamentos del diseño. Buenos Aires: Victor Leru S. R. L

### **6.2.2.2 Diseño editorial:**

Se caracteriza por compaginar y dar ritmo a manuales, revistas y libros a lo largo de docenas y centenares de páginas en colaboración con editores, escritores, fotógrafos, ilustradores y diseñadores de información.

Tiene un objetivo permanente: Diseñar una adecuada jerarquía visual de la información puntuada, por tratamientos gráficos llamativos para que guíe a los lectores de principio a fin y mantener su atención a su curiosidad.

(Cervantes, G. 2014). Manual Diseño Editorial. Aguascalientes: Acuario Evolucion

#### 6.2.2.3 Creatividad:

Es la comunicación con el inconsciente, mediante la intuición y la imaginación. Atractiva capacidad de hacer sorprendente lo evidente, porque es un proceso intelectual que obtiene la capacidad de crear, visualizar y producir ideas nuevas o modificar cosas valiosas para el medio social.

Así mismo, es la producción de una idea o concepto, que permite descubrir medios diversos a través de la originalidad, que pueda ser útil en el entorno que se desea desenvolver el producto o pensamiento.

(González, M. B. 2001) Creatividad y Publicidad. Madrid: DEL LABERINTO, S.L

#### 6.2.2.4 Color:

Es una sensación visual que debe contar con tres elementos: Fuente de luz, un objeto y un observador. Cualquier gama puede afectar los sentimientos y producir emociones. Los objetos de la naturaleza derivan de los colorantes que poseen, absorben o sustraen ciertas longitudes de onda de luz.

El cerebro recibe las señales de los tonos, las procesa y evoca la sensación de este. La percepción es un fenómeno subjetivo sobre el que influyen muchas variables, entre las que está la fuente de luz, los pigmentos circundantes, el estado de ánimo del observador y las variaciones individuales del aparato visual.

Todos estos pueden ser ubicados en un modelo tridimensional o espacio de color con tono, cromaticidad y brillo. Con estos tres valores se puede describir y medir con precisión.

R., C. E. (2011). Color Digital. Guatemala: Litografía CIFGA Guatemala

#### 6.2.2.5 Colores RGB:

El color digital RGB (Red, Green, Blue) es también un aditivo primario, porque los monitores de las computadoras y los televisores con tono, proyectan una fuente de las tres luces roja, verde y azul a través de una grilla, para formar diminutos píxeles, que son elementos de imágenes. También reciben el nombre de colores aditivos.

R., C. E. (2011). Color Digital. Guatemala: Litografía CIFGA Guatemala

#### 6.2.2.6 Diagramación:

Es el proceso que permite hacer referencia a la parte visual de un impreso o información digital, se considera que reúne de manera orgánica y armónica, los textos e imágenes que pretenden ser entregados al lector.

Para algunos es la etapa más sencilla que manifiesta la integridad del escrito o imagen, pero según análisis, es la parte con mayor complejidad, debido a que de ella depende la facilidad de leer y observar el proceso informático que se desea transmitir. Mediante esta, se analiza que el cuerpo del texto sea correcto y proporcionado, que las imágenes sean comprensibles y concuerden con la información que apoyan.

(Cervantes, G. 2014). Manual Diseño Editorial. Aguascalientes: Acuario Evolucion

#### 6.2.2.7 Retícula:

Está estrechamente vinculado desde principios de la década de 1950, con el estilo tipográfico internacional, que buscaba la simplicidad y las uniformidades visuales mediante el despliegue de elementos de diseño, sobre una cuadrícula construida matemáticamente, que da como resultado unas compaginaciones precisas, para el subjetivo deleite y horror de los diseñadores a lo largo del tiempo.

Es una infraestructura sobre la que se pueden hacer composiciones complejas que proporcionan jerarquía y accesibilidad de manera flexible y coherente.

(Cervantes, G. 2014). Manual Diseño Editorial. Aguascalientes: Acuario Evolucion

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

#### **6.3.1 Ciencias**

##### 6.3.1.1 Semiología:

Es la ciencia que se encarga del estudio de los signos, su estructura y la relación entre el significante y el proceso, la amplitud de esta rama es bastante extensa, debido al proceso formacional y analítico con otras ramas, disciplinas y ciencias.

Ferdinand de Saussure la explica como “la ciencia que estudia la vida de los signos en el seno de la vida social”. Se propone que la semiótica sea el continente de todos los estudios derivados del análisis de los signos.

El estadounidense Charles Peirce, por su parte, definió al signo como una entidad de tres caras, con un significante (el soporte material), un significado (la imagen mental) y un referente (el objeto real o imaginario al que hace alusión el signo).

McNabb, D. (31 de mayo de 2014). Saussure, semiología y estructuralismo. Obtenido de Saussure, semiología y estructuralismo: <https://www.youtube.com/watch?v=8qDIPLYPS5A>

##### 6.3.1.2 Semiología de la imagen:

Es el estudio del signo icónico y los procesos de sentido-significación a partir de la imagen. Ese estudio desborda estrictamente los análisis de colores, formas, íconos y composiciones, para dar paso a los elementos históricos y socio-antropológicos que forman parte de esta.

Los lingüistas no son los únicos en poner en duda la naturaleza de la imagen. En cierta medida, también la opinión corriente considera a la imagen como un lugar de resistencia.

Se inserta mucho en un proceso de información, en donde el emisor posee un poder sobre el receptor, hallándose conceptualizada su potencia por los medios de comunicación de masas.

Entre sus características, establecidas en el libro “Semiología de la Imagen y Pedagogía de Michel Martín”, refiere que toda lectura icónica exige un código de carácter específico.

McNabb, D. (31 de mayo de 2014). Saussure, semiología y estructuralismo. Obtenido de Saussure, semiología y estructuralismo: <https://www.youtube.com/watch?v=8qDIPLYPS5A>

#### 6.3.1.3 Ciencia de la comunicación:

Rama de las ciencias sociales que se encarga de estudiar la esencia de los procesos de la comunicación, así como los fenómenos ocurridos dentro de la sociedad mediante diversas problemáticas, que se desean analizar con fines mediáticos ante el ser humano.

Se emplea diversos métodos y técnicas, que permiten facilitar la comunicación dentro del ámbito social, en relación con la humanidad.

Ecured. (martes 2 de agosto de 2016) Ciencias de la comunicación. Obtenido de [http://www.ecured.cu/Ciencias\\_de\\_la\\_comunicaci%C3%B3n](http://www.ecured.cu/Ciencias_de_la_comunicaci%C3%B3n)

#### 6.3.1.4 Lingüística:

La lengua, según Saussure, no está en la parte ejecutiva individual, tampoco en la parte física ni en la transmisión fisiológica; la lengua “se puede localizar en la porción determinada del circuito, donde una imagen acústica viene a asociarse con un concepto”.

Esta materia está constituida en primer lugar por todas las manifestaciones del lenguaje humano, ya se trate de pueblos salvajes o culturales con todas las formas correctas y dentro de estos están los textos escritos.

Este estudio, inaugurado por los griegos, continuado principalmente por los franceses, está fundado en la lógica, desprovisto de toda visión científica y desinteresada de la lengua misma. Lo que se propone la gramática es dar reglas para distinguir las formas correctas de lo incorrecto, es una disciplina normativa, muy alejada de la pura observación y su punto de vista es necesariamente estrecho.

Miguel Roiz y A. Muñoz Cardón (Madrid febrero 1986) Bibliografía sobre teoría de la comunicación. Obtenido de [http://www.reis.cis.es/REIS/PDF/REIS\\_033\\_13.pdf](http://www.reis.cis.es/REIS/PDF/REIS_033_13.pdf)

#### 6.3.1.5 Sociología:

Es la ciencia social por excelencia que se ocupa del estudio de las relaciones entre los individuos y las leyes que las regulan en el marco de las sociedades humanas. Los objetos de estudio de la misma son básicamente los grupos sociales, entendidos como el conjunto de individuos que conviven agrupados en diferentes tipos de asociaciones.

Se estudia a través de dos enfoques, el cualitativo, el que supone descripciones detalladas de las situaciones, comportamientos y personas, de ser necesario incluye el relato de los participantes, en primera persona. El cuantitativo, implica características y variables que pueden ser expresadas mediante valores numéricos y que además permiten encontrar posibles relaciones por medio del análisis estadístico.

Definición ABC. (2007-2016) Definición de Sociología. Obtenido de <http://www.definicionabc.com/ciencia/sociologia.php>

#### 6.3.1.6 Pedagogía:

Es la ciencia que tiene como objetivo de estudio la educación como fenómeno socio-cultural y específicamente humano. En palabras de Hegel, “Aquel proceso en donde pasa de una conciencia en sí a una conciencia para sí y donde el sujeto reconoce el lugar que ocupa en el mundo y se reconoce como constructor y transformador de este”. (Hegel, 2007)

Existen varios criterios a través de los que se puede categorizar a la pedagogía:

**Pedagogía general:** Es la temática que se refiere a las cuestiones universales y globales de la investigación y de la acción sobre la educación. (Careaga, 2012)

**Pedagogía Infantil:** Es la disciplina científica cuyo objetivo de estudio es la educación de los niños, la adquisición de nuevas habilidades mediante su desarrollo. Se debe trabajar de manera distinta en las diferentes edades, por lo que es natural que los niños de 0 a 12 meses no tendrán las mismas habilidades que los niños de 1 año en adelante.

(Hoz, V. G. 1974) Diccionario de pedagogía. España: labor, s.a

#### 6.3.1.7 Deontología:

Procede del griego “to deon”, que significa lo conveniente, lo debido y “logía” conocimiento o estudio, en general estudio o ciencia de lo debido. El objetivo de la deontología son los fundamentos del deber y las normas morales.

La deontología profesional es el conjunto de principios y reglas éticas, que regulan y guían una actividad profesional. Estas normas determinan los deberes mínimamente exigibles, a los profesionales en el desempeño de su actividad.

Para Bentham Jeremy, se aplica fundamentalmente al ámbito de la moral, es decir aquellas conductas del hombre que no forman parte de la hipótesis normativa del derecho vigente, las acciones que no están sometidas al control de la legislación pública.

Copyright 2014 Guillermo González.Vallés Saco . Deontología. Obtenido de <http://www.deontologia.org/>

#### 6.3.1.8 Psicología:

Es la disciplina encargada de analizar las tres dimensiones de los procesos cognitivos, afectivos y conductuales. La psicología moderna se ha encargado de recopilar hechos sobre las conductas y las experiencias de los seres vivos, organizándolos en forma sistemática y al elaborar teorías para la comprensión.

Las personas que desarrollan el estudio de la psicología se denominan psicólogos. Esto significa, los que analizan el comportamiento de los seres vivos, desde un enfoque científico. Sigmund Freud, Carl Jung y Jean Piaget son considerados como algunos de los psicólogos pioneros.

Existen muchas corrientes psicológicas, pero seguramente la escuela de la psicología más conocida es la cognitiva, que estudia el acto de conocimiento (la forma en que se comprende, organiza y utiliza la información recibida a través de los sentidos). Así, la psicología cognitiva estudia funciones como la atención, la percepción, la memoria y el lenguaje.

Ruben Pablos Alvatrz. (7 de octubre de 2013). La psicología como ciencia. Obtenido de <https://prezi.com/1gmoabmcc0uz/la-psicologia-como-ciencia/>

#### 6.3.1.9 Psicología del consumidor:

Es la disciplina que se encarga del estudio del comportamiento del consumidor, mediante esta disciplina, se puede llegar a conocer el área en donde funcionará de una mejor manera el producto que se desea promocionar. A través de la psicología se puede convencer al grupo objetivo, que lo demostrado y prometido, es lo mejor para satisfacer las necesidades de los mismos.

Se pueden mencionar procesos mentales preestablecidos, que influyen en el proceso apoyados a través de tres aspectos que son:

Los grupos de referencia primarios: La familia, de la que el individuo aprende en primera instancia las pautas de comportamiento y los amigos más íntimos.

Los grupos secundarios: Amistades y los centros escolares, es decir, el contacto con grupos diferentes que amplían o limitan el desarrollo, conocimiento y expectativas del individuo en un grupo social.

Los grupos terciarios: Medios de comunicación y líderes de opinión que marcan de alguna manera las pautas y expectativas sociales a seguir dentro de un contexto cronológico o temporal.

Ruben Pablos Alvarz. (7 de octubre de 2013). La psicología como ciencia. Obtenido de <https://prezi.com/1gmoabmcc0uz/la-psicologia-como-ciencia/>

#### 6.3.1.10 Psicología del color:

Es un campo de estudio que está dirigido a analizar el efecto del color en la percepción y la conducta humana. Tiene una inmensa afinidad con las emociones, los egipcios los utilizaban con fines curativos, los griegos hicieron una ciencia de este.

Cada uno ejerce sobre la persona, diferente acción: Impresiona al que lo percibe por cuanto que se ve y llama la atención. Tiene capacidad de expresión, porque al manifestarse, expresa un significado y provoca una reacción y una emoción.

#### A) Simbología de colores:

Estos tienden a influir en los sentimientos y emociones de las personas. A continuación se presenta una descripción:

Amarillo, simboliza la luz del sol. Representa la alegría, la inteligencia, estimula la actividad mental y genera energía muscular. Es recomendable utilizar este color para provocar sensaciones agradables.

Naranja, encaja muy bien con la gente joven, por lo que es recomendable para comunicar con ellos.

Azul, representa la lealtad, confianza, inteligencia, fe, verdad y conocimiento. Se le considera beneficioso, tanto para el cuerpo como para la mente. Retarda el metabolismo y produce un efecto relajante.

Verde, relajante para el ojo humano y puede ayudar a mejorar la vista. Se relaciona con la naturaleza, significa realidad, esperanza, razón, lógica y juventud. Sugiere humedad, frescura y vegetación.

Blanco, se asocia a la luz, bondad, inocencia y pureza. Significa seguridad, frescura, limpieza.

Diseño Web Valencia Illusion Studio (2015). Psicología del Color. Obtenido de <http://www.psicologiadelcolor.es/>

### 6.3.2 Arte:

Es un proceso que permite expresar ideas, que marcan un estilo cultural. Transmite sentimientos y se valora la creatividad. Se vuelve una necesidad del ser humano, porque se enseña lo que cada persona puede realizar, ya sea una pintura, pieza musical, escultura, entre otros.

Se caracteriza porque es intangible, inexplicable pero apasiona. El concepto ha ido variando con el paso del tiempo, hasta el renacimiento – arte solo se consideraban literales, la arquitectura y escultura–. Su función puede variar desde la más práctica hasta la ornamental, puede tener un contenido religioso o simplemente estético.

Wikipedia. Arte. Obtenido de <https://es.wikipedia.org/wiki/Arte>

#### 6.3.2.1 Ilustración:

Proceso que permite comprender de manera gráfica, las ideas desarrolladas para transmitir un mensaje a un grupo determinado. Se elaboran de una manera clara y concisa, que permite presentar y sobresalir.

Con el tiempo se ha convertido en un recurso visual, imprescindible de los medios de comunicación, las ideas se trasladan luego de bocetar, por medio de papel, de forma digital o audiovisual.

Sandi Santamaria. (24 de junio de 2011). La ilustración. Obtenido de <http://www.monografias.com/trabajos12/lailustr/lailustr.shtml>

#### 6.3.2.2 Fotografía:

Es el arte y ciencia de obtener imágenes visibles de un objeto y fijarlas sobre una capa de material sensible a la luz. En el procedimiento fotográfico se pueden distinguir dos

momentos: La formación de la imagen en la cámara oscura y la reproducción de esta imagen aprovechando las reacciones fotoquímicas de ciertas sustancias.

Leonor Du Bois, define fotografía como “el proceso por el que registramos imágenes permanentes sobre materiales sensibles a la luz.”

En la actualidad predominan las cámaras digitales que las análogas. Los elementos que tienen son: Diafragma y obturador, los lentes y el sistema de enfoque y autoenfoco con el zoom y el fotómetro.

Xatacafoto. La fotografía como obra de arte. Obtenido de <http://www.xatacafoto.com/opinion/la-fotografia-como-obra-de-arte>

#### 6.3.2.3 Tipografía

Es la destreza y la elección del uso de tipos de letras, diseñadas con unidad de estilo. Eso quiere decir, hacer un abecedario con un mismo sentir y estilo, para que encajen todas las letras, así desarrollar una labor de impresión. Se clasifica en peso, ancho, estilo, serifa, sans serif, slab serif.

(Talarico, S. H, 2007) *Typography Sketch-Book*. New York: Prentice Hall

#### 6.3.2.4 Magia

Un arte que no es solo visual, en una poesía se puede encontrar. Se define en sentir la vida, entretener a los espectadores bajo un arduo trabajo de práctica, hacer lo imposible posible. Cuando te transportas a un lugar fantástico por unos segundos y todo se ve como una ilusión. Es un conjunto de trucos y habilidades, con los que se hacen juegos de manos y cosas sorprendentes y extraordinarias, como hacer aparecer y desaparecer objetos y personas.

Pogue, D. (2008). *Magia para Dummies*. Bogotá: Norma.

### 6.3.2.5 Animación:

Es la creación de mostrar rápidamente una secuencia de imágenes que cambian poco a poco. Crece con la integración de tipografías, imágenes, sonidos, efectos digitales y narración con el movimiento y el tiempo, lo que permite a los diseñadores adoptar un papel apasionante y aparentemente glamuroso que otras disciplinas ofrecen.

Monteros, P. E. (5 de diciembre de 2014). ¿Que es la animación?". Obtenido de "INTRODUCCIÓN: ¿Que es la animación? <https://www.youtube.com/watch?v=ztA8z0Kq39g>

### 6.3.3 Teorías:

#### 6.3.3.1 Teoría del color

Es un grupo de reglas básicas en la mezcla de percepción de colores, para conseguir el efecto deseado, al combinar colores de luz o reflejados en pigmentos. En el ámbito práctico del uso, el conocimiento que se tiene y se ha adquirido sobre este, porque hace referencias y proviene de las enseñanzas de la antigua academia francesa de pintura, que consideraba como primarios al rojo, el amarillo y el azul.

El matiz es el atributo que diferencia para designar los colores verde, violeta y anaranjado. Los tres primarios representan los tres matices primarios y al mezclar estos, se obtienen todos los demás.

Saturación es la intensidad cromática que posee. Esta propiedad es comparativa, por lo que se relaciona en comparación con otras.

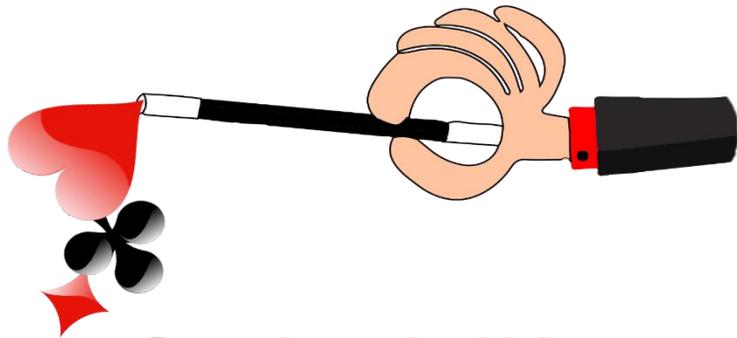
R., C. E. (2011). Color Digital. Guatemala: Litografía CIFGA Guatemala

## **6.3.4 Tendencias**

### 6.3.4.1 Hand lettering:

Se refiere a las letras hechas a mano, realizadas especialmente para la gráfica, al excluir a la tipografía de catálogo y digital. Es un arte muy diferente de la caligrafía, esencialmente la forma es más elegante.

Vit, B. G, -P. (2011). Guía completa del diseño gráfico. Barcelona: Parramón Ediciones, S.A



# Capítulo VII

Proceso de diseño  
y propuesta preliminar

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

### **7.1.1 Conceptos fundamentales relacionados con el producto o servicio:**

#### 7.1.1.1 Motivación:

Tendrá un papel importante porque es la base para que el estudiante sienta la necesidad de conocer más acerca de la creatividad, diferentes tipos de habilidades y que despierte el interés en consultar el manual de principio a fin varias veces.

#### 7.1.1.2 Práctica:

Ayudará a fomentar el uso de lo que se aprenderá: Con video tutoriales, apoyo de imágenes, para que sea más fácil de comprender lo que se quiere transmitir. Muchas de las actividades que se llevan a cabo, se perfeccionan por medio de esta, sin embargo hay personas que tienen un don para llevarlas a cabo.

#### 7.1.1.3 Interactividad:

Hará que al momento de navegar en el manual, sea de acción y no permita aburrir al usuario, como cualquier libro o revista. Facilitará para conocer todo lo que se quiera saber dentro del tema, con tan solo hacer clic en diferentes partes de las páginas.

#### 7.1.1.4 Comunicación educativa:

De suma importancia, porque se considera que este manual ayudará a desempeñarse de una buena manera dentro del proceso de preparación, para crear mejores condiciones en el desarrollo y motivación del conocimiento para ejecutar habilidades. Los métodos de enseñanza-aprendizaje son muy importantes, resulta imprescindible partir de las experiencias, vivencias e intereses de los educandos.

#### 7.1.1.5 Tutorial:

Será una técnica de fácil aprendizaje, por este motivo es mejor seguir los pasos en secuencia lógica para que el usuario conozca todos los componentes.

#### 7.1.1.6 Diseño gráfico:

Es la parte más importante del proyecto porque es la forma de comunicar visualmente por medio del uso de colores, tipografías, fotografías, con el objetivo de dar a conocer a los estudiantes formas, métodos, técnicas y destrezas, que pueden desarrollar al poner en práctica su creatividad, para aumentar las habilidades.

#### 7.1.1.7 Fotografía:

Se tomará en cuenta para transmitir conceptos y reforzar ideas. Serán tomas bien estructuradas y adecuadas según el tema, para que cause mayor impacto visual al educando. Asimismo, se utilizará el programa de edición de fotografía “Adobe Photoshop” para modificarlas con ciertas técnicas.

#### 7.1.1.8 Tipografía:

La selección y adaptación de esta, va de la mano con diseñar gráficamente. Sirve para expresar diferentes formas, sensaciones y estilos de letras, para mantener una lógica y seguir la diagramación de acuerdo a lo que se intenta transmitir en cada página y la jerarquía de títulos, sub-títulos y contenido.

#### 7.1.1.9 Magia:

Este arte es parte vital en todo el manual interactivo, porque se quiere enseñar a los jóvenes cómo ver las cosas desde un punto de vista diferente, que experimenten y traten de realizar cada ejercicio de una manera creativa y distinta a como se está acostumbrado.

#### 7.1.1.10 Hand Lettering:

Es un estilo de letra creativo, resaltará de manera impactante por su forma gráfica. Se utilizará en títulos y frases, con diferentes fuentes, tamaños y colores.

### **7.2 Conceptualización**

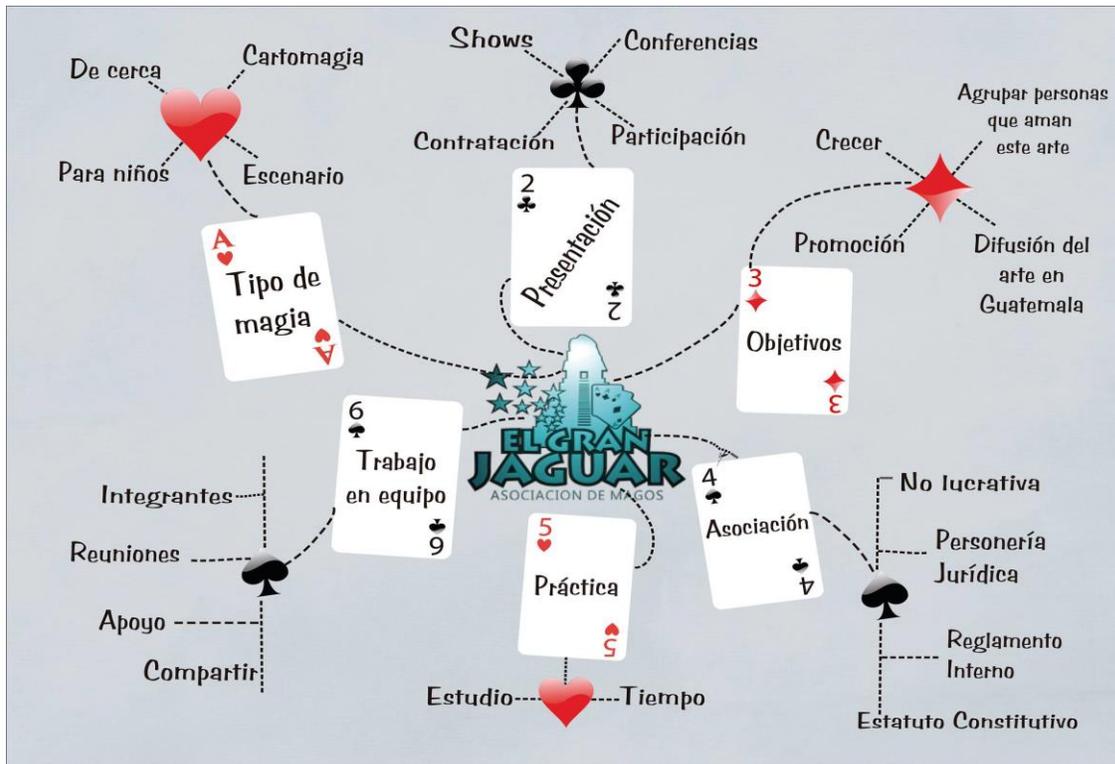
#### **7.2.1 Método:**

La técnica seleccionada para definir las ideas que estructuraron la creación gráfica fue el mapa mental. El investigador Tony Buzan y presidente de la Brain Foundation, explica que este mapa es “una expresión de una forma de pensamiento irradiante y técnica gráfica que permite la exploración del problema y la generación de ideas”.

Para elaborarlo se necesita: Una hoja, el problema se escribe con una palabra o se puede dibujar, cada tema relacionado irradia de la imagen central de forma ramificada, de esos temas se dividen por imágenes o palabras claves, que se trazan sobre líneas.

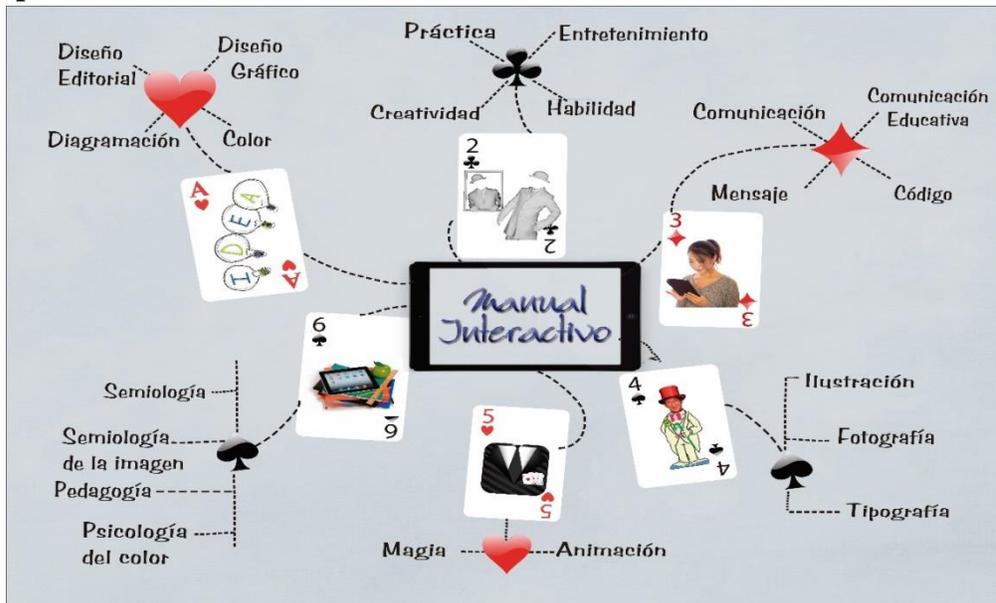
## 7.2.2 Aplicación del método

En la primera gráfica se creó una serie de palabras ligadas al nombre de la asociación, con el fin de desglosar de forma detallada la esencia de la función artística que cumple.



La segunda se realizó con el objetivo de presentar con ideas, que describan mentalmente el diseño que dará solución al manual interactivo.

## Aplicación de método



### 7.2.3 Definición del concepto:

- ✓ Quien tiene magia no necesita de trucos.
- ✓ El mago puede llevarnos más allá de nuestras limitaciones.
- ✓ Todo lo que el mago ve, tiene sus raíces en el mundo invisible.
- ✓ La creatividad es muy importante en la educación como la alfabetización.
- ✓ El que tiene imaginación, con facilidad saca de la nada un mundo.
- ✓ Desarrollar el potencial creativo, incrementa el positivismo.
- ✓ La creatividad es la inteligencia divirtiéndose.

Después de haber aplicado la técnica del mapa mental, se llegó a una idea a través de la que se basará el desarrollo del manual interactivo. La idea final es: *“El que tiene imaginación, con facilidad saca de la nada un mundo”*. La razón principal de la frase, radica en la imaginación que los estudiantes de primero básico tienen hoy en día.

Se pretende aumentar la creatividad de ellos, con el fin de llevarlos a conocer diferentes métodos para la realización de actividades a fines.

### **7.3 Bocetaje:**

Consiste en diseñar con la mente, de manera libre. Es un procedimiento que tiene como base un dibujo lleno de trazos que no son definitivos, son preliminares. Al empezar a bocetar, se crea lo más básico y sencillo sin utilizar detalles por los que no se tiene planeado que se va a plasmar.

En otras palabras, es el medio por el cual un diseñador, ilustrador, pintor, dibujante, ingeniero o toda persona con creatividad visual utiliza, para darle forma a una idea que tiene en mente sin necesidad de llegar a los detalles.

Para facilitar el proceso, se da ciertos tips:

- Tener un cuaderno de bocetaje: Llevarlo a todas partes para utilizarlo cuando haya una larga espera, al hacer cola, cada quien pueda plasmar las ideas que tiene en la cabeza en ese momento.
- No quedarse con la primera idea: Para llegar a propuestas creativas, hay que pasar por un periodo de experimentación. Para ello hay técnicas de creatividad, donde se puede desarrollar este punto, por ejemplo plantear estas ideas a través de mapas mentales.
- No preocuparse por la ejecución: El momento de creación es totalmente libre. En la mente se puede tener la idea, pero al bocetar quizás no se pueda graficar.
- No importa si no hay trabajo creativo actualmente: Dibuja lo que se venga a la mente, porque de ahí puede salir propuestas a futuro.

- Mejora lo que veas: No sólo se boceta al necesitar un anuncio publicitario, logotipo, y demás. Mantener la creatividad en flujo constante, ayuda a mejorar las propuestas que se necesita bocetar.
- **Tabla de requisitos:**

Portada					
<b>1</b>	<table border="1"> <thead> <tr> <th>Elemento gráfico</th> <th>Propósito</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Color</td> <td>Mantener la magia como referencia en los tonos que se utilicen.</td> </tr> </tbody> </table>	Elemento gráfico	Propósito	Color	Mantener la magia como referencia en los tonos que se utilicen.
	Elemento gráfico	Propósito			
Color	Mantener la magia como referencia en los tonos que se utilicen.				
<table border="1"> <thead> <tr> <th>Técnica</th> <th>Emoción</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Adobe Illustrator: Para crear un estilo original y darle realce a la fotografía y texto.</td> <td>Estabilidad</td> </tr> </tbody> </table>	Técnica	Emoción	Adobe Illustrator: Para crear un estilo original y darle realce a la fotografía y texto.	Estabilidad	
Técnica	Emoción				
Adobe Illustrator: Para crear un estilo original y darle realce a la fotografía y texto.	Estabilidad				
<b>2</b>	<table border="1"> <thead> <tr> <th>Elemento gráfico</th> <th>Propósito</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Fotografía</td> <td>Dar a conocer al presidente de la asociación de magos del gran jaguar, quien requiere de dicho proyecto.</td> </tr> </tbody> </table>	Elemento gráfico	Propósito	Fotografía	Dar a conocer al presidente de la asociación de magos del gran jaguar, quien requiere de dicho proyecto.
	Elemento gráfico	Propósito			
Fotografía	Dar a conocer al presidente de la asociación de magos del gran jaguar, quien requiere de dicho proyecto.				
<table border="1"> <thead> <tr> <th>Técnica</th> <th>Emoción</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Adobe Lightroom: Para edición de fotografía.</td> <td>Confianza</td> </tr> </tbody> </table>	Técnica	Emoción	Adobe Lightroom: Para edición de fotografía.	Confianza	
Técnica	Emoción				
Adobe Lightroom: Para edición de fotografía.	Confianza				
Índice					
<b>1</b>	<table border="1"> <thead> <tr> <th>Elemento gráfico</th> <th>Propósito</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Tipografía</td> <td>Llamar la atención del lector a través de textos dibujados, para que sepa en que parte del manual se encuentra.</td> </tr> </tbody> </table>	Elemento gráfico	Propósito	Tipografía	Llamar la atención del lector a través de textos dibujados, para que sepa en que parte del manual se encuentra.
	Elemento gráfico	Propósito			
Tipografía	Llamar la atención del lector a través de textos dibujados, para que sepa en que parte del manual se encuentra.				
<table border="1"> <thead> <tr> <th>Técnica</th> <th>Emoción</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Adobe Illustrator: Para vectorizar las letras que incluirá cada diseño de letras.</td> <td>Dinamismo</td> </tr> </tbody> </table>	Técnica	Emoción	Adobe Illustrator: Para vectorizar las letras que incluirá cada diseño de letras.	Dinamismo	
Técnica	Emoción				
Adobe Illustrator: Para vectorizar las letras que incluirá cada diseño de letras.	Dinamismo				
<b>2</b>	<table border="1"> <thead> <tr> <th>Elemento gráfico</th> <th>Propósito</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Diagramación</td> <td>Dar un orden original en las secciones del manual interactivo.</td> </tr> </tbody> </table>	Elemento gráfico	Propósito	Diagramación	Dar un orden original en las secciones del manual interactivo.
	Elemento gráfico	Propósito			
Diagramación	Dar un orden original en las secciones del manual interactivo.				
<table border="1"> <thead> <tr> <th>Técnica</th> <th>Emoción</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Adobe InDesign: Edición final con número de páginas.</td> <td>Confianza</td> </tr> </tbody> </table>	Técnica	Emoción	Adobe InDesign: Edición final con número de páginas.	Confianza	
Técnica	Emoción				
Adobe InDesign: Edición final con número de páginas.	Confianza				

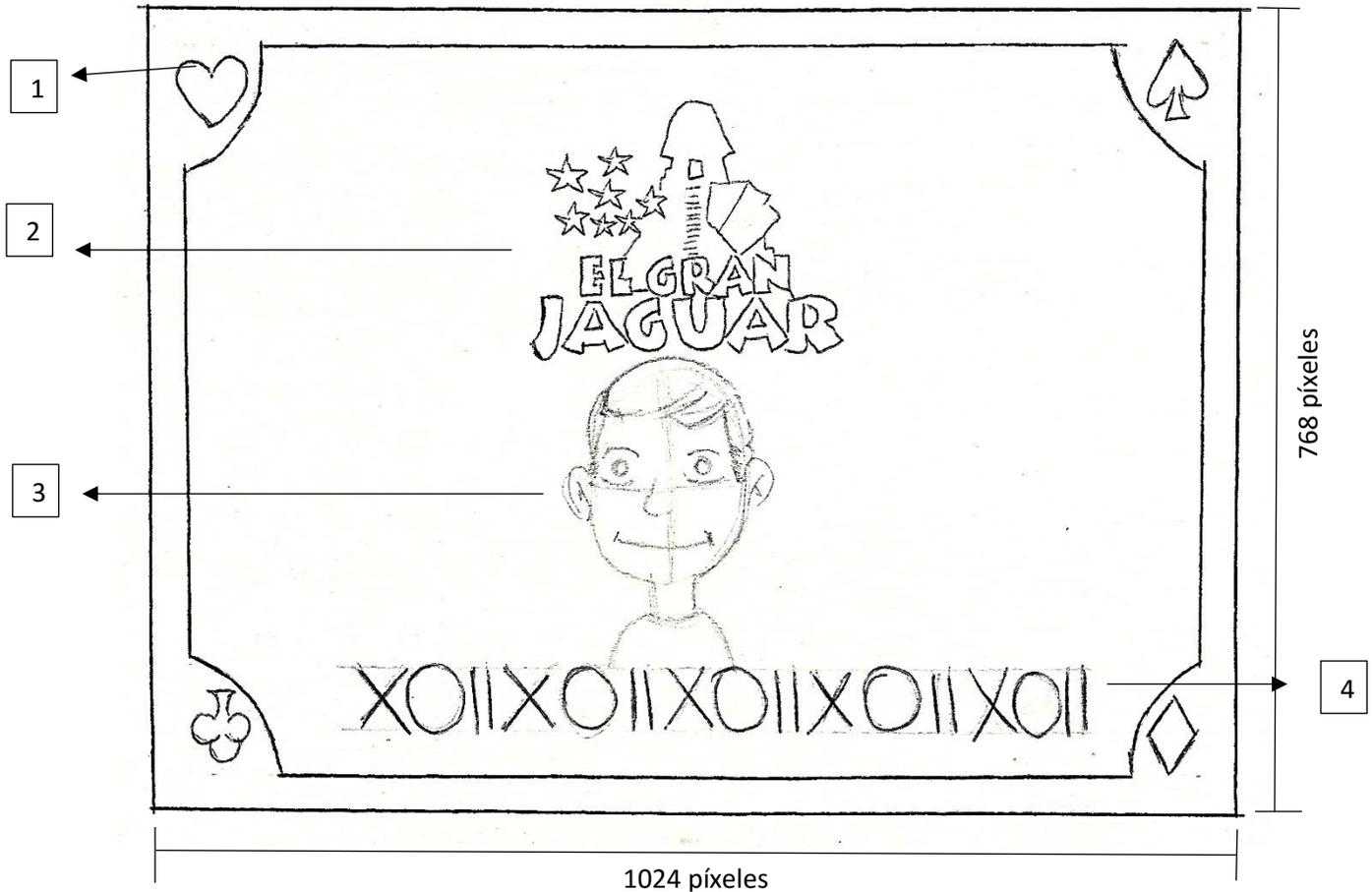
- **Tabla de requisitos**

Páginas separadoras de temas									
<b>1</b>	<table border="1"> <thead> <tr> <th>Elemento gráfico</th> <th>Propósito</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Reticula</td> <td>Ordenar los espacios en los que se encuentran los textos e imágenes.</td> </tr> <tr> <th>Técnica</th> <th>Emoción</th> </tr> <tr> <td>Adobe Illustrator: Para instruir una composición flexible a la vista.</td> <td>Seguridad</td> </tr> </tbody> </table>	Elemento gráfico	Propósito	Reticula	Ordenar los espacios en los que se encuentran los textos e imágenes.	Técnica	Emoción	Adobe Illustrator: Para instruir una composición flexible a la vista.	Seguridad
Elemento gráfico	Propósito								
Reticula	Ordenar los espacios en los que se encuentran los textos e imágenes.								
Técnica	Emoción								
Adobe Illustrator: Para instruir una composición flexible a la vista.	Seguridad								
Páginas de contenido informático									
<b>1</b>	<table border="1"> <thead> <tr> <th>Elemento gráfico</th> <th>Propósito</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Logotipo</td> <td>Identificar el nombre de la asociación de magos de Guatemala.</td> </tr> <tr> <th>Técnica</th> <th>Emoción</th> </tr> <tr> <td>Adobe Illustrator: Diferentes tamaños y transparencias.</td> <td>Identidad</td> </tr> </tbody> </table>	Elemento gráfico	Propósito	Logotipo	Identificar el nombre de la asociación de magos de Guatemala.	Técnica	Emoción	Adobe Illustrator: Diferentes tamaños y transparencias.	Identidad
Elemento gráfico	Propósito								
Logotipo	Identificar el nombre de la asociación de magos de Guatemala.								
Técnica	Emoción								
Adobe Illustrator: Diferentes tamaños y transparencias.	Identidad								
<b>2</b>	<table border="1"> <thead> <tr> <th>Elemento gráfico</th> <th>Propósito</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Flechas</td> <td>Dirigir al estudiante hacia la búsqueda de los objetivos.</td> </tr> <tr> <th>Técnica</th> <th>Emoción</th> </tr> <tr> <td>Adobe Flash: Animar dicho elemento para que se pueda ejecutar como se necesita.</td> <td>Orden</td> </tr> </tbody> </table>	Elemento gráfico	Propósito	Flechas	Dirigir al estudiante hacia la búsqueda de los objetivos.	Técnica	Emoción	Adobe Flash: Animar dicho elemento para que se pueda ejecutar como se necesita.	Orden
Elemento gráfico	Propósito								
Flechas	Dirigir al estudiante hacia la búsqueda de los objetivos.								
Técnica	Emoción								
Adobe Flash: Animar dicho elemento para que se pueda ejecutar como se necesita.	Orden								
Contraportada									
<b>1</b>	<table border="1"> <thead> <tr> <th>Elemento gráfico</th> <th>Propósito</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Fotografías</td> <td>Conocer a los integrantes de la asociación de magos del gran jaguar.</td> </tr> <tr> <th>Técnica</th> <th>Emoción</th> </tr> <tr> <td>Adobe Photoshop: Edición de fotografías.</td> <td>Información</td> </tr> </tbody> </table>	Elemento gráfico	Propósito	Fotografías	Conocer a los integrantes de la asociación de magos del gran jaguar.	Técnica	Emoción	Adobe Photoshop: Edición de fotografías.	Información
Elemento gráfico	Propósito								
Fotografías	Conocer a los integrantes de la asociación de magos del gran jaguar.								
Técnica	Emoción								
Adobe Photoshop: Edición de fotografías.	Información								

### 7.3.1 Boceto natural

Propuesta 1

Portada



Identificación de elementos:

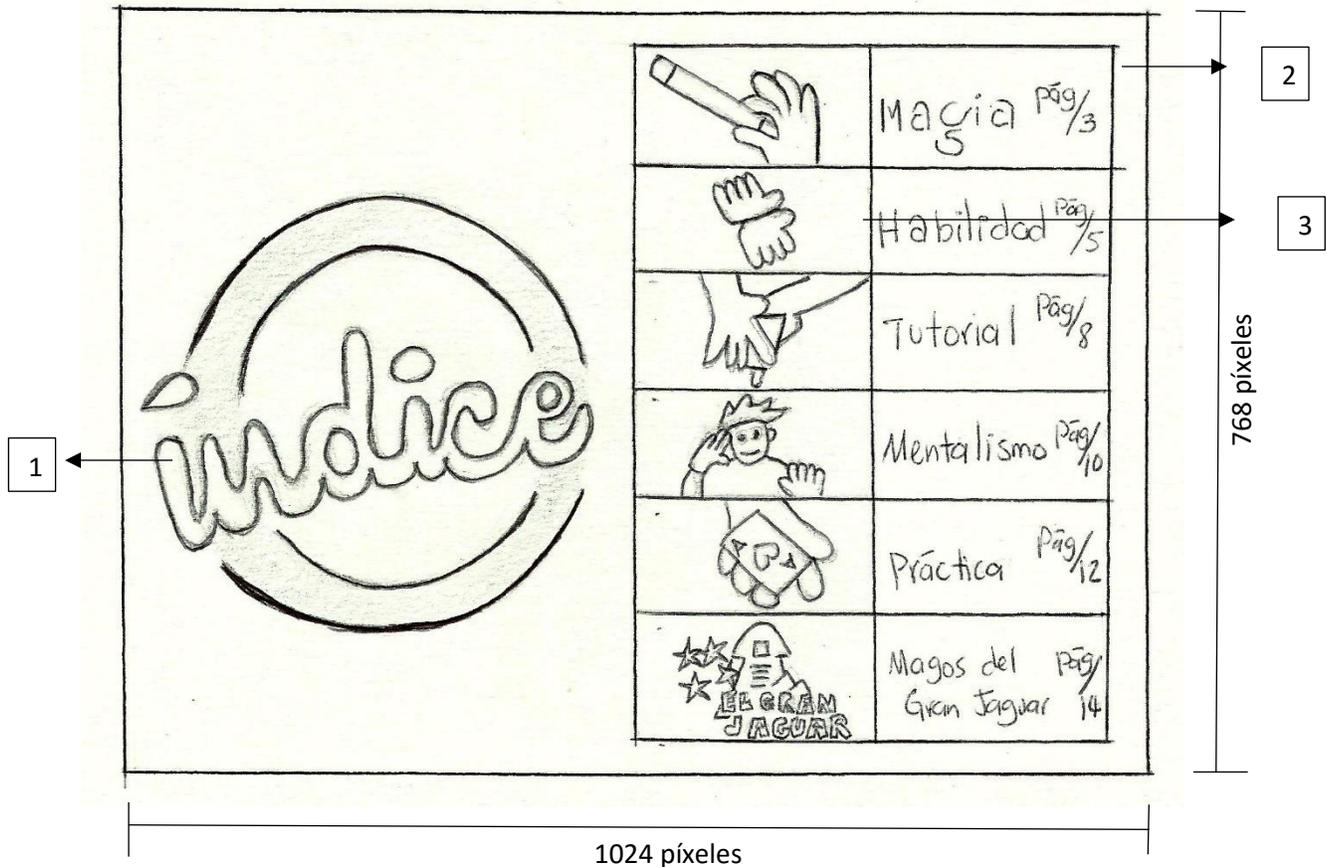
1. Íconos que son referencia a la magia
2. Logotipo que representa a la asociación de magos
3. Fotografía del presidente de dicha asociación
4. Título del manual interactivo

Descripción:

Se diagramó por medio de una retícula para lograr una específica distribución de cada elemento y causar un impacto visual. Se basó en relación a la magia con representación de la asociación de magos.

### 7.3.1 Boceto natural

#### Índice



#### Identificación de elementos:

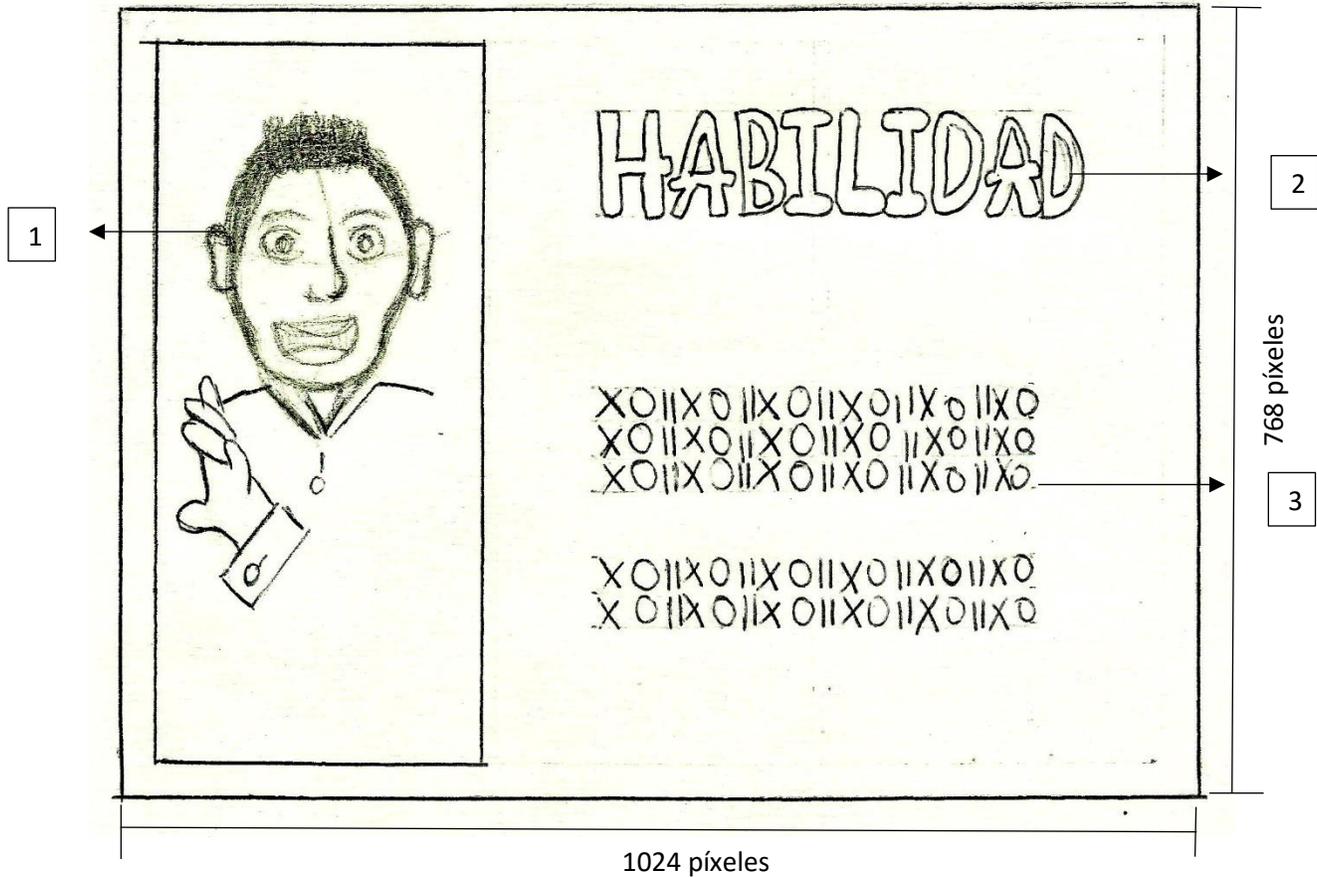
1. Texto gráfico con estilo de letra a mano
2. Texto con referencia que contiene las páginas internas
3. Fotografías con imágenes que dan ejemplo al texto del índice

#### Descripción:

Se creó una retícula para dar un orden en la página y balance en los elementos plasmados con relación al texto. Se integraron fotografías y un diseño con tipografía realizada a mano alzada, para darle realce al título de la página.

### 7.3.1 Boceto natural

Página interna A



Identificación de elementos:

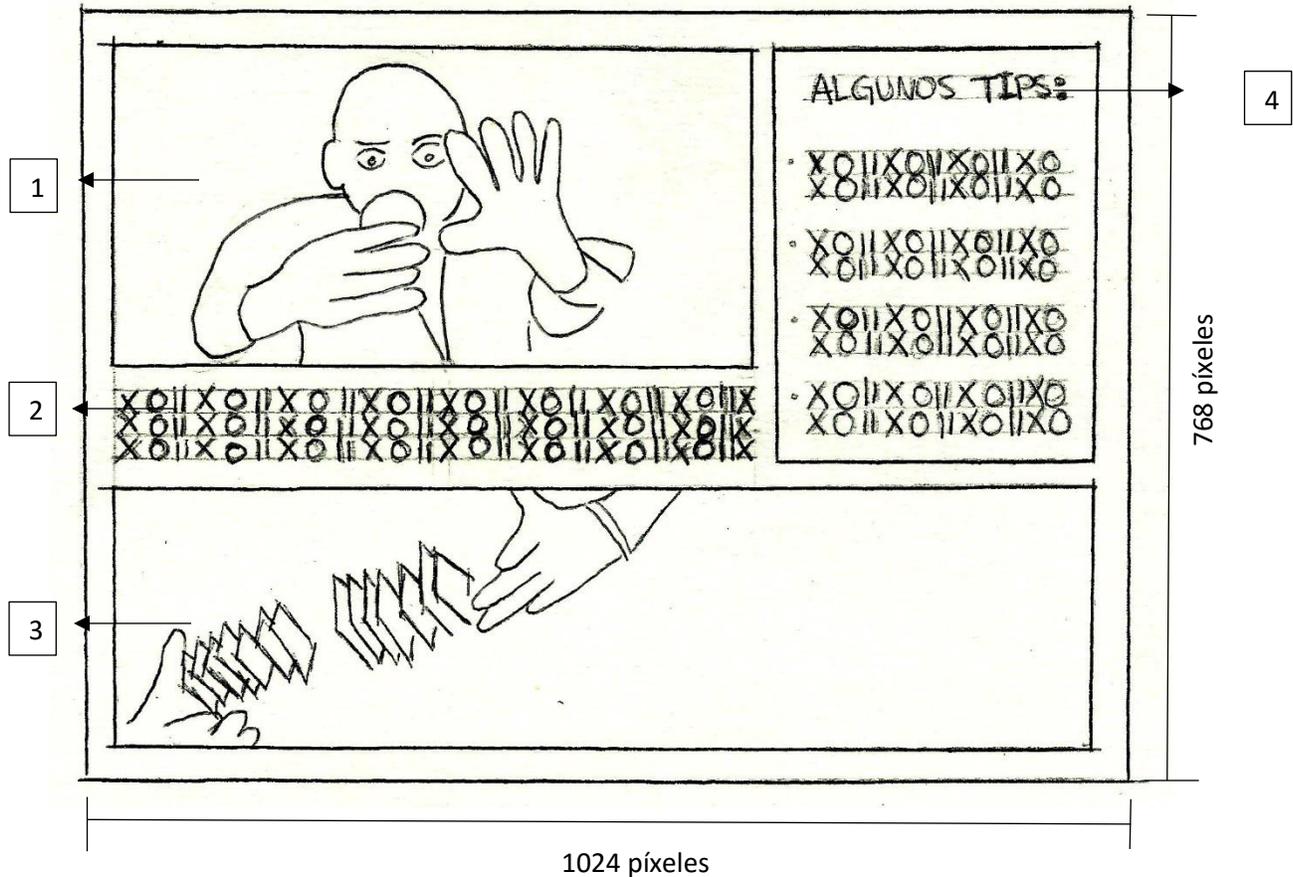
1. Fotografía acorde al tema explicado
2. Texto del título
3. Texto de la descripción

Descripción:

Se implementó una fotografía que fuera acorde al texto indicado de la página de habilidad. Se diagramó de una manera sencilla para que no se fuera saturada la página y seguir impactando al lector por su atractivo visual.

### 7.3.1 Boceto natural

Página interna 2



Identificación de elementos:

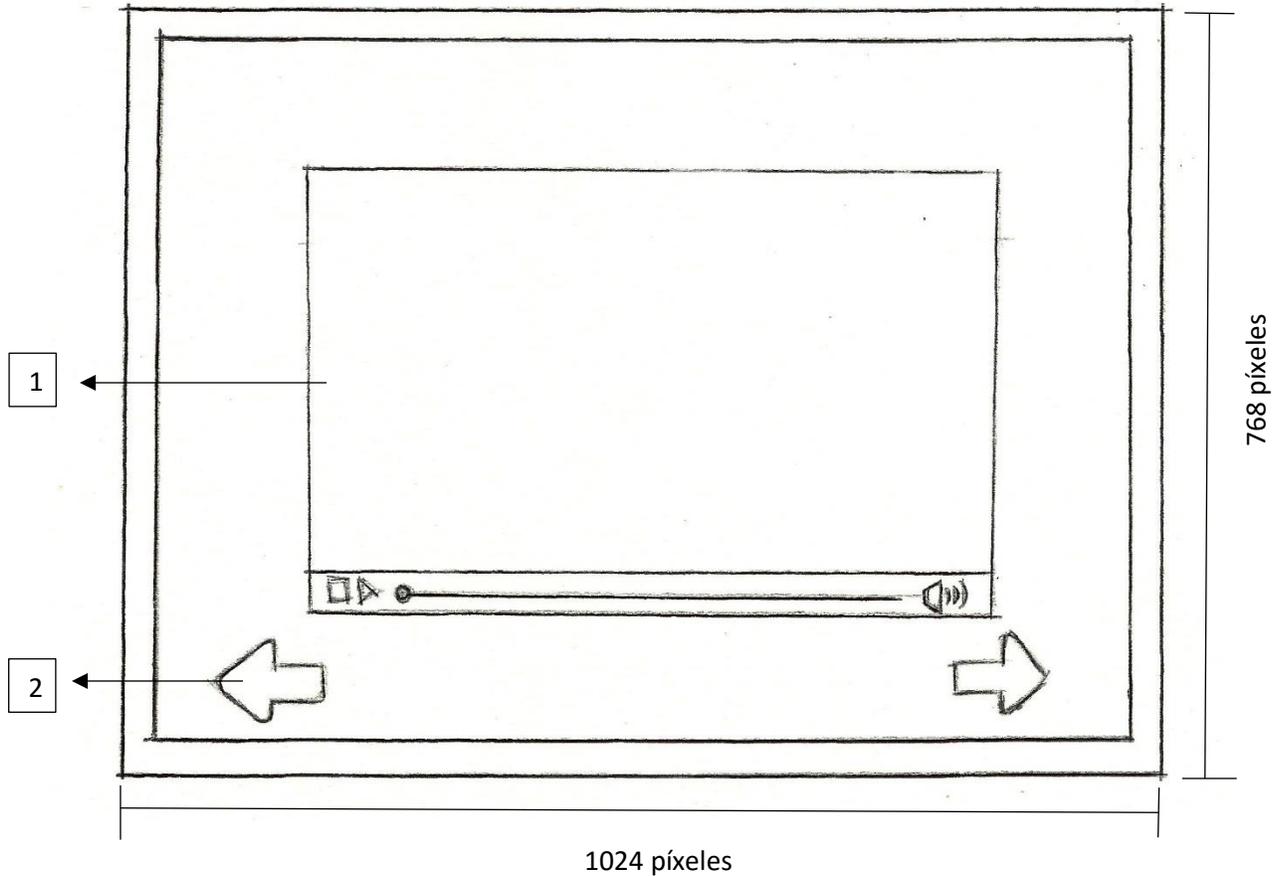
1. Fotografía para explicar la descripción
2. Texto sobre descripción del tema
3. Fotografías para explicar lo mencionado
4. Texto de los tips presentados

Descripción:

Para dar seguimiento al tema de cartomagia, la retícula se basó para incluir fotografías que expliquen lo que dice el texto. La tipografía que se utilizó fue serif, para dar profesionalismo y que sea legible.

### 7.3.1 Boceto natural

Página de video tutoriales



Identificación de elementos:

1. Video tutoriales
2. Flechas para cambiar de página

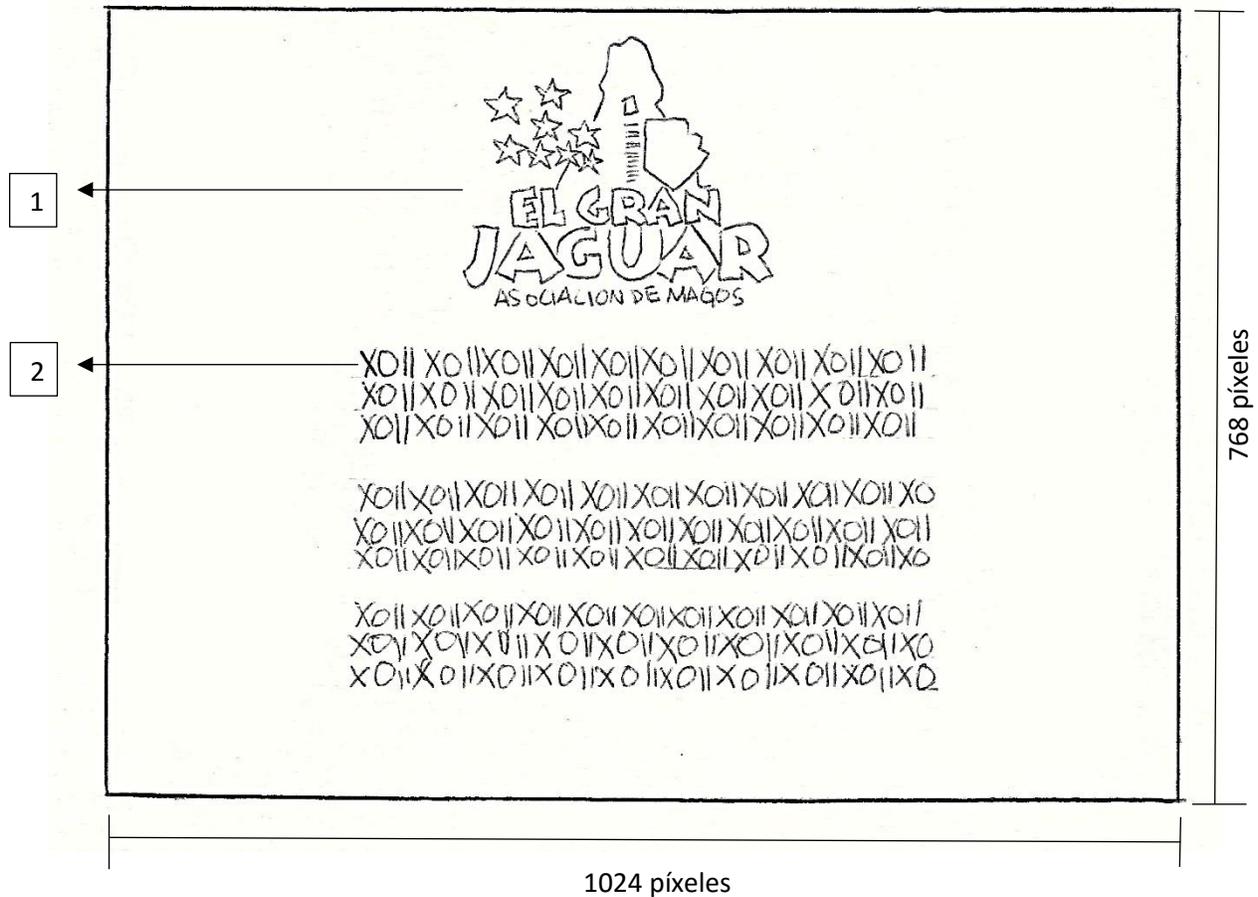
Descripción:

La página de video se diagramó de una manera sencilla para que su reproducción no sea complicada. Dichos videos se basan en el contenido que se muestran en las páginas.

Primero se presenta el juego de magia y después los tutoriales.

### 7.3.1 Boceto natural

Contraportada



Identificación de elementos:

1. Logotipo de la asociación de magos
2. Texto para dar a conocer sobre dicha asociación

Descripción:

Se diseñó con el propósito de dar a conocer la asociación de magos, con fotografías de algunos asociados, texto con tipografía serif y se incluyó el logotipo de la entidad.

- Paleta de colores RGB



R= 225%

G= 0

B= 0

# fe0000



R= 92%

G= 91%

B= 92%

# 5c5b5c

- Tipografías

*Benguiat Frisky*

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

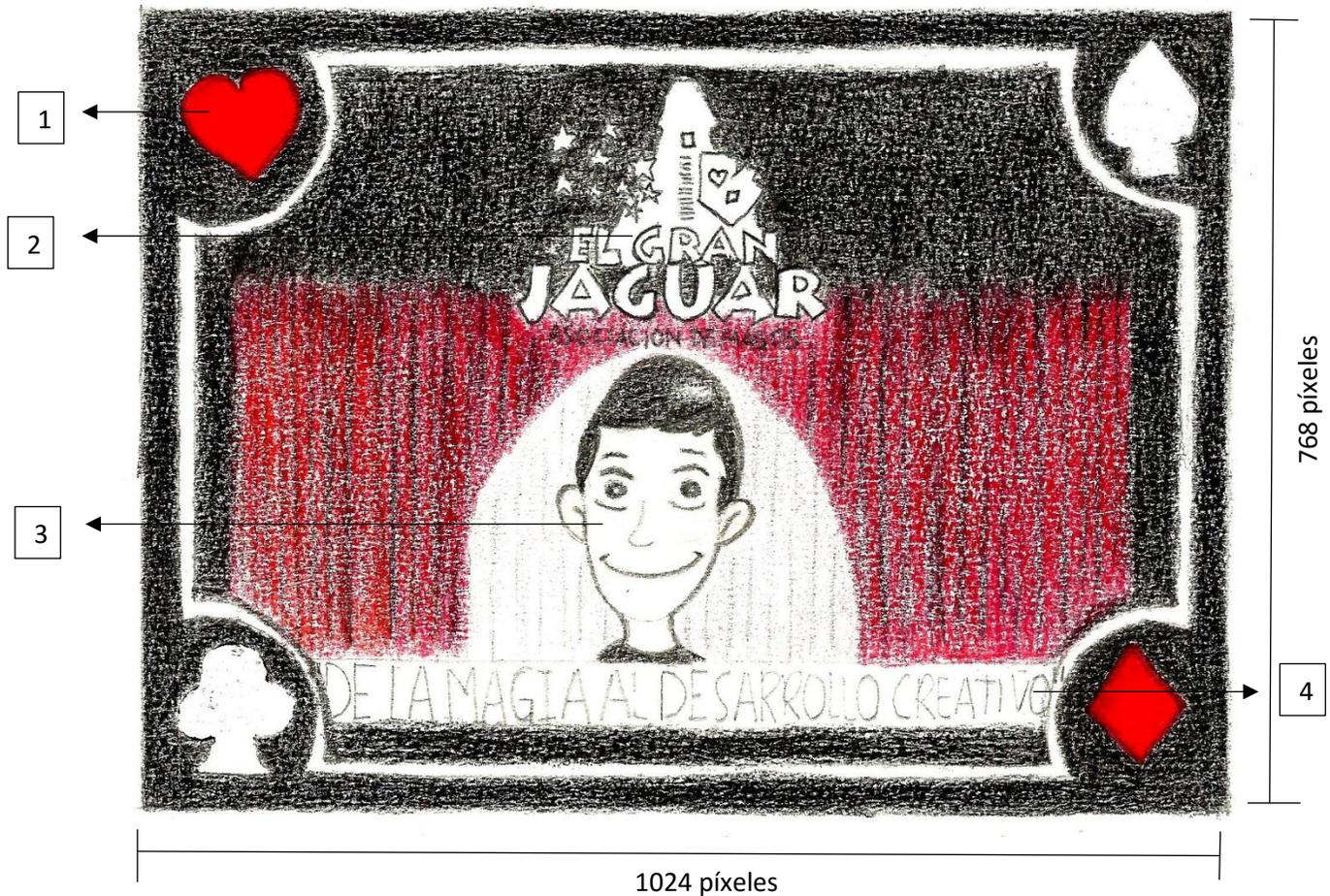
Arial

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

### 7.3.2 Proceso de bocetaje formal

Portada:



Identificación de elementos:

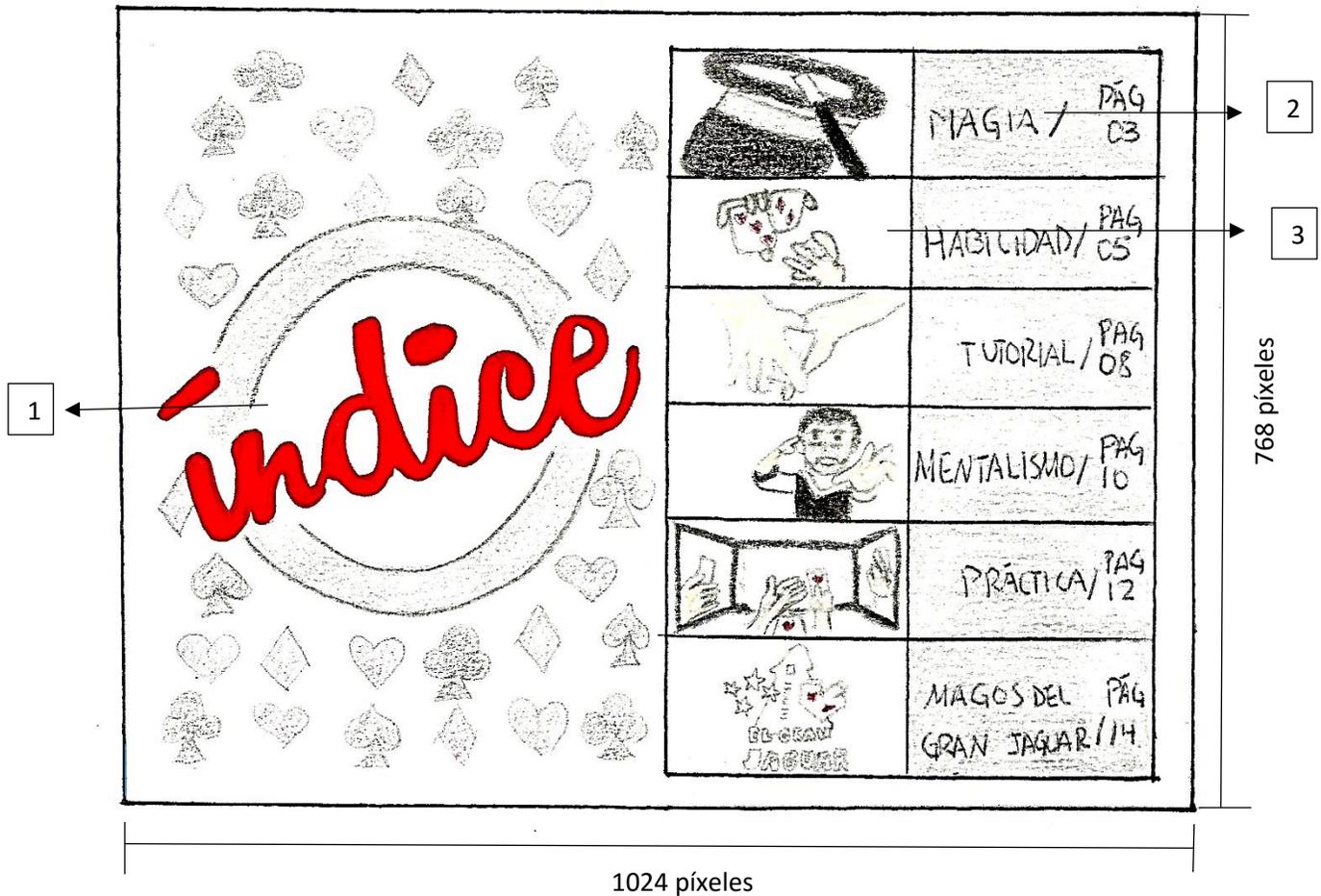
1. Íconos que son referencia a la magia
2. Logotipo que representa a la asociación de magos
3. Fotografía del presidente de dicha asociación
4. Título del manual interactivo

Descripción:

Se dio más detalle en el proceso de bocetaje a cada elemento, con colores corporativos que tienen relación con la magia (rojo, blanco, negro). La tipografía que se utilizó para el título del manual fue: Generally Speaking.

### 7.3.2 Proceso de bocetaje formal

#### Índice



#### Identificación de elementos:

1. Texto gráfico con estilo Hand Lettering
2. Texto con referencia que contiene las páginas internas
3. Fotografías con imágenes que dan ejemplo al texto del índice

#### Descripción:

Se consideró la integración de los tres colores en todo el manual, en el fondo se aplicó una imagen con los símbolos de los naipes con estilo Hand Lettering.

### 7.3.2 Proceso de bocetaje formal

Página interior A



Identificación de elementos:

1. Fotografía acorde al tema explicado
2. Texto del título
3. Texto de la descripción

Descripción:

Se colocó una fotografía de un mago para representar lo que se leerá en cada página, se dejaron los mismos colores, la tipografía que se utilizó para del título fue: Benguiat y para el texto: Arial.

### 7.3.2 Proceso de bocetaje formal

Página interior B



Identificación de elementos:

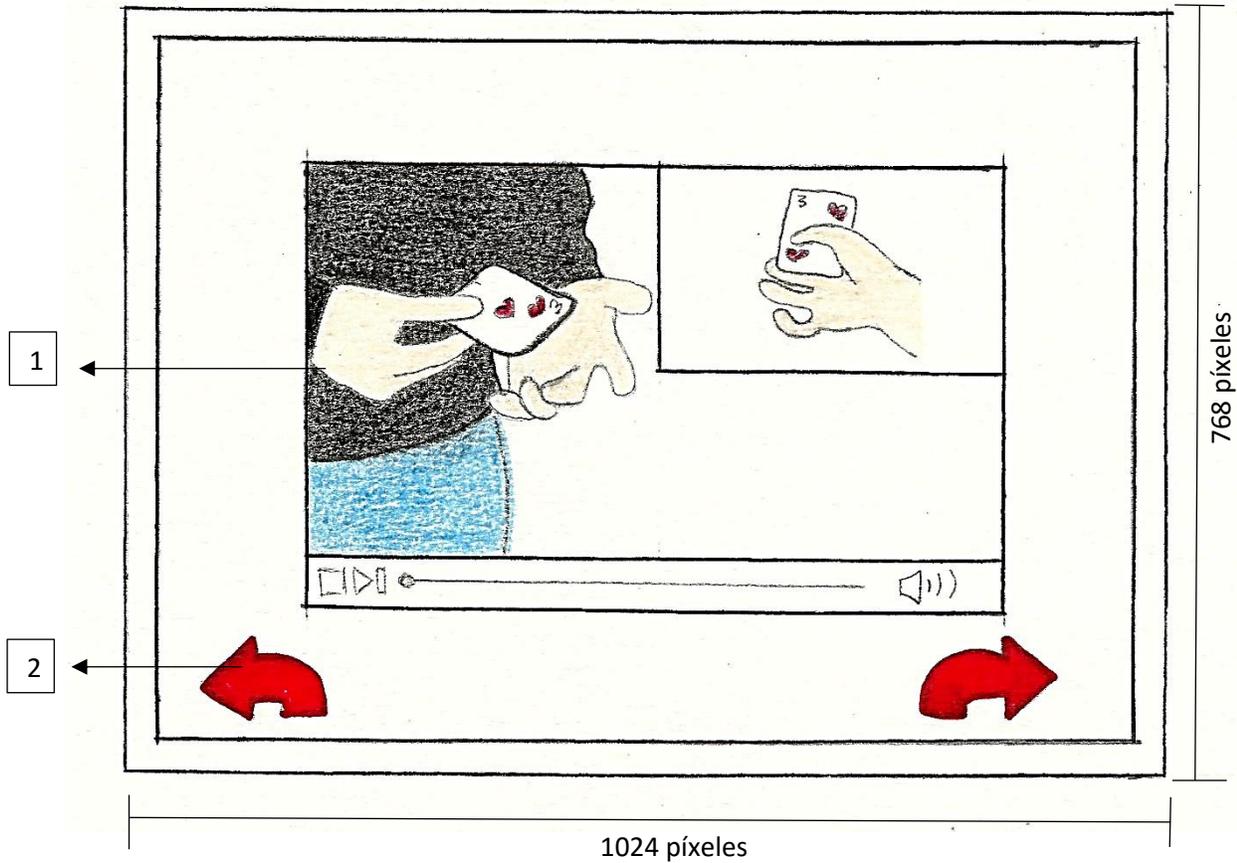
1. Fotografía para explicar la descripción
2. Texto sobre descripción del tema
3. Fotografías para explicar lo mencionado
4. Texto de los tips presentados

Descripción:

Se tomaron fotografías con el objetivo de asombrar al lector. Transmiten motivación para que se realicen los siguientes tutoriales y actividades que se presentarán.

### 7.3.2 Proceso de bocetaje formal

Página de video tutorial



Identificación de elementos:

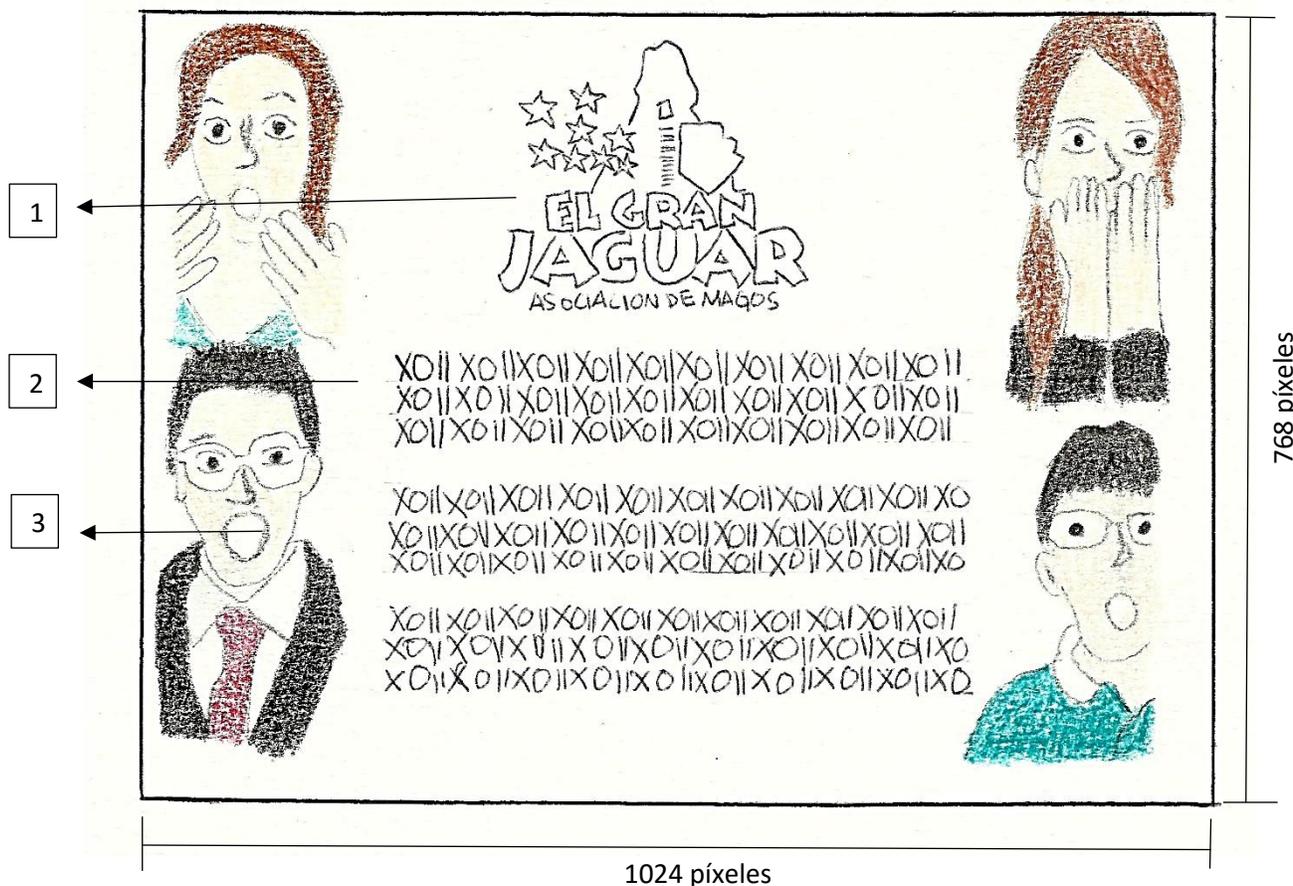
1. Video tutoriales
2. Flechas para cambiar de página

Descripción:

En los videos se hicieron diferentes tomas, para que el lector visualice de mejor manera los tutoriales y que puedan efectuarlos de adecuada manera.

### 7.3.2 Proceso de bocetaje formal

Contraportada



Identificación de elementos:

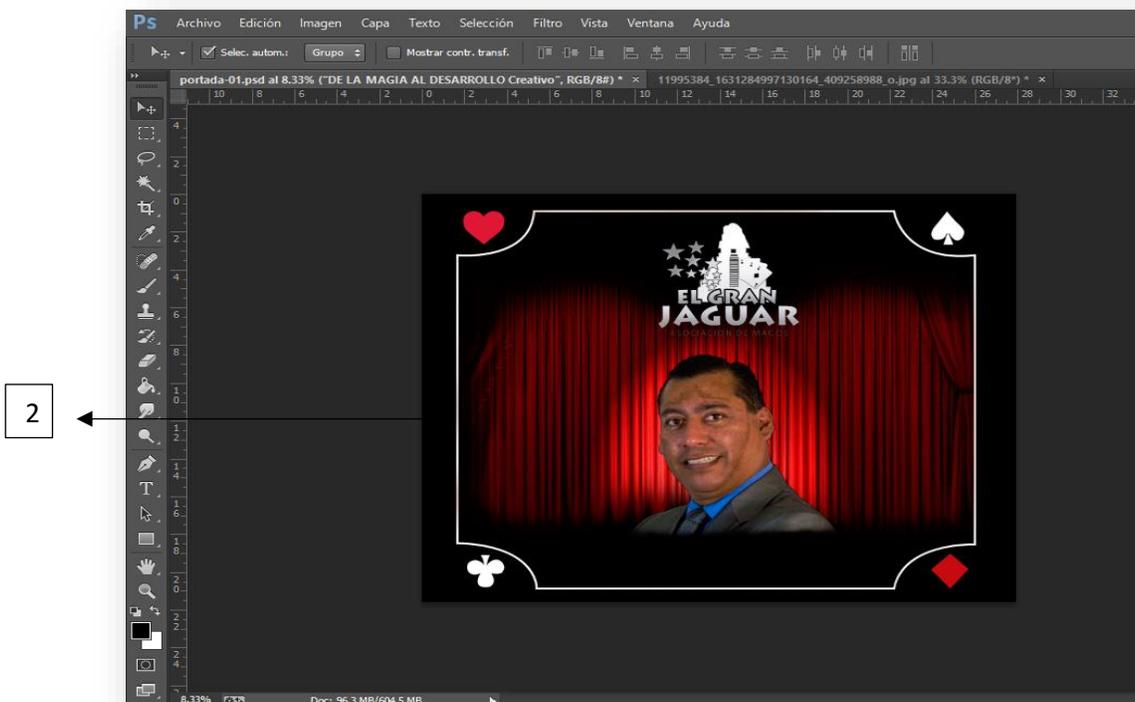
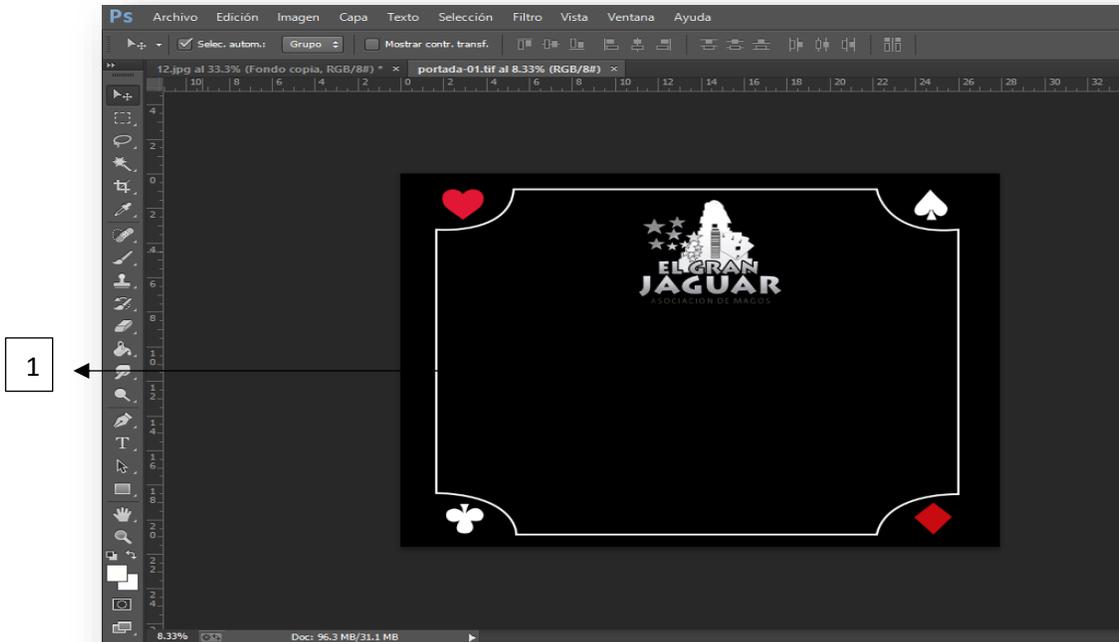
1. Logotipo de la asociación de magos
2. Texto para dar a conocer sobre dicha asociación
3. Fotografías de magos que la integran

Descripción:

Se diagramó la contraportada con el objetivo de dar a conocer la asociación de magos, por lo que cuenta con imágenes de magos asociados a ella, texto Arial para la descripción que se presenta en dicha página.

### 7.3.3 Proceso de digitalización de los bocetos:

#### Portada



## Portada



### Interpretación de elementos

Paso 1: Elaboración de portada con logotipo redibujado

Paso 2: Integración de fotografía del presidente de la asociación y fondo de telón de teatro color rojo

Paso 3: Implementación de título para el manual interactivo

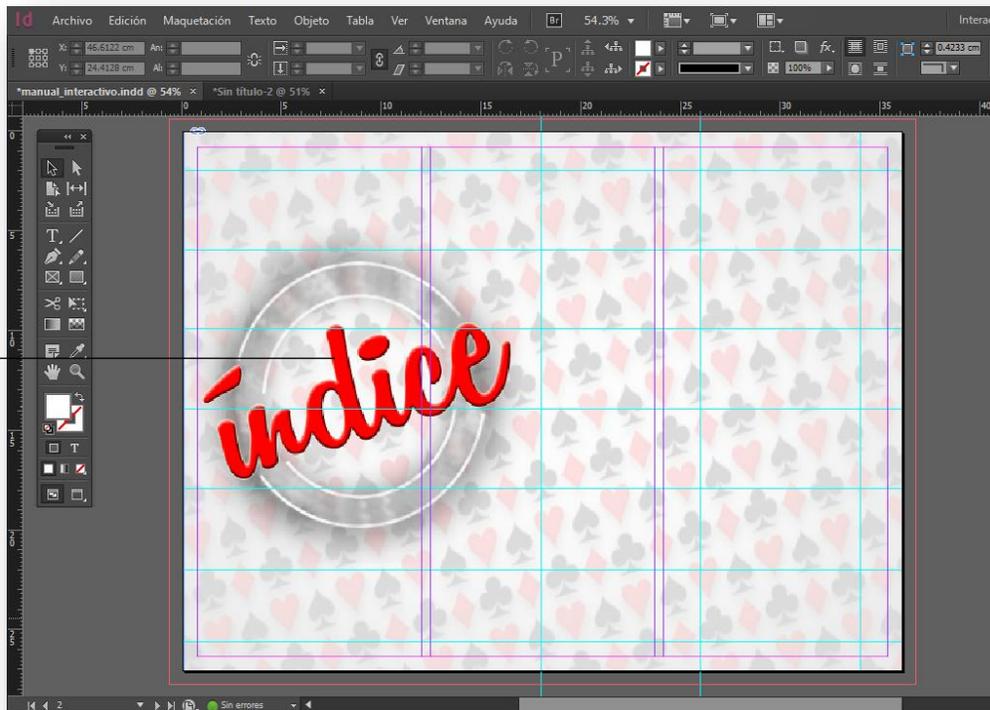
### Descripción:

Se utilizó un telón de teatro para el fondo, se resaltó donde se puso la fotografía del presidente de la asociación, para que los lectores lo conozcan. Se trabajó en Adobe Photoshop para crear el fotomontaje.

## Proceso de digitalización de bocetos

### Índice:

1



2



# Índice



## Interpretación de elementos

Paso 1: Elaboración de fondo y adaptación de texto gráfico

Paso 2: Se agregan fotografías relacionadas con el contexto de las páginas interiores

Paso 3: Se incluye el texto del manual para poder navegar de manera ordenada

## Descripción

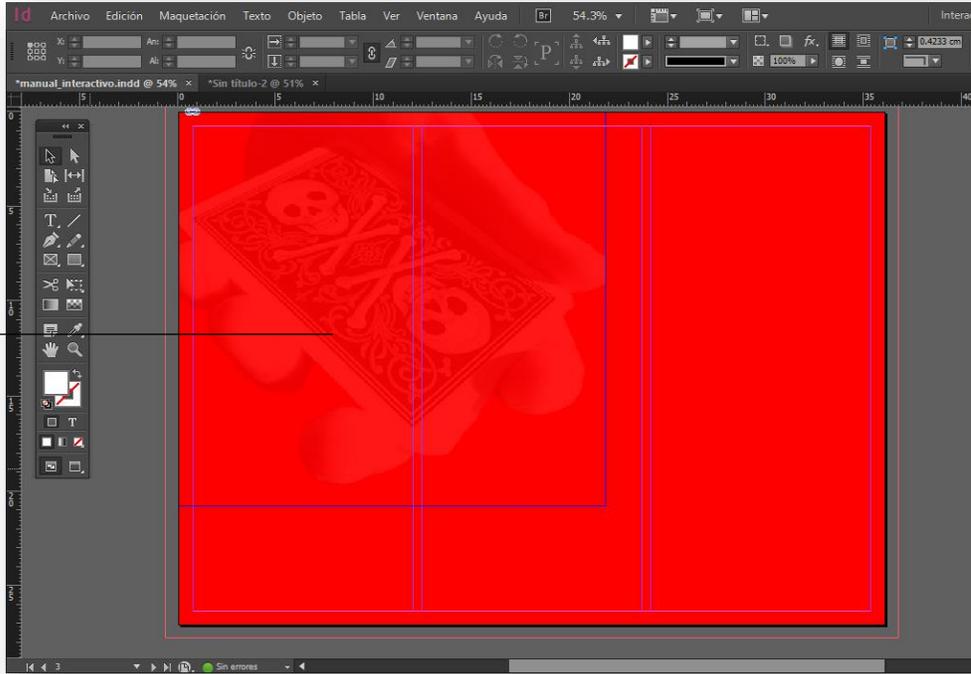
Se diagramó en Adobe Indesign para tener un mejor control con la retícula bocetada.

El fondo se editó con 16% de transparencia para resaltar el contenido de la página y se dio

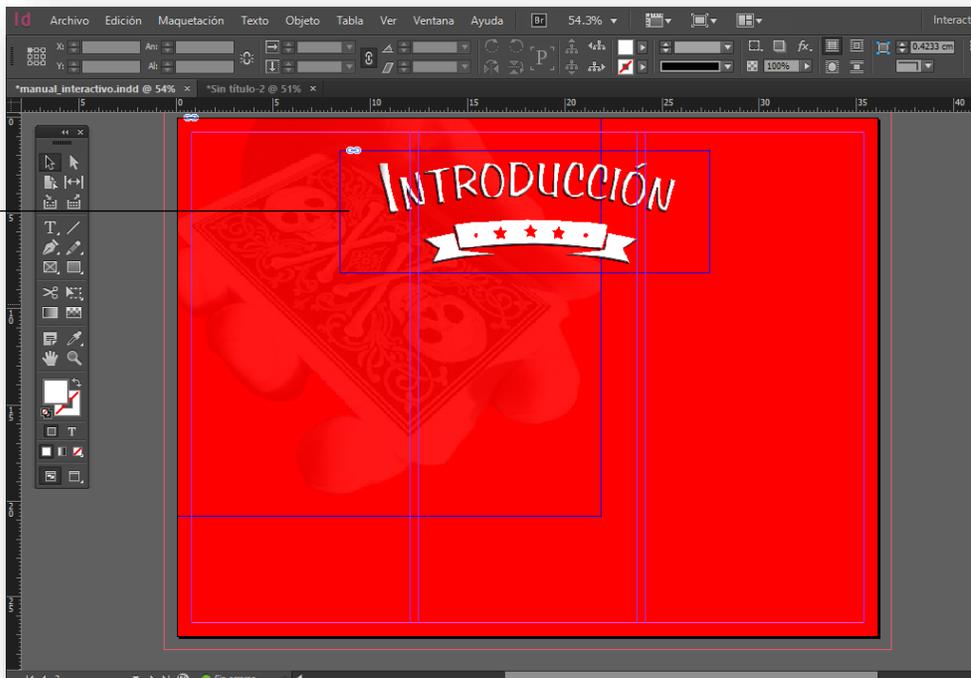
un efecto 3D para el texto gráfico del título.

**Proceso de digitalización de bocetos**  
**Página interior A:**

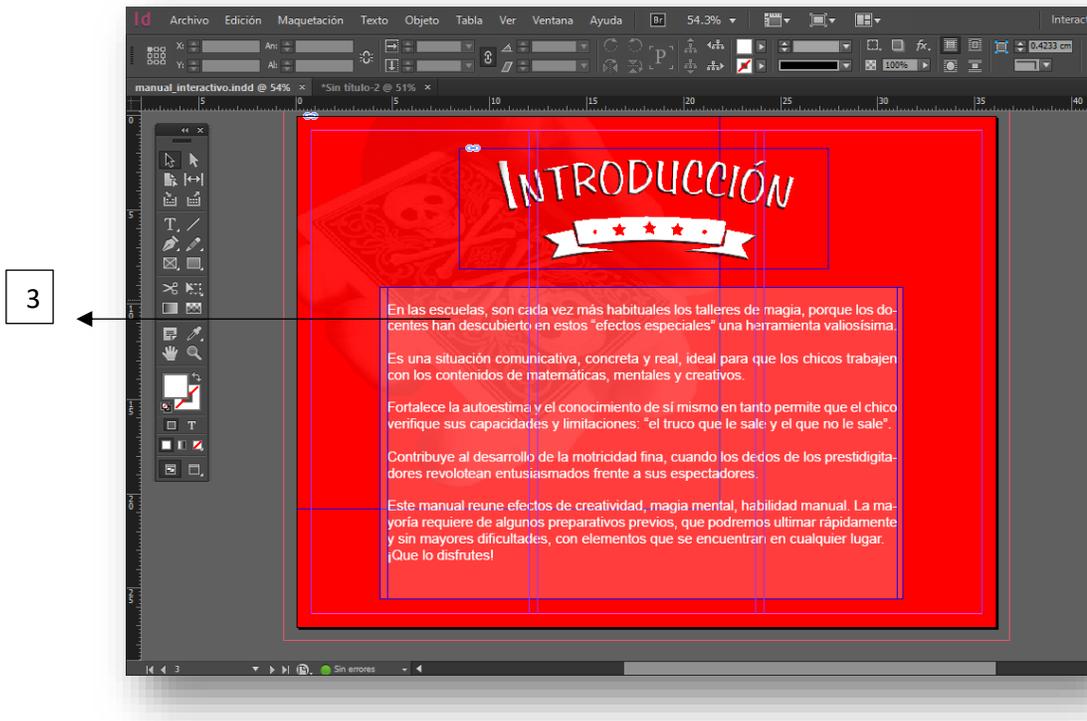
1



2



## Página interior A:



### Interpretación de elementos

Paso 1: Diagramación de espacio con fotografía de fondo

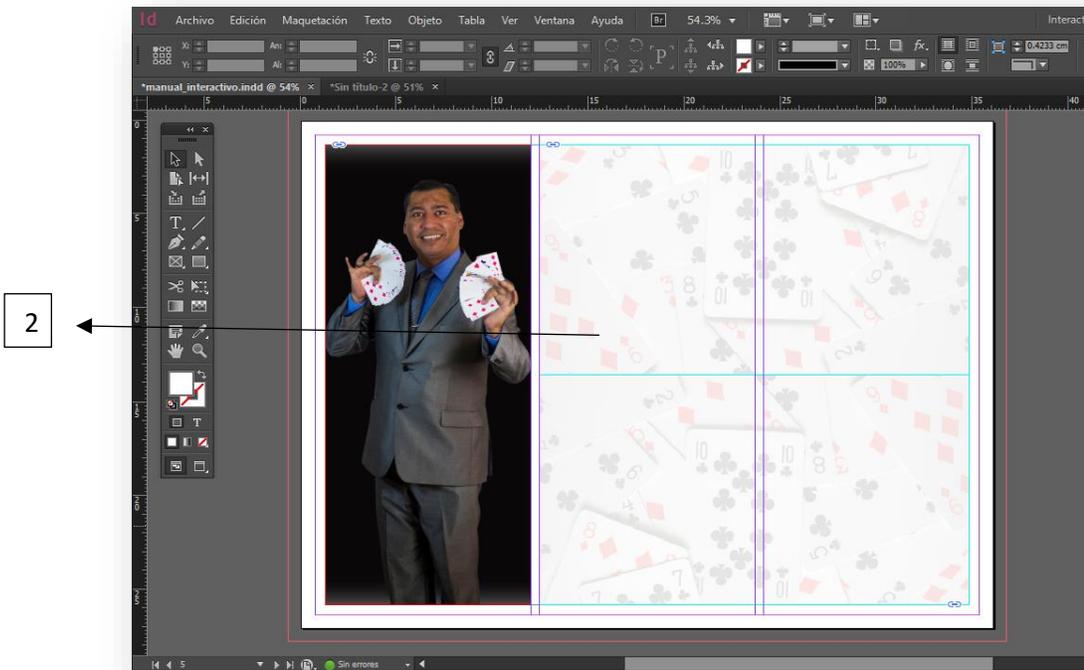
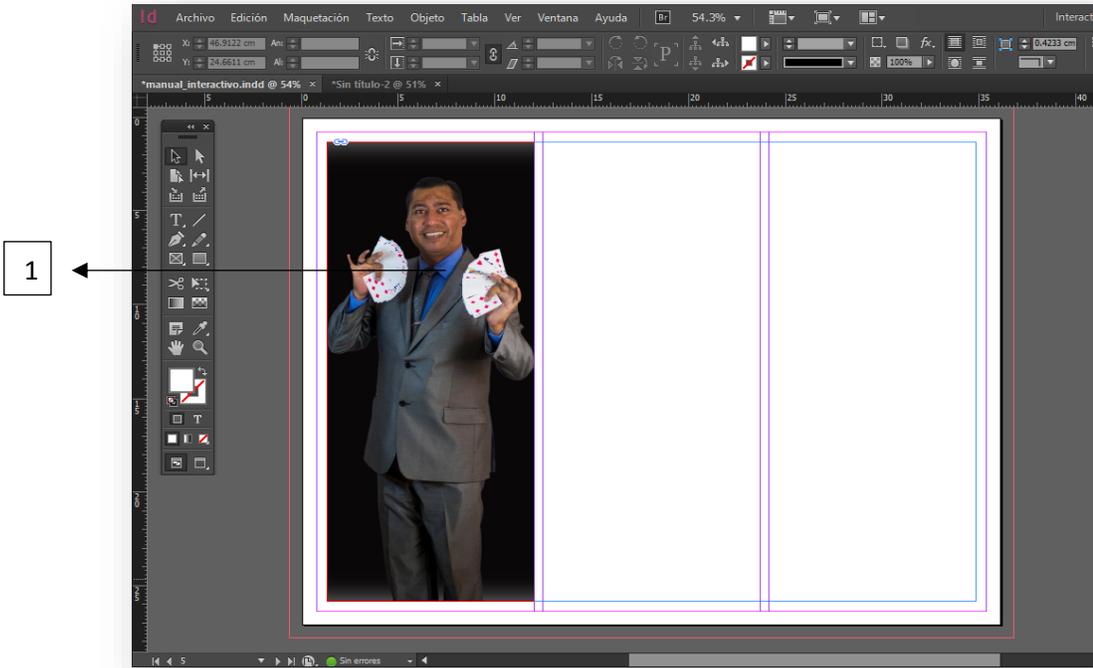
Paso 2: Implementación de texto gráfico para el título de la hoja

Paso 3: Implementación de texto para explicar lo que se encontrará en el manual

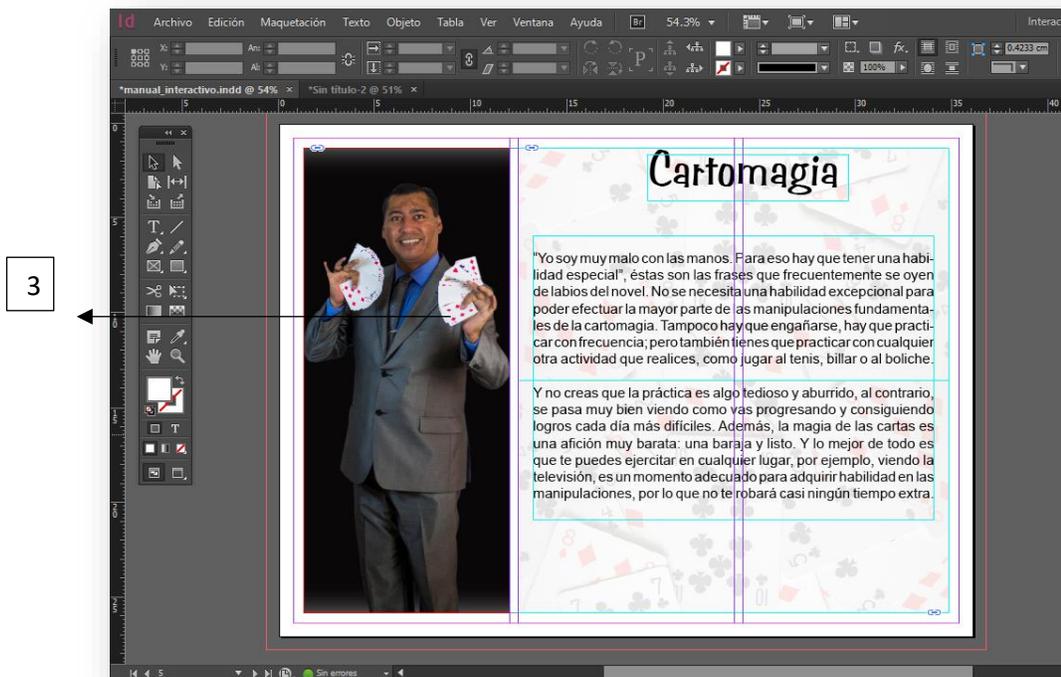
### Descripción:

Se creó un fondo simple con una fotografía con transparencia de 15% para captar la atención en el texto. Se diseñó un texto gráfico para el título de la página, para hacer uso de la tendencia que se seleccionó.

## Proceso de digitalización de bocetos Página interior B:



## Página interior B:



### Interpretación de elementos

Paso 1: Diagramación de página interna B a tres columnas con integración de fotografía

Paso 2: Integración de fondo con cartas con una transparencia de 15%

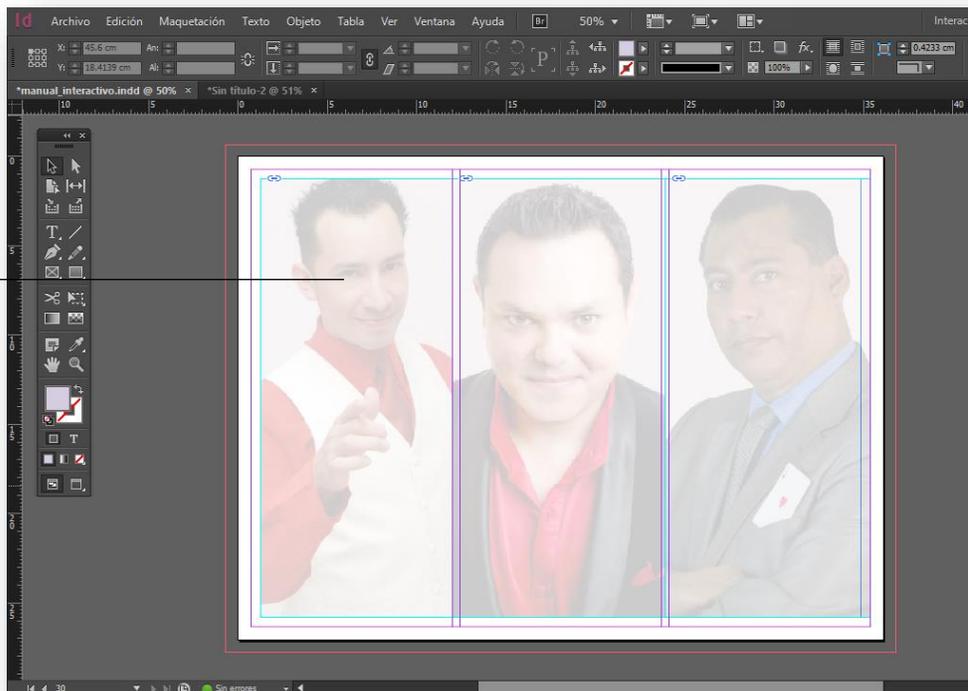
Paso 3: Implementación de texto con relación a la fotografía

### Descripción:

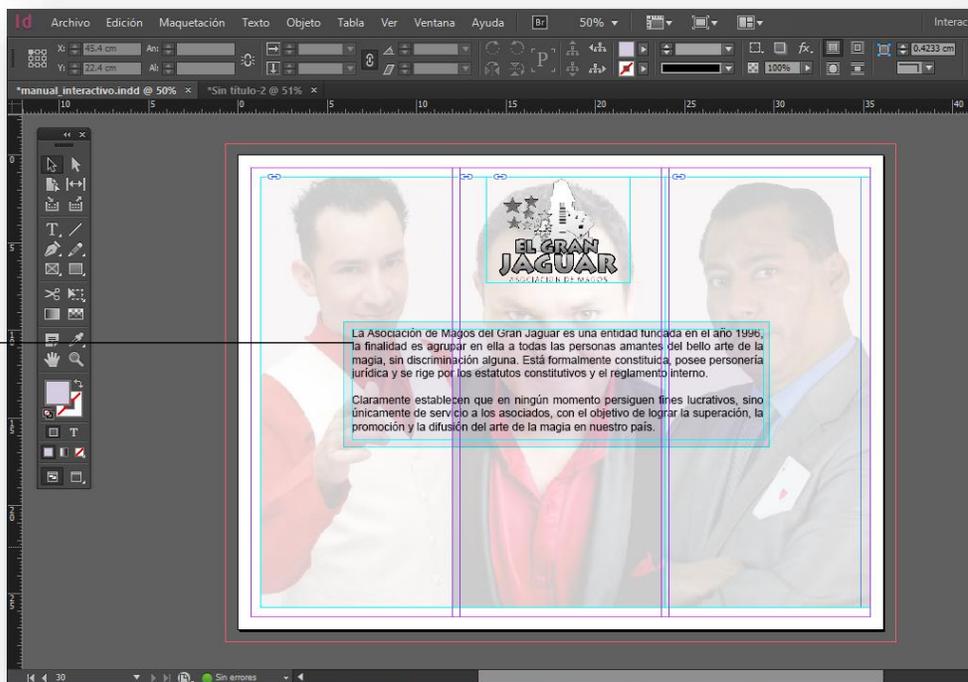
Se diagramó con la intención de presentar una retícula ordenada para tener un margen visual atractivo en cada página. Se integró una imagen de fondo con 15% de opacidad, con el objetivo de realzar el texto.

## Proceso de digitalización de bocetos Contraportada

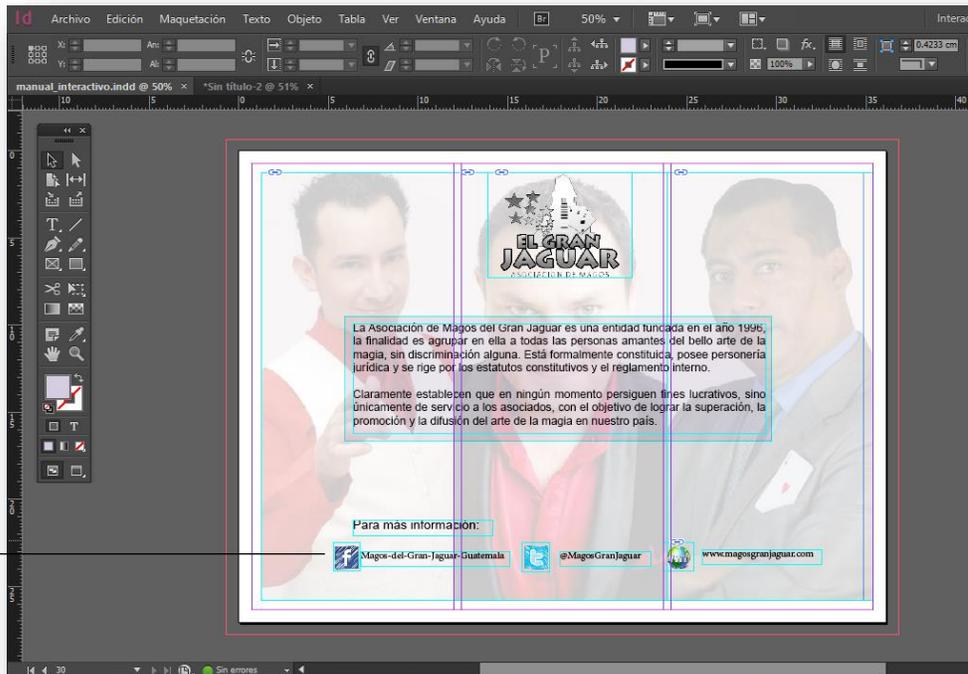
1



2



## Contraportada



### Interpretación de elementos

Paso 1: Integración de tres fotografías de magos para el fondo

Paso 2: Implementación de logotipo de la asociación y texto que la describe

Paso 3: Implementación de información en redes sociales y página web

Descripción:

Se diseñó la contraportada con el hecho de dar a conocer la asociación con algunas fotografías de magos que están asociados, con texto que la describe e información para que puedan contactarlos en algún momento y seguirlos en las redes sociales.

#### 7.4 Propuesta preliminar:

Propuesta digital de la portada del manual interactivo



Descripción:

Se diseñó la portada para representar a la asociación de magos, con una fotografía del fundador, un telón de teatro, los símbolos de los naipes y el logotipo.

## 7.4 Propuesta preliminar:

Propuesta digital del índice



Descripción:

Se diagramó con el objetivo de que la interactividad sea fácil para el lector, con base a plasmar en todas las páginas un toque mágico y que refleje confianza.

## 7.4 Propuesta preliminar

### Propuesta digital de la introducción del manual



#### Descripción

Se diseñó una retícula atractiva visual para motivar a la persona a leer de principio a fin el manual. Se aplicaron únicamente los colores de la magia (rojo, blanco y negro).

#### 7.4 Propuesta preliminar:

Propuesta digital de la página titular del primer tema

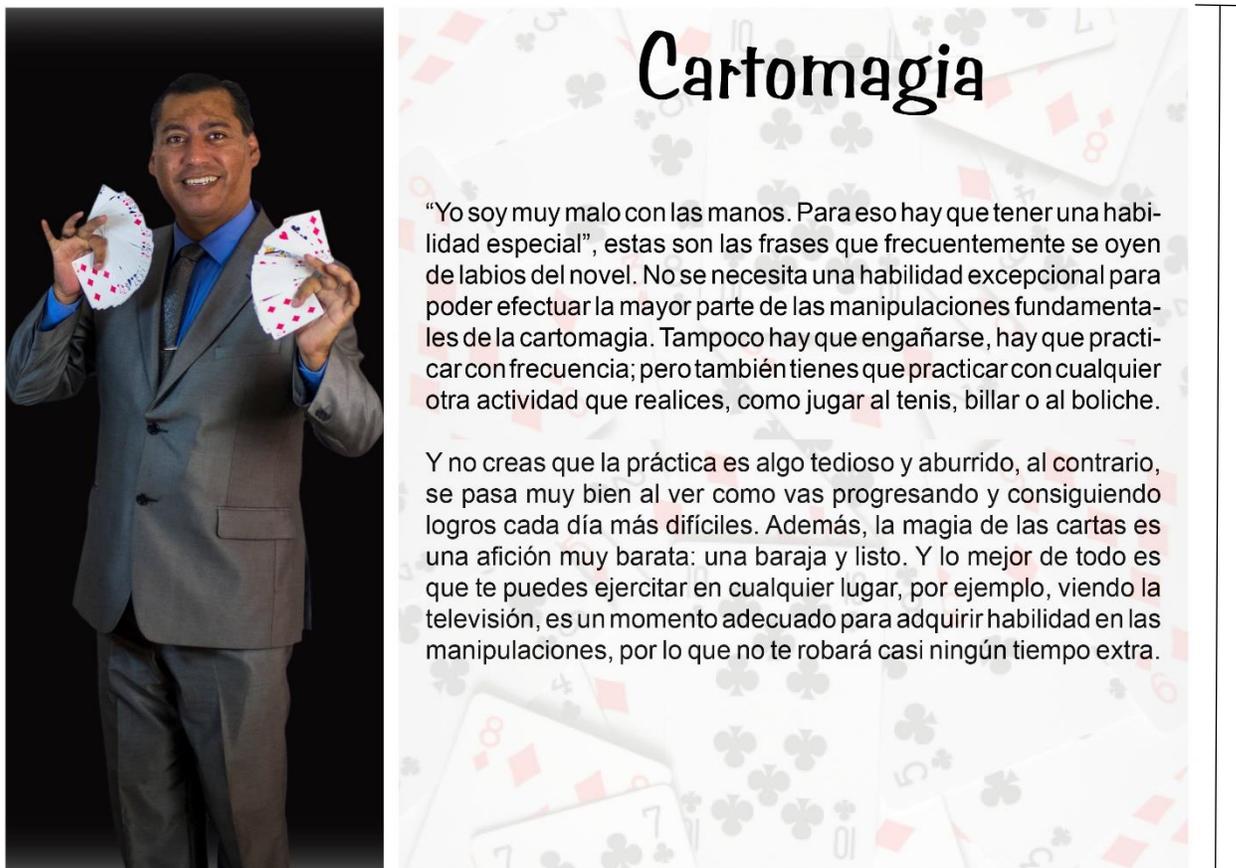


#### Descripción:

Se diseñó con base de la tendencia Hand Lettering, para crear títulos diseñados y destacar como un manual dinámico.

## 7.4 Propuesta preliminar:

Propuesta gráfica del contenido de cartomagia



768 píxeles

1024 píxeles

### Descripción:

Se diseñó la página para crear una vista atractiva y que llame la atención. El texto demuestra confianza y amistad entre el autor y el lector y hace conciencia para llevar a la persona a que lea completo el manual.

## 7.4 Propuesta preliminar:

Propuesta digital de la página de video



### Descripción:

Se usa el mismo fondo para que haya una conexión entre el contenido del tema y que el lector se sienta identificado con lo aprendido.

## 7.4 Propuesta preliminar

### Página de habilidad



Con estas tres habilidades, podrás convertirte en un gran mago. Se multiplicarán las reacciones a la hora de concretar tus efectos. Por supuesto, una vez que comiences a desarrollar estas habilidades, tendrás que ponerlas en práctica en público. Busca oportunidades para introducir un truco o ilusión en fiestas.

#### Algunos tips:

##### Habilidad motriz:

La primera habilidad que tienes que desarrollar es la habilidad simple de trucos con la mano. Estos son bastante fáciles de practicar, y se puede utilizar cualquier objeto pequeño de la casa, que quepa en ella.

##### Habilidad discursiva:

Una buena manera de practicar esto es unirse a cualquier grupo para hablar en público. Cuanto más practiques, mejor lo harás.

##### Habilidad de la percepción:

La práctica de la lectura en frío (predicciones) te puede dar una ventaja decisiva al hacer presentaciones. La lectura en frío es simplemente hablar en términos vagos, o verdades generales, de tal manera que la gente piensa que estás realmente leyendo sus mentes.



1024 píxeles

768 píxeles

#### Descripción:

Se diagramó con una retícula en forma de Z para crear un orden en la página. Se brindan algunos tips para mejorar las habilidades y se ejemplifican con fotografías.

## 7.4 Propuesta preliminar

### Propuesta gráfica de tema magia infantil



#### **Descripción:**

Se diagramó de igual manera cómo las páginas de introducción a cada tema.

Se tomaron fotografías de magos que están relacionados con cada asunto a explicar. El fondo se eligió acorde a la temática.

#### 7.4 Propuesta preliminar:

Propuesta gráfica de página de introducción a segundo tema



#### Descripción:

Se diagramó una página de introducción a cada tema, para impactar al lector y motivarlo a leer sobre el contenido. Se diseñó en base a la tendencia Hand Lettering, con los colores relacionados a la magia.

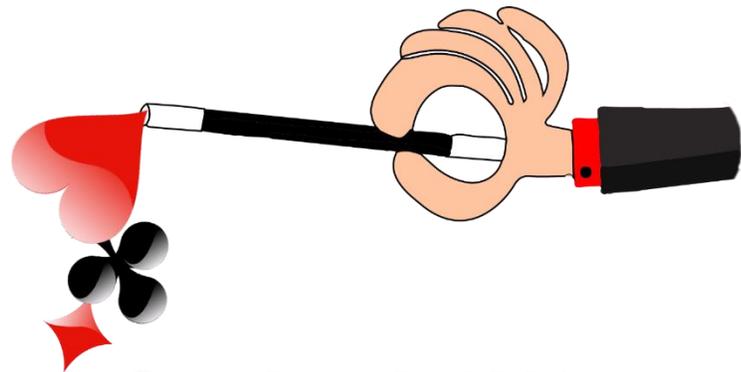
## 7.4 Propuesta preliminar:

### Propuesta gráfica de contraportada



### Descripción:

Se diseñó una retícula atractiva visual para dar a conocer a la asociación de magos El Gran Jaguar, con una breve descripción y se incluyó la parte de información para seguirlos en las redes sociales y conocer su trabajo en la página web.



# Capítulo VIII

Validación técnica

## **8.1 Población y muestreo:**

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

La herramienta a utilizar es una encuesta de respuestas dicotómicas y en escala de Likert, que se aplicará al cliente, a 38 pre-adolescentes de primero básico, hombres y mujeres de 12 años y a 4 expertos en el área de comunicación y diseño.

Se encuestará de una población determinada a una muestra de 45 personas, quienes conforman tres grupos:

Cliente: César Soto, fundador de la asociación de magos del Gran Jaguar.

Grupo objetivo: 38 estudiantes del instituto Montano College, de 12 años de edad, hombres y mujeres.

Expertos: 4 profesionales expertos en las áreas de comunicación, diseño e interactividad.

Lic. David Castillo, Productor de tv.

Lic. Lourdes Donis, licenciada en Comunicación

Lic. Guillermo Letona, Publicista

Licda. Karla López, licenciada en Diseño

## **8.2 Método e instrumento:**

El método utilizado en el proceso de validación será la entrevista, por lo que se elaboró una encuesta para aplicar con respuestas dicotómicas y escala de Likert, la que se divide en tres áreas: Objetiva, semiológica y operativa.

En la parte objetiva se realizaron preguntas relacionadas a los objetivos del proyecto, se emplean preguntas dicotómicas, cuyas respuestas podrían ser sí o no.

En la parte semiológica se evaluaron las percepciones respecto a los elementos del diseño, como los colores y la diagramación, para lo que se utilizó preguntas con respuestas en escala de Likert.

En la parte operativa se emplearon también preguntas con respuestas en escala de Likert, con el objetivo de evaluar principalmente la funcionalidad de la propuesta.

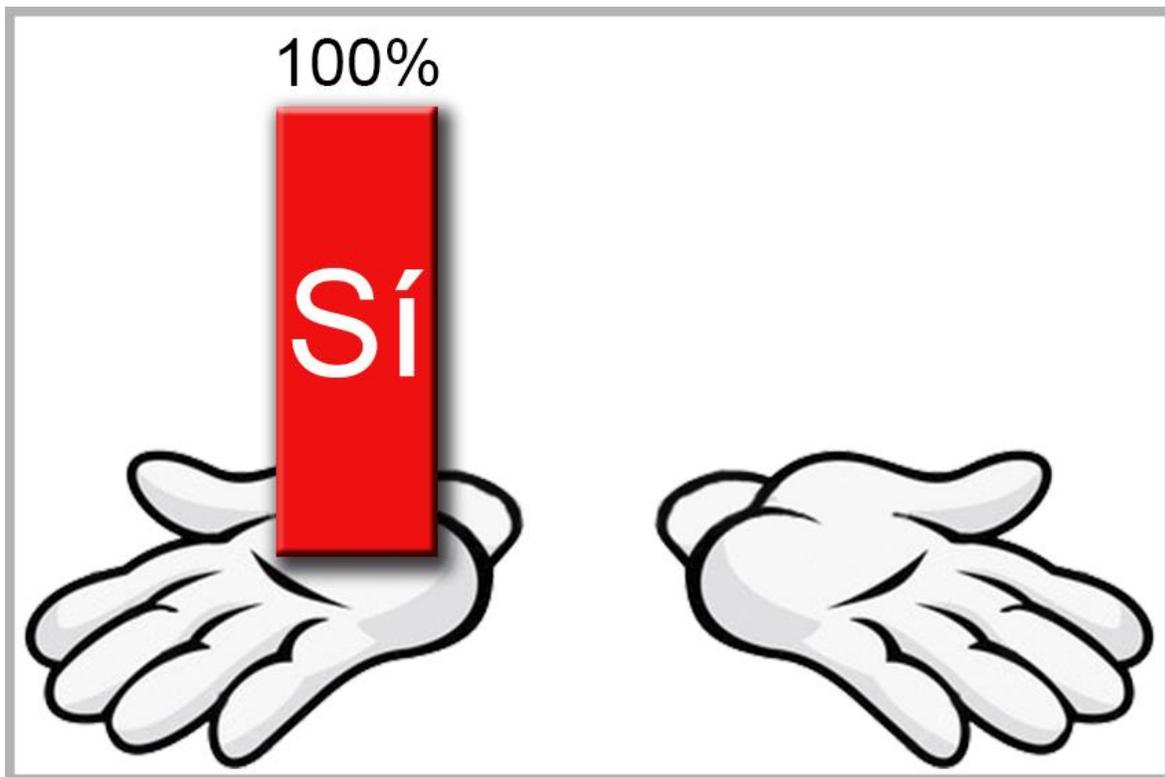
Finalmente se colocó un área de observaciones, para que el encuestado pueda escribir observaciones, comentarios y sugerencias personales respecto a la propuesta del manual interactivo.

### 8.3 Resultados e interpretación de resultados

Gráficas e interpretación de resultados – validación objetiva

Pregunta 1.

¿Considera importante diseñar un manual interactivo para el desarrollo de habilidades manuales en estudiantes de primero básico en el Instituto Montano College?



Interpretación:

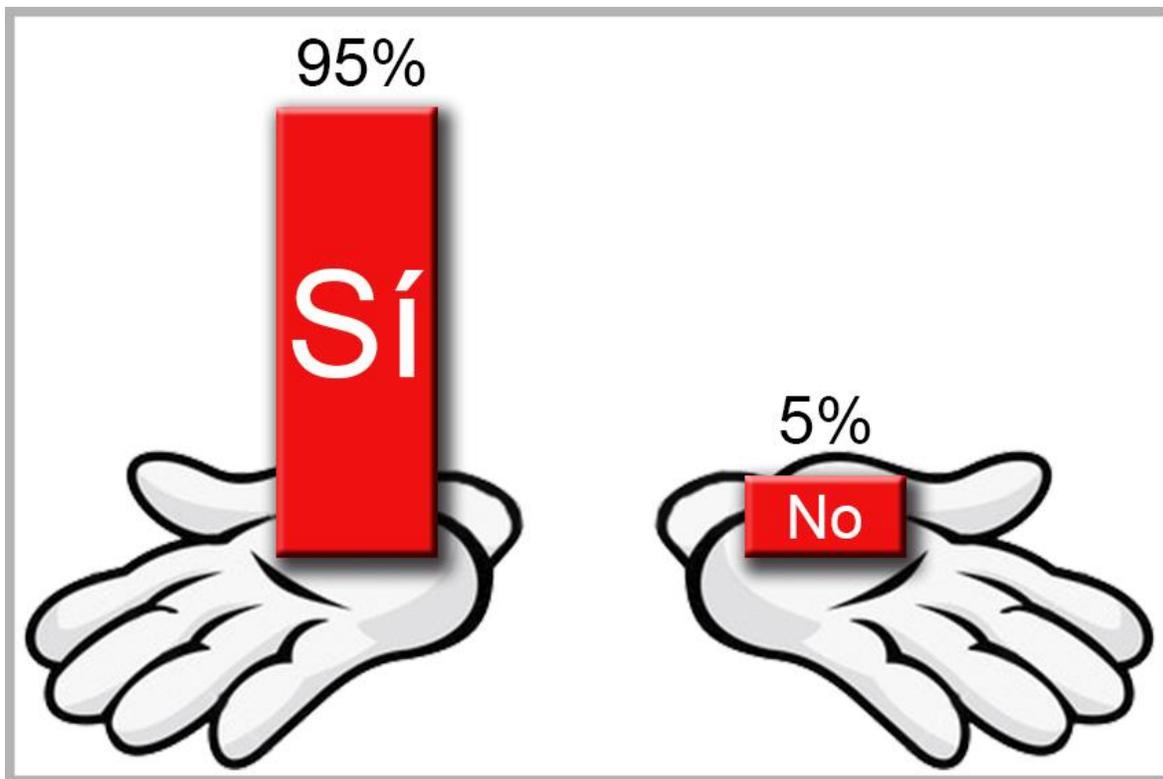
El 100% de los encuestados considera importante diseñar un manual interactivo para el desarrollo de habilidades manuales en estudiantes de primero básico en el Instituto Montano College.

## Resultados e interpretación de resultados

Gráficas e interpretación de resultados – validación objetiva

Pregunta 2.

¿Considera necesario investigar los elementos que contiene un manual interactivo, para fundamentar el diseño de forma adecuada?



Interpretación:

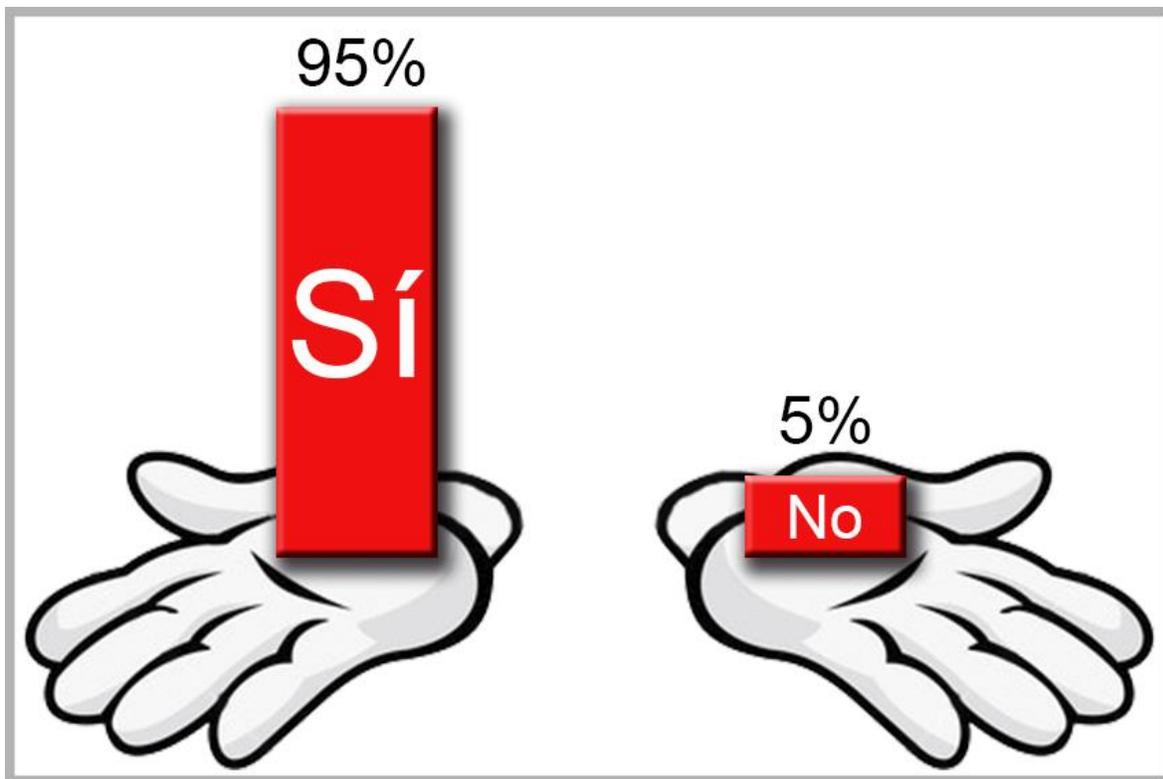
El 95% de los encuestados dijo que considera necesario investigar los elementos que contiene un manual interactivo, para fundamentar el diseño de forma adecuado y el 5% dijo que no lo considera necesario.

## Resultados e interpretación de resultados

Gráficas e interpretación de resultados – validación objetiva

Pregunta 3.

¿Considera necesario recopilar información de la Asociación de Magos El Gran Jaguar, para dar a conocer el realce ante la sociedad?



Interpretación:

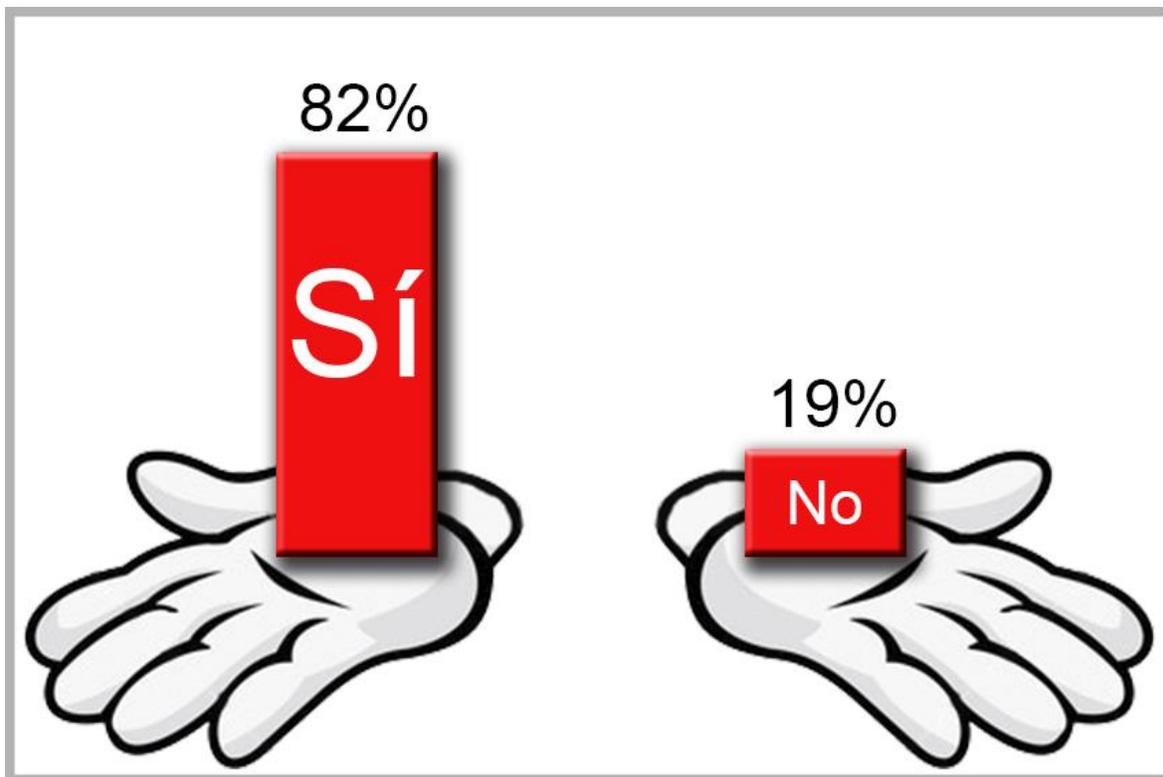
El 95% de los encuestados considera necesario recopilar información de la Asociación de Magos El Gran Jaguar para dar a conocer el realce ante la sociedad y el 5% no lo considera necesario.

## Resultados e interpretación de resultados

Gráficas e interpretación de resultados – validación objetiva

Pregunta 4.

¿Cree necesario diagramar los elementos gráficos, para establecer un orden que jerárquicamente facilite la comprensión en los estudiantes?



Interpretación:

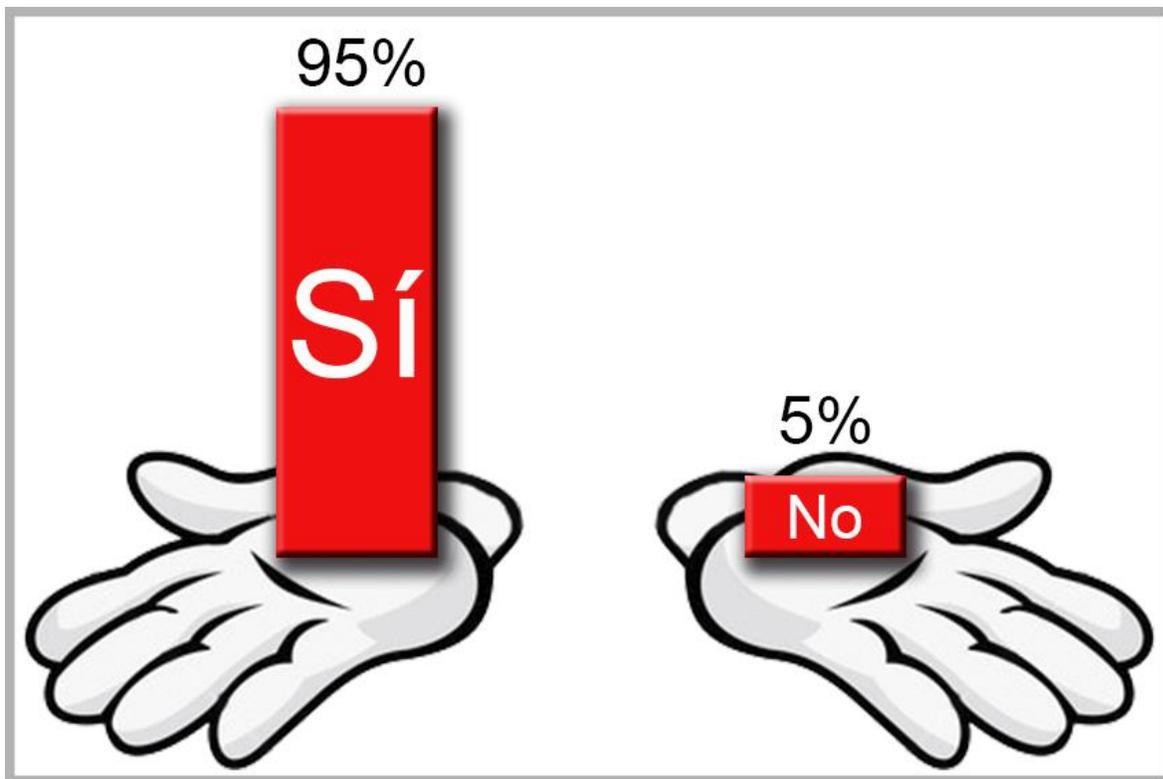
El 81% de los encuestados cree necesario diagramar los elementos gráficos, para establecer un orden que jerárquicamente facilite la comprensión en los estudiantes y el 19% no lo cree necesario.

## Resultados e interpretación de resultados

Gráficas e interpretación de resultados – validación objetiva

Pregunta 5.

¿Considera importante fotografiar diversas actividades que demuestren paso a paso la realización de los procesos que deben poner en práctica por parte de los alumnos?



Interpretación:

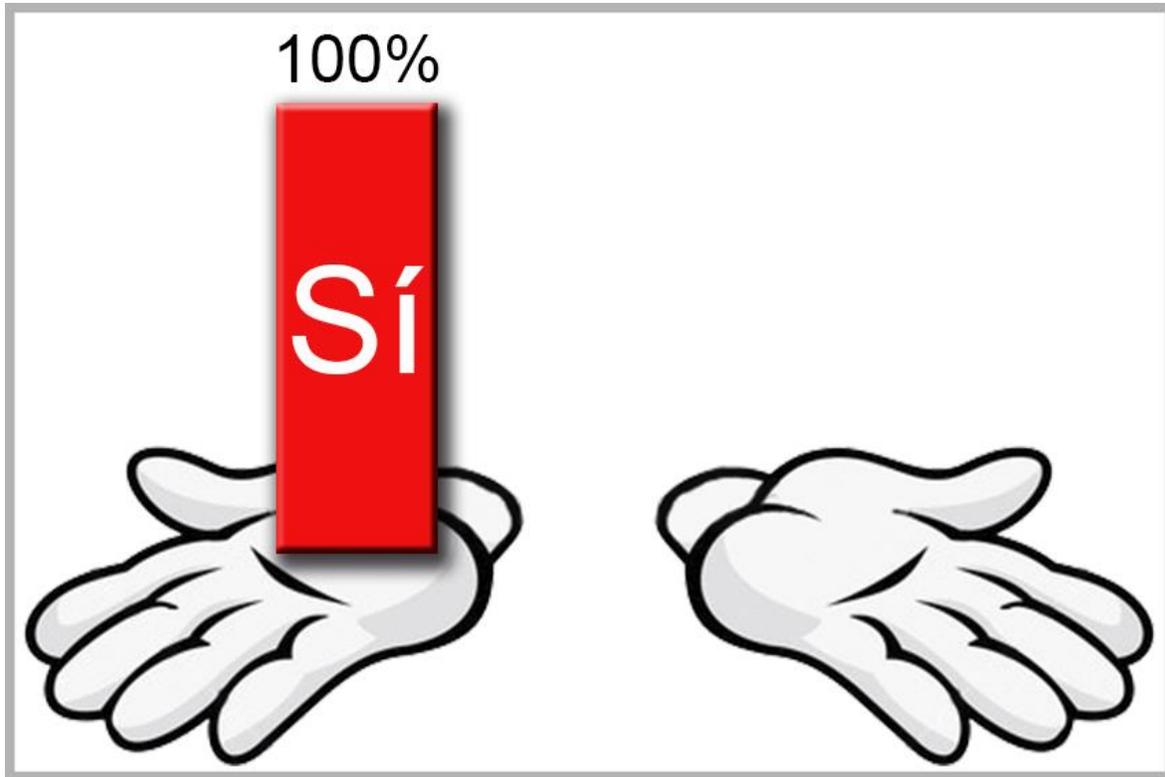
El 95% de los encuestados considera importante fotografiar diversas actividades que demuestren, paso a paso, la realización de los procesos que debe poner en práctica por parte de los alumnos y el 5% no lo considera importante.

## Resultados e interpretación de resultados

Gráficas e interpretación de resultados – validación objetiva

Pregunta 6.

¿Considera necesario realizar video tutoriales que ayuden a comprender las técnicas que se utilizan, para aumentar las destrezas y habilidades en el grupo objetivo?



Interpretación:

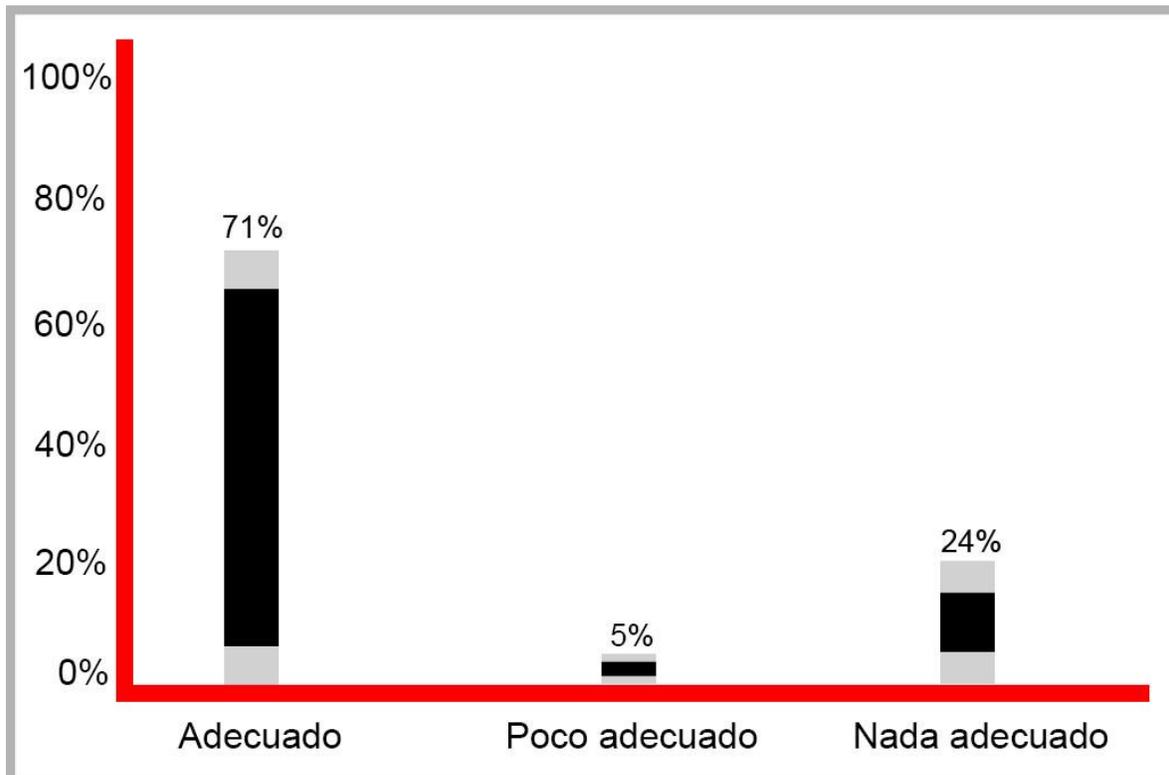
El 100% de los encuestados considera necesario realizar video tutoriales que ayuden a comprender las técnicas que se utilizan, para aumentar las destrezas y habilidades en el grupo objetivo.

### 8.3 Resultados e interpretación de resultados

Gráficas e interpretación de resultados – validación semiológica

Pregunta 7.

¿Considera adecuados los colores utilizados en el manual interactivo?



Interpretación:

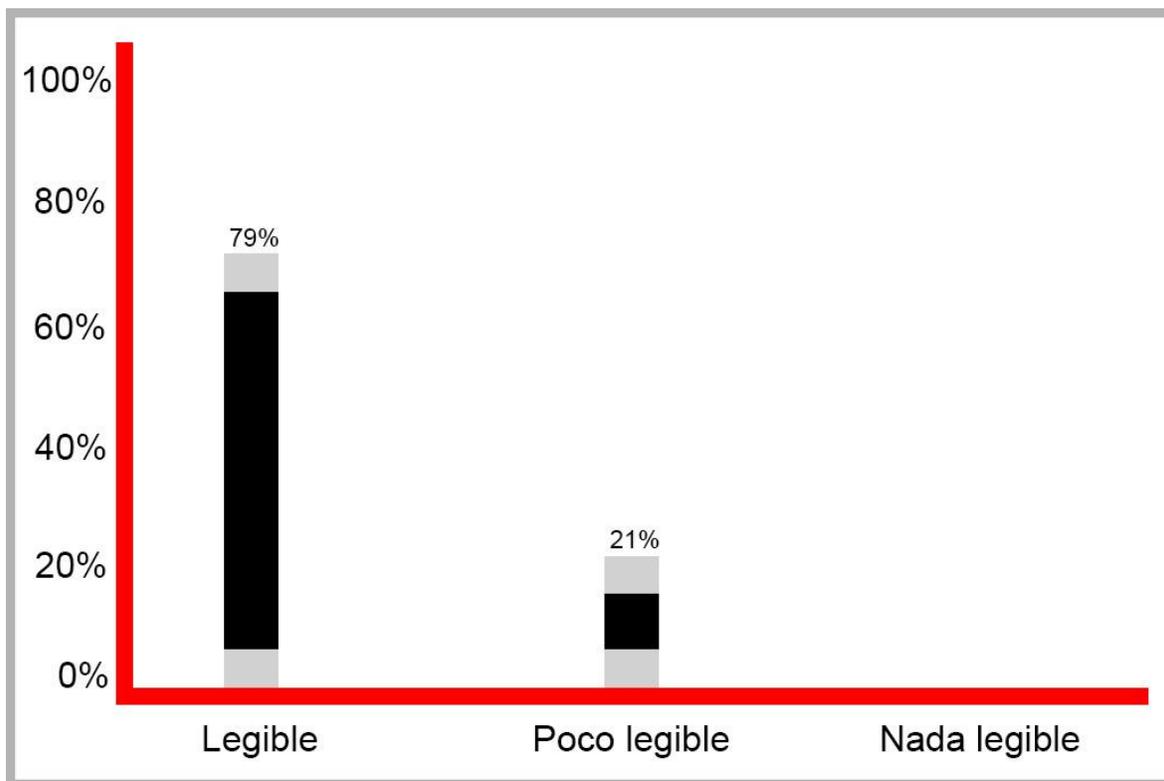
El 70% de los encuestados considera adecuados los colores utilizados en el manual interactivo y el 30% no lo considera adecuados.

## Resultados e interpretación de resultados

Gráficas e interpretación de resultados – validación semiológica

Pregunta 8.

¿Considera legible la tipografía utilizada en todo el manual interactivo?



Interpretación:

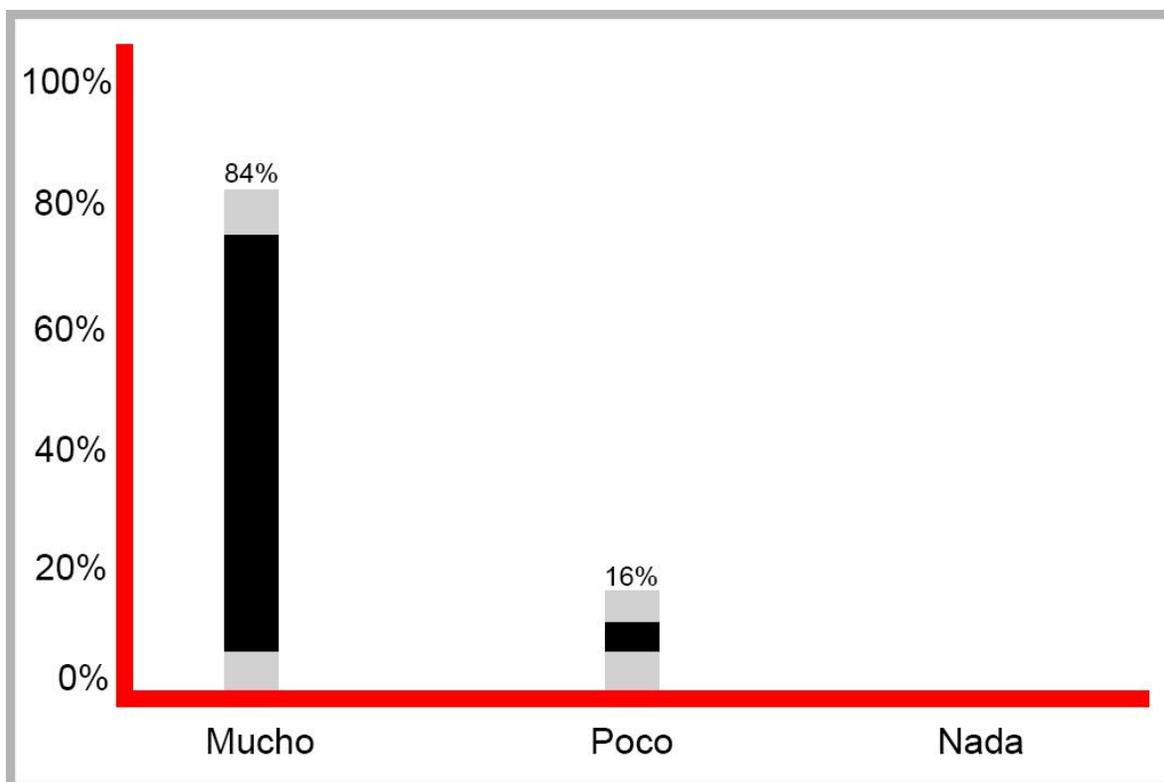
El 78% de los encuestados considera legible la tipografía utilizada en todo el manual interactivo y el 22% no lo considera legible.

## Resultados e interpretación de resultados

Gráficas e interpretación de resultados – validación semiológica

Pregunta 9.

¿Considera que los juegos de magia integrados en dicho manual, ayudan al desarrollo de habilidades y crean interés de aprender magia en los jóvenes?



Interpretación:

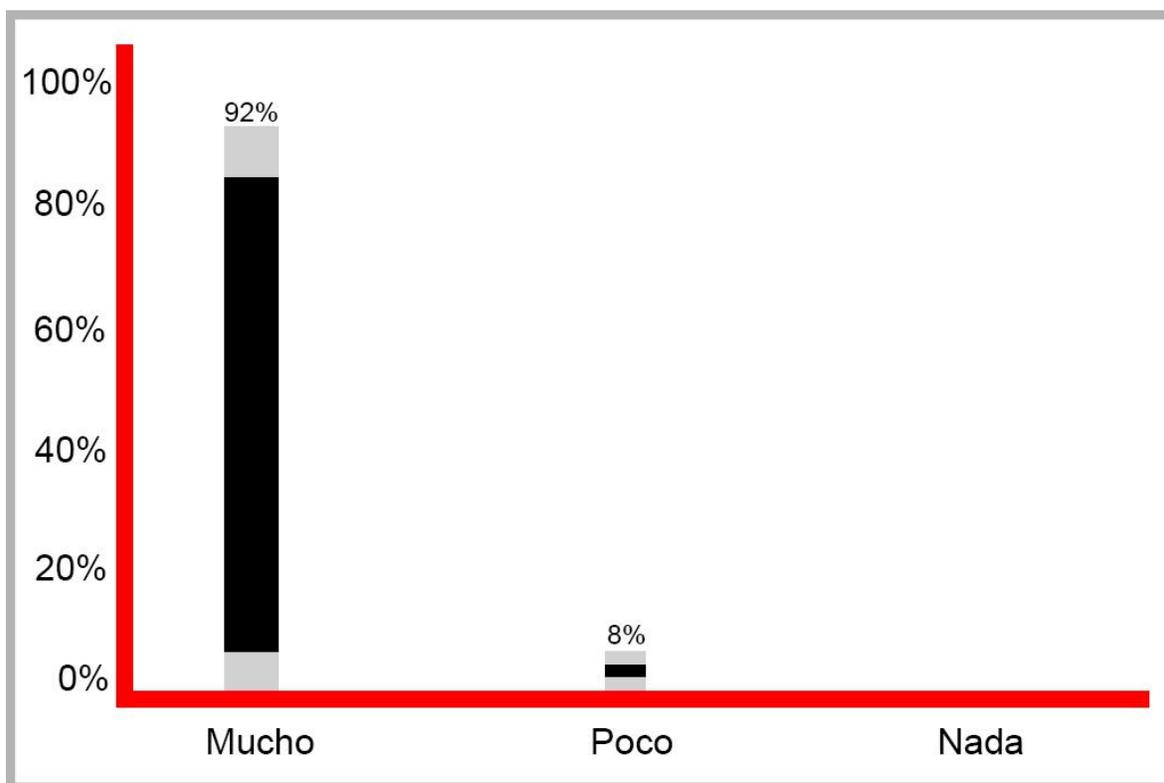
El 84% de los encuestados considera de mucha ayuda que los juegos de magia integrados en dicho manual, ayudan al desarrollo de habilidades y crean interés de aprender magia en los jóvenes, el 16% dijo que poco lo considera.

## Resultados e interpretación de resultados

Gráficas e interpretación de resultados – validación semiológica

Pregunta 10.

¿Considera que las fotografías tienen relación con la explicación de cada tema?



Interpretación:

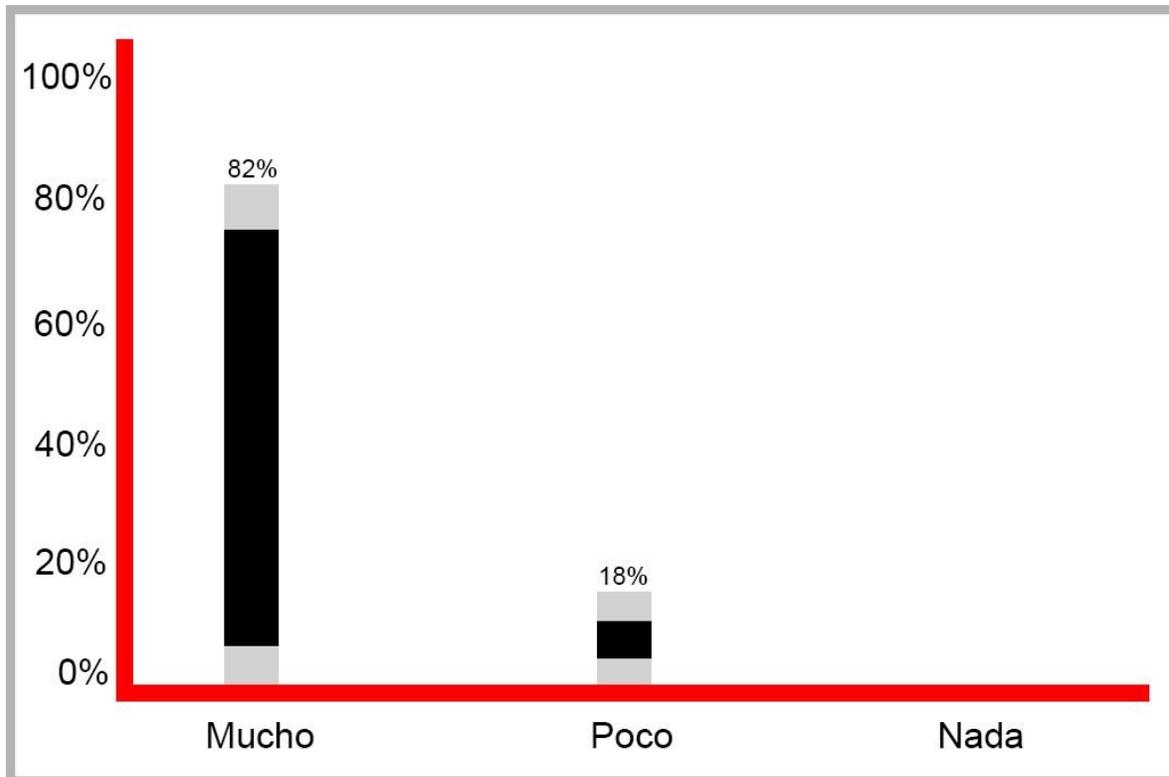
El 92% de los encuestados considera que las fotografías tienen mucha relación con la explicación de cada tema y el 8% tiene poca relación.

## Resultados e interpretación de resultados

Gráficas e interpretación de resultados – validación semiológica

Pregunta 11.

¿Considera que los colores utilizados en el manual interactivo representan a la magia?



Interpretación:

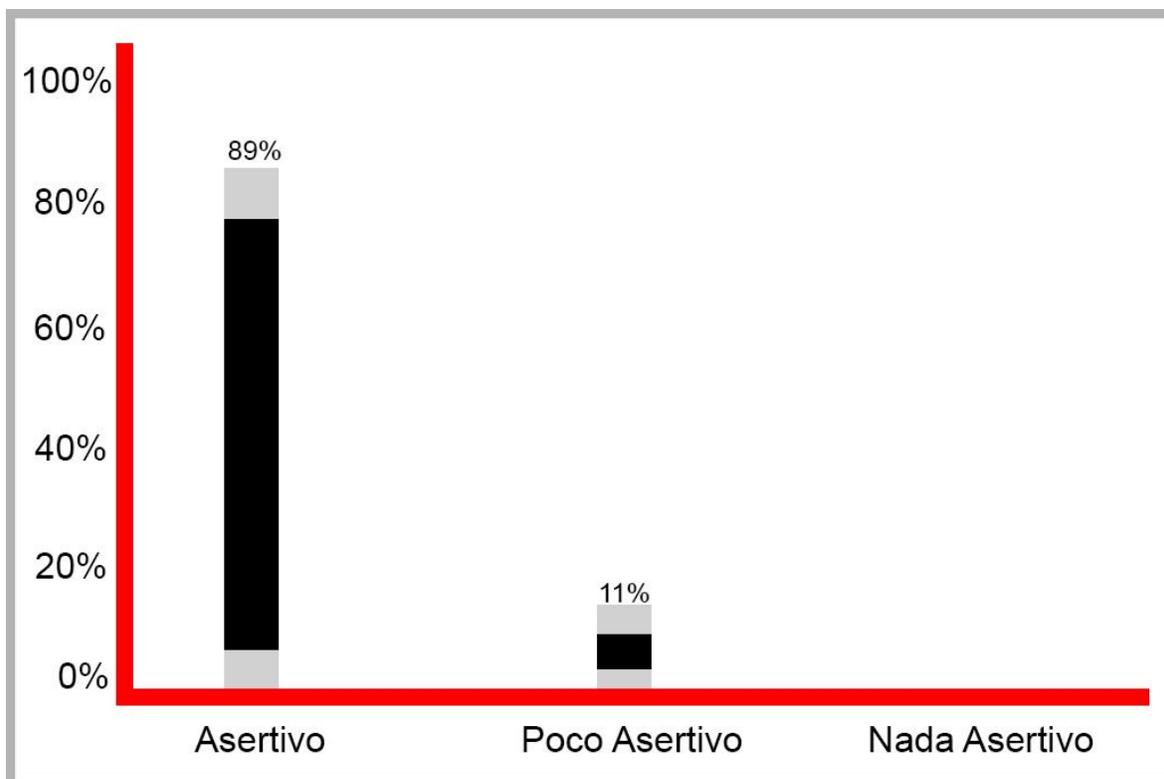
El 81% de los encuestados considera que los colores utilizados en el manual interactivo representan mucho a la magia y el 19% lo considera poco.

## Resultados e interpretación de resultados

Gráficas e interpretación de resultados – validación operativa

Pregunta 12.

¿Cree asertivo la cantidad de páginas del manual interactivo?



Interpretación:

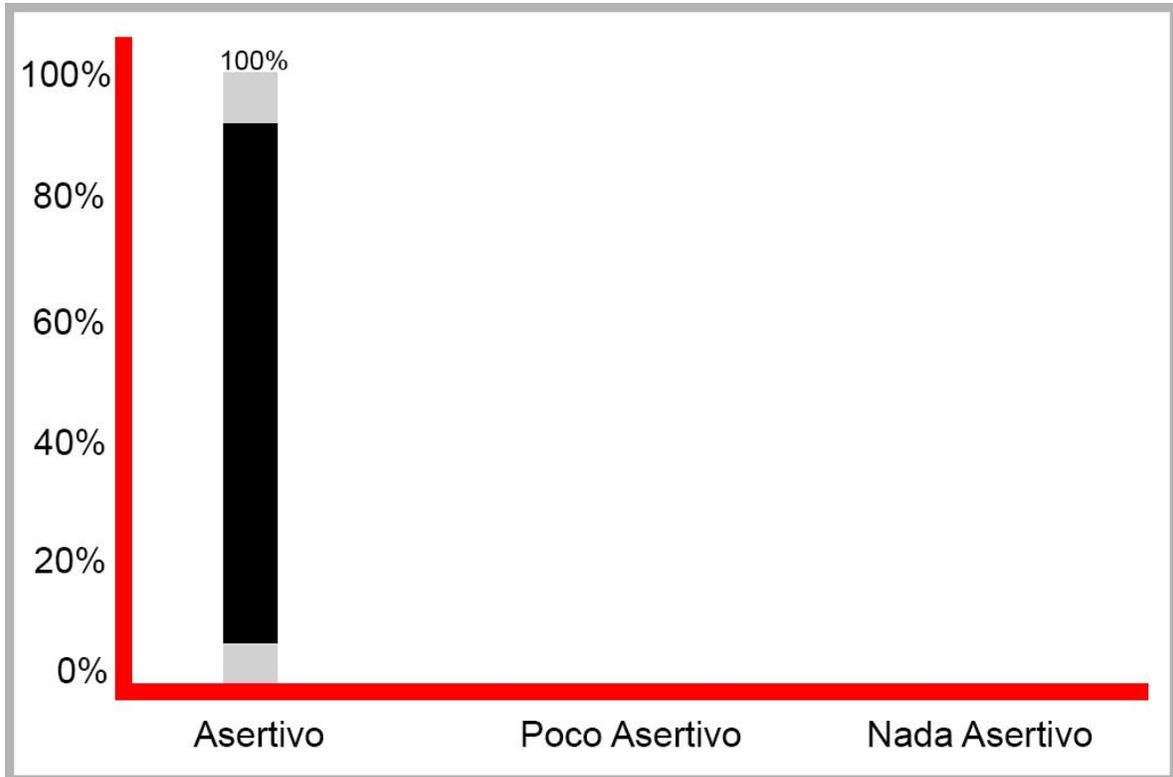
El 89% de los encuestados cree asertivo la cantidad de páginas del manual interactivo y el 11% cree poco asertivo.

## Resultados e interpretación de resultados

Gráficas e interpretación de resultados – validación operativa

Pregunta 13.

¿Cree funcional la interactividad que posee el manual interactivo?



Interpretación:

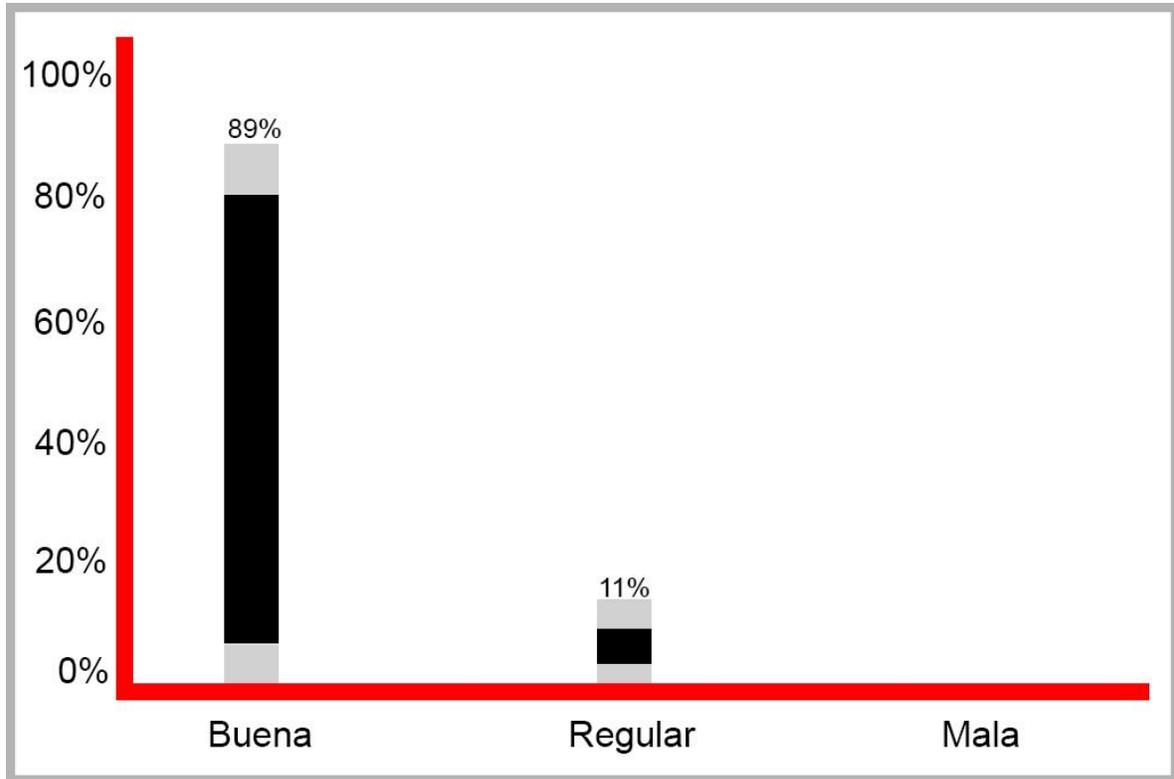
El 100% de los encuestados cree funcional la interactividad que posee el manual interactivo.

## Resultados e interpretación de resultados

Gráficas e interpretación de resultados – validación operativa

Pregunta 14.

¿Cómo considera la calidad de las fotografías?



Interpretación:

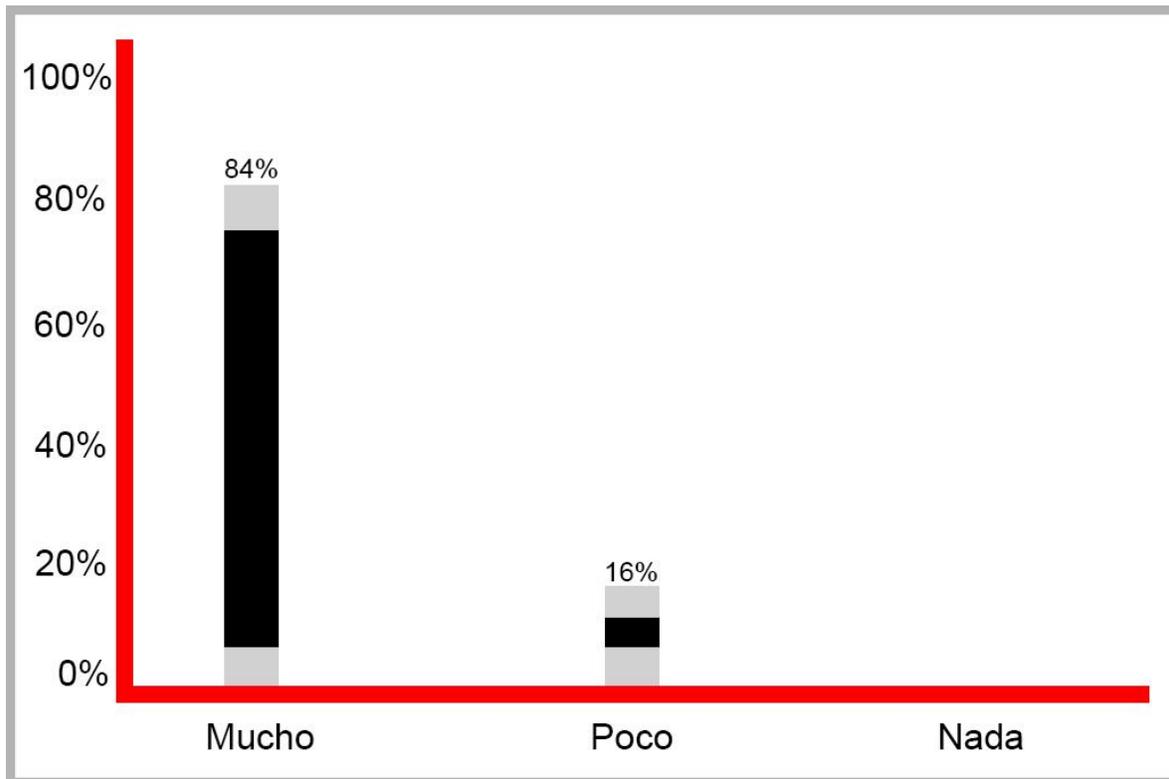
El 89% de los encuestados considera buena la calidad de las fotografías y el 11% la considera regular.

## Resultados e interpretación de resultados

Gráficas e interpretación de resultados – validación operativa

Pregunta 15.

Según su criterio, ¿Considera que el diseño de la portada del manual interactivo presenta una imagen amigable?



Interpretación:

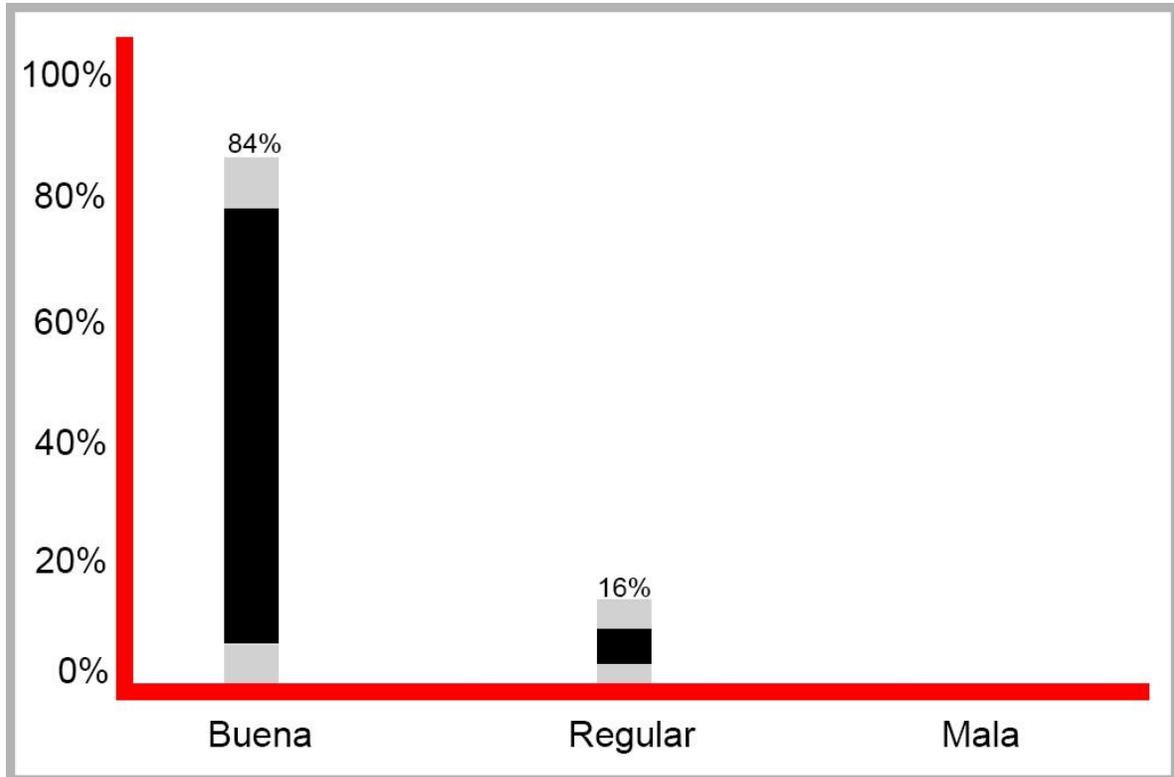
El 84% de los encuestados considera mucho que el diseño de la portada del manual interactivo presenta una imagen amigable y el 16% lo considera poco.

## Resultados e interpretación de resultados

Gráficas e interpretación de resultados – validación operativa

Pregunta 16.

¿Cómo considera la calidad de los videos?



Interpretación:

El 84% de las personas encuestadas considera buena la calidad de los videos y el 16% regular.

## 8.4 Cambios en base a resultados

### Portada

1. Se agregó una fotografía de otro miembro de la asociación para entender que no se trataba solo del presidente de dicha asociación.

Antes

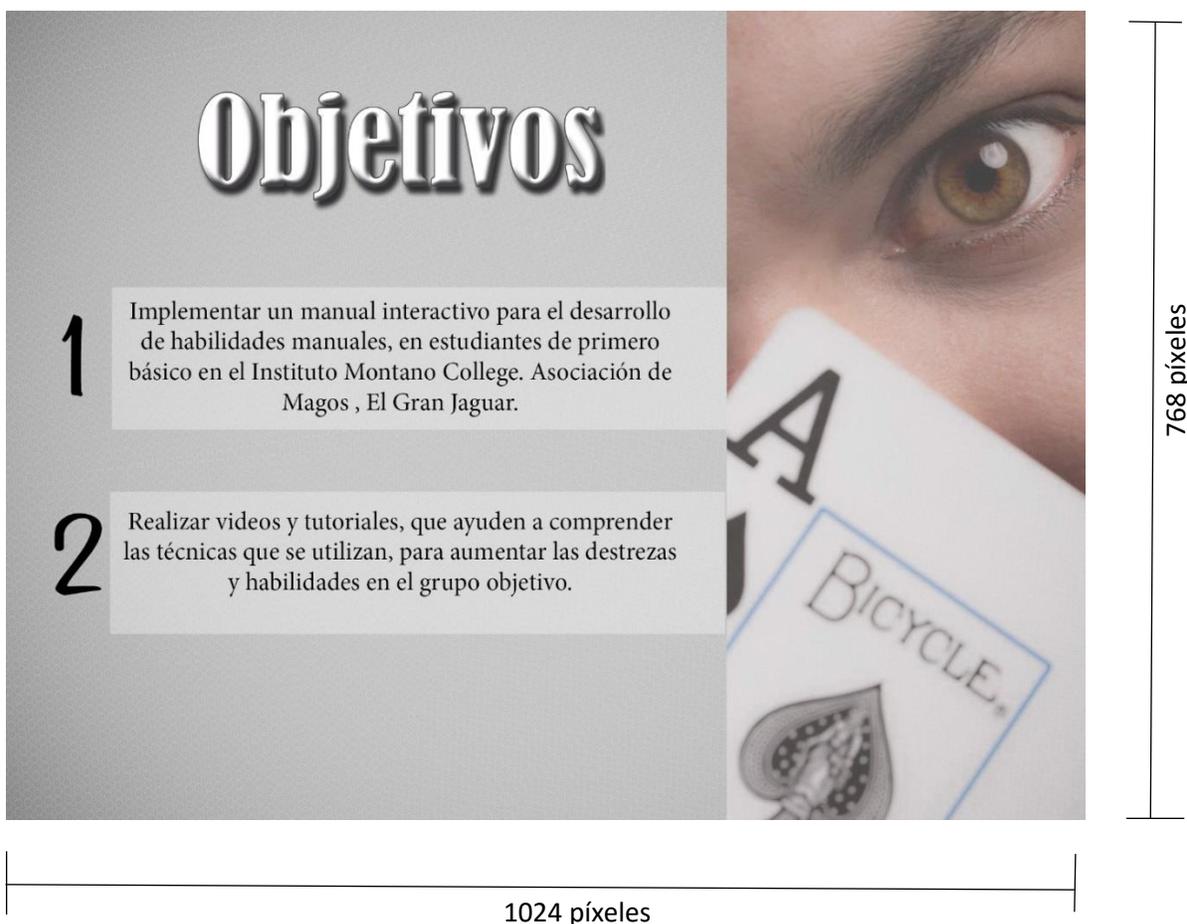


Después



## Página de objetivos

1. Se recomendó agregar una página de objetivos en dicho manual después de la introducción.



### Base en cambio a resultados:

Antes:

El volumen de la música de fondo de los videos y tutoriales se escuchaba fuerte y no resaltaba la voz del mago.

Después:

Se bajó el volumen de la música de fondo de los videos y tutoriales para que se entendiera claramente la voz del mago.

## Base en cambio a resultados

### Página interior de agilidad mental

1. Para que fuera más interactivo el manual, se requirió agregar links a YouTube del mismo tema que se aprende.

Antes



**Juegos de agilidad mental:**

Jugar al ajedrez, hacer sudokus o disponerse a hacer un rompecabezas, puede ser de gran utilidad para nuestra memoria.

Este tipo de técnicas de estimulación cognitiva, no sólo mejora la actividad mental, sino que además puede prevenir la aparición de enfermedades neurodegenerativas, tal y como indica un estudio realizado por el Instituto Nacional de la Salud de Estados Unidos.

**Consejos:**

1) Convertirte en un mentalista requiere dedicación.

No es un proceso rápido, ya que hay miles de conductas humanas.

2) Este es un esfuerzo disciplinario, ya que conlleva saber de psicología avanzada y tener habilidades avanzadas de persuasión y un sin número de horas de observación e interpretación.

3) Prepárate porque llevará muchos años para que logres un nivel exitoso.

No es algo que cualquier persona pueda aprender en una semana o dos.

1024 píxeles

768 píxeles

Después



**Juegos de agilidad mental:**

Jugar al ajedrez, hacer sudokus o disponerse a hacer un rompecabezas, puede ser de gran utilidad para nuestra memoria.

Este tipo de técnicas de estimulación cognitiva, no sólo mejora la actividad mental, sino que además puede prevenir la aparición de enfermedades neurodegenerativas, tal y como indica un estudio realizado por el Instituto Nacional de la Salud de Estados Unidos.

 haz click en el icono de YouTube

**Consejos:**

1) Convertirte en un mentalista requiere dedicación.

No es un proceso rápido, ya que hay miles de conductas humanas.

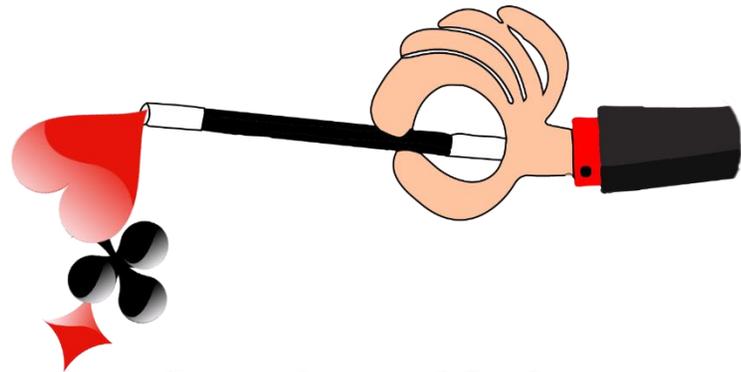
2) Este es un esfuerzo disciplinario, ya que conlleva saber de psicología avanzada y tener habilidades avanzadas de persuasión y un sin número de horas de observación e interpretación.

3) Prepárate porque llevará muchos años para que logres un nivel exitoso.

No es algo que cualquier persona pueda aprender en una semana o dos.

1024 píxeles

768 píxeles



# Capítulo IX

Propuesta gráfica final

## 9.1 Propuesta gráfica final

Esta parte permite presentar el manual interactivo para el desarrollo de habilidades manuales en estudiantes de primero básico en el Instituto Montano College y cómo quedó después de realizados los cambios de la propuesta preliminar.

### Portada



### Descripción:

La página principal del manual interactivo transmite confianza en el lector.

## Índice

	Introducción/	Pág 3
	Cartomagia/	Pág 4
	Mentalismo/	Pág 9
	Infantil/	Pág 14
	Desaparición de Monedas/	Pág 19
	Extra/	Pág 24

2

1024 píxeles

768 píxeles

### Descripción:

La página índice de dicho manual transmite orden y jerarquía para navegar interactivamente.

## Introducción



### Descripción:

En la página de introducción, al lector se le transmite orden a través de la diagramación para atraer su atención dentro del manual.

## Objetivos

**Objetivos**

- 1 Implementar un manual interactivo para el desarrollo de habilidades manuales, en estudiantes de primero básico en el Instituto Montano College. Asociación de Magos , El Gran Jaguar.
- 2 Realizar videos y tutoriales, que ayuden a comprender las técnicas que se utilizan, para aumentar las destrezas y habilidades en el grupo objetivo.

1024 píxeles

768 píxeles

### Descripción:

Transmite emoción por seguir leyendo el contenido del manual, la jerarquía con que está diseñada la página ofrece orden al lector.

## Página interna de tema “Cartomagia”



Con estas tres habilidades, podrás convertirte en un gran mago. Por supuesto, una vez que comiences a desarrollar estas habilidades, tendrás que ponerlas en práctica en público. Busca oportunidades para introducir una ilusión en fiestas.

### Algunos tips:

#### Habilidad motriz:

La primera habilidad que tienes que desarrollar es la habilidad simple de trucos con la mano. Estos son bastante fáciles de practicar, y se puede utilizar cualquier objeto pequeño de la casa, que quepa en ella.

#### Habilidad discursiva:

Una buena manera de practicar esto es unirse a cualquier grupo para hablar en público. Cuanto más practiques, mejor lo harás.

#### Habilidad de la percepción:

La práctica de predicciones te puede dar una ventaja decisiva al hacer presentaciones. Es simplemente predecir algo que ya se sabe, de tal manera que la gente piensa que estás realmente leyendo sus mentes.



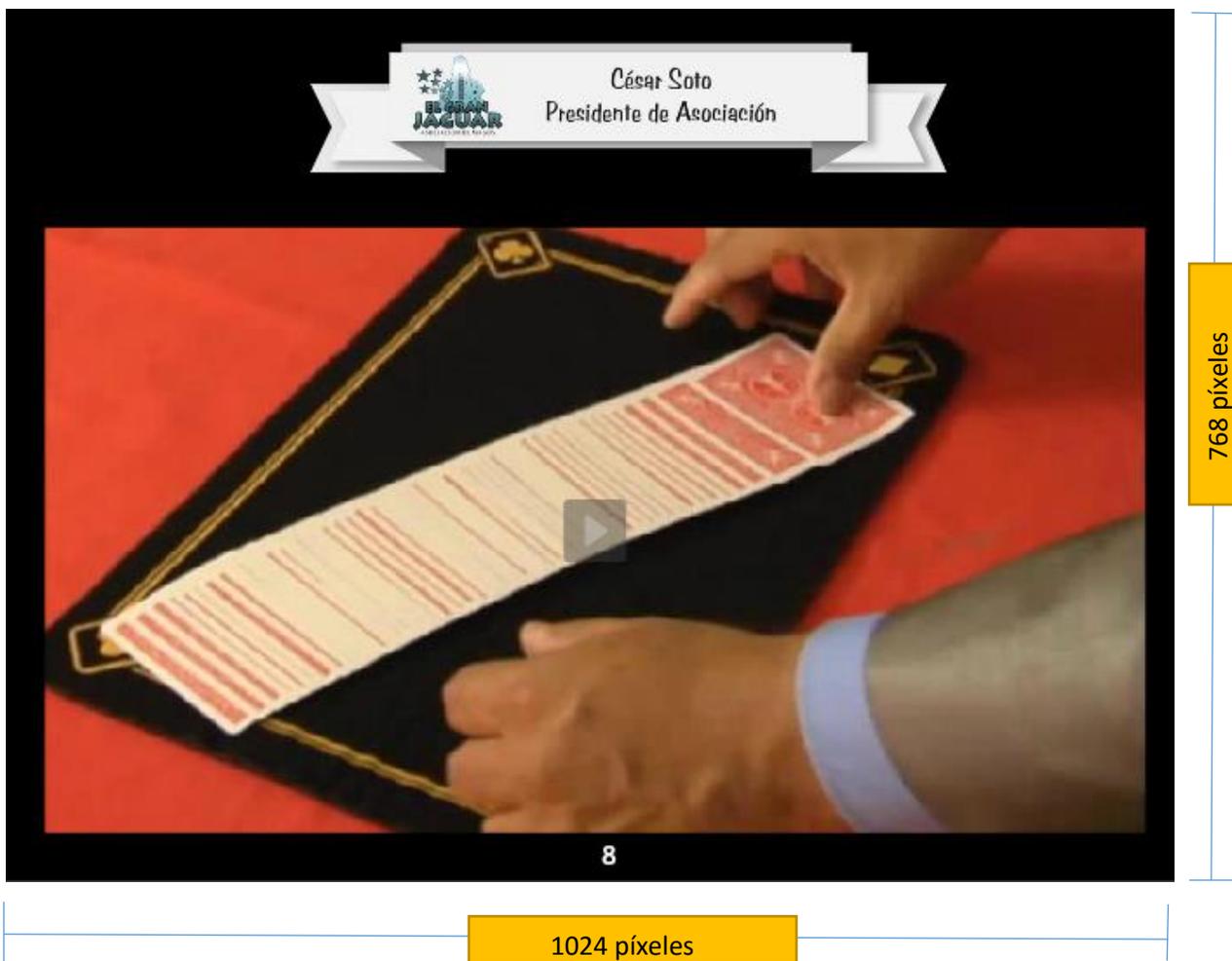
1024 píxeles

768 píxeles

### Descripción:

La página de cartomagia transmite confianza y entretenimiento para el lector, ya que la diagramación está diseñada visualmente para ver fotografías de dicho tema y comprender algunos tips.

## Página de video tema “Cartomagia”



### Descripción:

La página de videos transmiten comunicación entre el mago y el lector, porque trata de enseñar lo que significa el arte de la magia.

## Tema infantil



# Infantil

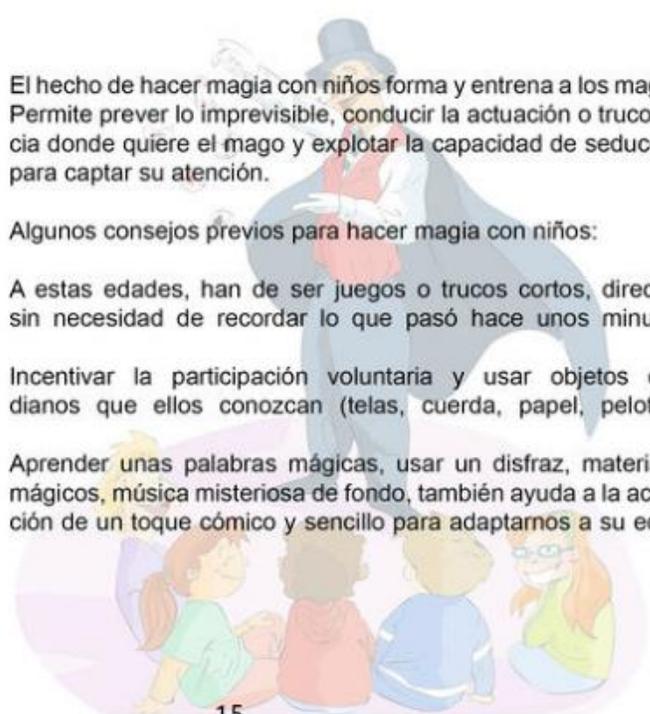
El hecho de hacer magia con niños forma y entrena a los magos. Permite prever lo imprevisible, conducir la actuación o truco hacia donde quiere el mago y explotar la capacidad de seducción para captar su atención.

Algunos consejos previos para hacer magia con niños:

A estas edades, han de ser juegos o trucos cortos, directos, sin necesidad de recordar lo que pasó hace unos minutos.

Incentivar la participación voluntaria y usar objetos cotidianos que ellos conozcan (telas, cuerda, papel, pelotas).

Aprender unas palabras mágicas, usar un disfraz, materiales mágicos, música misteriosa de fondo, también ayuda a la actuación de un toque cómico y sencillo para adaptarnos a su edad.



15

768 píxeles

1024 píxeles

### Descripción:

La página de introducción al tema capta la atención del lector por la información de dicha página y la fotografía acorde al tema.

## Agilidad mental



### Juegos de agilidad mental:

Jugar al ajedrez, hacer sudokus o disponerse a hacer un rompecabezas, puede ser de gran utilidad para nuestra memoria.

Este tipo de técnicas de estimulación cognitiva, no sólo mejora la actividad mental, sino que además puede prevenir la aparición de enfermedades neurodegenerativas, tal y como indica un estudio realizado por el Instituto Nacional de la Salud de Estados Unidos.



haz click en el icono de YouTube

### Consejos:

1) Convertirte en un mentalista requiere dedicación.

No es un proceso rápido, ya que hay miles de conductas humanas.

2) Este es un esfuerzo disciplinario, ya que conlleva saber de psicología avanzada y tener habilidades avanzadas de persuasión y un sin número de horas de observación e interpretación.

3) Prepárate porque llevará muchos años para que logres un nivel exitoso.

No es algo que cualquier persona pueda aprender en una semana o dos.

768 píxeles

1024 píxeles

### Descripción:

La página de agilidad mental transmite orden para que el estudiante interactúe de manera eficaz.

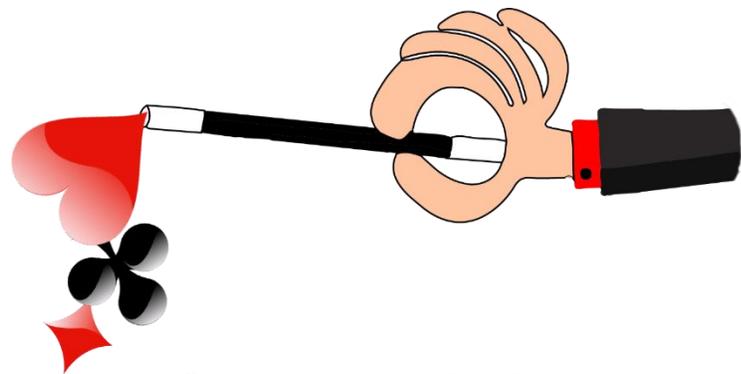


## Contraportada

1024 píxeles

### Descripción:

La contraportada transmite amistad al dar a conocer una reseña sobre la asociación y genera interés en el lector al dar links a las redes sociales y página web.



# Capítulo X

Producción, reproducción y  
distribución

En este capítulo se presentarán los costos que tendrá la propuesta y se realizó por cuatro áreas de interés como: Elaboración, producción, reproducción y distribución del mismo.

### **10.1 Plan de costos de elaboración:**

En esta etapa se definen los costos que lleva el proceso creativo y la elaboración de la propuesta, también la elaboración de los bocetos a lápiz que se realizaron antes de llegar a una propuesta gráfica preliminar.

#### **10.1.1 Piezas elaboradas**

Manual interactivo para el desarrollo de habilidades manuales en estudiantes de primero básico en el Instituto Montano College.

Tiempo de elaboración del manual interactivo:

Identificación de la problemática, identificación de la necesidad, establecer los objetivos, identificación del grupo objetivo, estudio interno de la asociación, análisis FODA, investigación para marco teórico, proceso de bocetaje.

3 meses / 12 semanas / 60 días / 300 horas

Luego de establecer el tiempo estimado para la primera parte de la elaboración del manual interactivo, se toma en cuenta el trabajo del diseñador gráfico por hora, la que tiene un valor de Q25.00

Al tomar en cuenta lo anterior, se estima que los costos de la elaboración de dicho manual, es de Q7,500.00

## **10.2 Plan de costos de producción:**

Se definen los costos que llevan la digitalización de los bocetos, la realización de prototipos virtuales, la producción del audio y la creación de los artes finales.

El tiempo de producción del manual interactivo en relación a digitalización de bocetos, toma de videos, fotografías y programación fue de:

3 meses / 12 semanas / 60 días / 480 horas

En este proceso se utilizaron 3 horas más diarias por la complejidad del trabajo realizado, por lo que aumentó el tiempo que se empleó para hacerlo. Al igual que el anterior, se toma en cuenta el trabajo del diseñador por hora, que tiene un valor promedio de Q25.00

Al tener en cuenta lo anterior, se estima que los costos de producción del manual interactivo para establecer el procedimiento gráfico de la creación de videos y tutoriales son de Q12,000.00

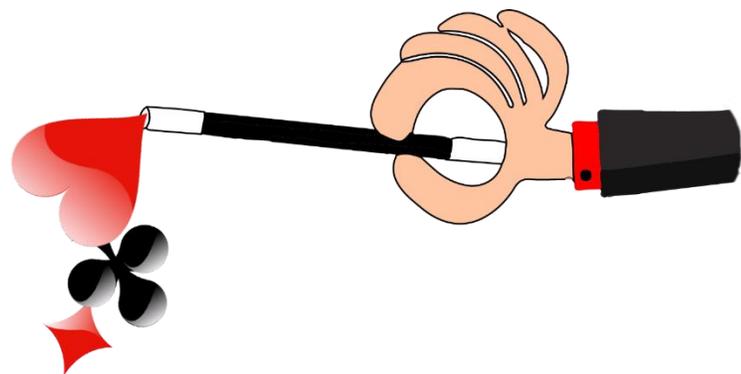
## **10.3 Plan de costos de reproducción:**

El diseño del manual interactivo se entrega a la Asociación de Magos El Gran Jaguar por medio de un CD de Q15.00. De esta manera, ellos lo podrán reproducir para ceder.

#### 10.4 Cuadro con resumen general de costos:

La suma del costo del proyecto en sus cuatro fases: Elaboración, producción y reproducción es de:

Costos	Sub total	Total
<b>Elaboración</b>	Q7,500.00	
<b>Producción</b>	Q12,000.00	
<b>Reproducción</b>	Q15.00	
<b>Total</b>		Q19,515.00



# Capítulo XI

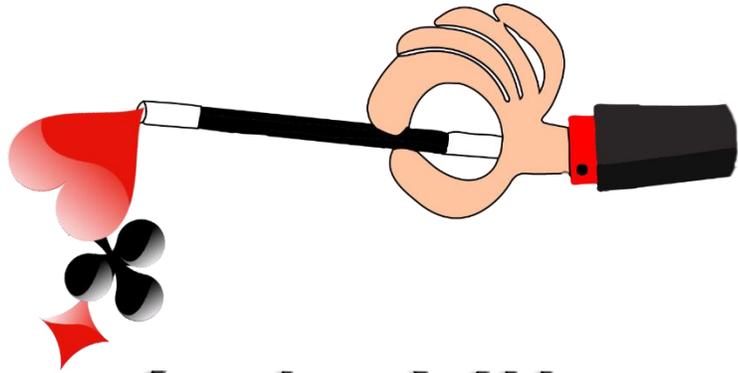
Conclusiones y recomendaciones

## 11.1 Conclusiones:

- Se logró diseñar un manual interactivo para el desarrollo de habilidades manuales en estudiantes de primero básico en el Instituto Montano College. Asociación de Magos El Gran Jaguar.
- Se investigaron los elementos que contiene un manual interactivo para fundamentar el diseño de forma adecuada.
- Se recopiló información de la Asociación de Magos El Gran Jaguar para dar a conocer el realce ante la sociedad.
- Se diagramaron los elementos gráficos para establecer un orden que jerárquicamente facilite la comprensión en los estudiantes.
- Se fotografiaron diversas actividades que demuestren paso a paso la realización de los procesos que deben poner en práctica los alumnos.
- Se logró realizar video tutoriales que ayuden a comprender las técnicas que se utilizan para aumentar las destrezas y habilidades en el grupo objetivo.

## **11.2 Recomendaciones:**

- Se recomienda que se comparta el link del sitio donde fue publicado el manual interactivo, hacia jóvenes de misma edad que estén interesados en aprender sobre desarrollo de habilidades manuales.
- Se recomienda que la Asociación de Magos El Gran Jaguar, dé a conocer el manual interactivo a diferentes instituciones para seguir promoviendo el arte nacional.
- Se recomienda a la Asociación de Magos El Gran Jaguar, realizar presentaciones que motiven al estudiante a interesarse por el arte de la magia.
- Continuar con creación de nuevos materiales educativos, para personas interesadas de diferentes edades.
- Que los padres de familia apoyen a sus hijos que deseen practicar magia, ya que les desarrollará la agilidad mental y permitirá que ellos se puedan desenvolver en sus estudios.
- Que los estudiantes que deseen aprender magia, que practiquen constantemente debido a que les facilitará el proceso enseñanza-aprendizaje.



# Capítulo XII

Conocimiento general

## 12.1 Conocimiento general

# COMUNICACIÓN

**PRE PRENSA**  
FOTÓGRAFO

**VISUALIZACIÓN**  
En esta área se muestra el proceso creativo que lleva todo el diseño del proyecto. Es muy importante para atraer al grupo objetivo, se basa en el diseño, considerando las ideas y la parte creativa para llegar finalmente el proceso de bocetaje, donde se plasma lo que se dará a conocer.

**Funciones de la Comunicación:**  
-Informativa -Persuasiva -Educativa -Lúdica

**Especializaciones:**  
-Audiovisual -Corporativa -Intercultural -Social

**MEDIOS TECNOLÓGICOS**  
Se necesita la implementación de algunos programas de Adobe que facilitarán el proceso de diseño que conlleva el manual interactivo, lo que son: Adobe Illustrator servirá para la digitalización de cada boceto creado, Adobe Photoshop para el retoque de las fotografías, After Effects para la edición de los video tutoriales y para llevar a cabo el manual interactivo se necesitará de Adobe Flash.

**DISEÑO**  
Es una rama de la comunicación muy importante, ya que ayuda a expresar de manera gráfica las ideas. Se demostrará con diseño el manual interactivo que se realizará en este proyecto. Lo cual implica un proceso para llegar a esta etapa del diseño. Se implementará el diseño editorial usando las retículas, maquetaciones, colores, tipografía para el grupo objetivo al que se va a trabajar.

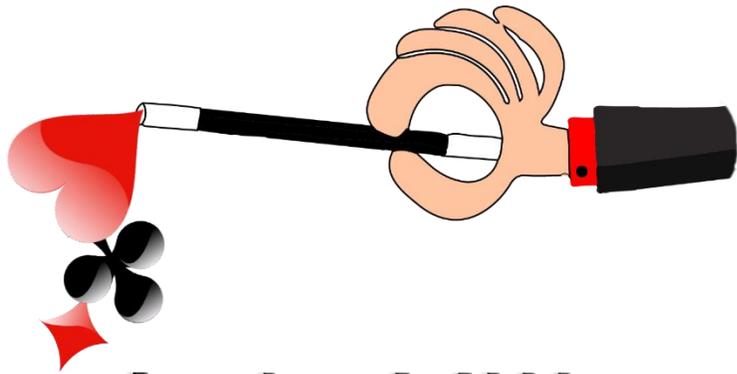
**CIENCIAS AUXILIARES**  
- Semiología  
- Sociología  
- Deontología  
- Psicología  
- Análisis final  
- Administración  
- Administración de RRHH  
- Matemática  
- Estadística  
- Técnica de Investigación

**CULTURA**  
- Historia del Arte  
- Historia de Guatemala  
- Literatura  
- Lenguaje y Gramática  
- Interpretación de textos  
- Técnicas de Redacción

**FORMACIÓN** **PROFESIONAL**

- Mercadeo Sostenible
- Globalización
- Relaciones Públicas
- Investigación de Mercados
- Mercadeo Total

**CAPITULO XII**  
**CONOCIMIENTO GENERAL**



# Capítulo XIII

Referencias

### 13.1 Referencias de documentos físicos

- Bautista, R. C. (1985). Análisis organizacional y de imagen de asociaciones no lucrativas. Mexico.
- Bermúdez, R. A. (1999). Cómo hacer publicidad. México: Pearson Education .
- Cervantes, G. (2014). Manual Diseño Editorial. Aguascalientes: Acuario Evolucion.
- González, M. B. (2001). Creatividad y Publicidad. Madrid: DEL LABERINTO, S.L.
- Hoz, V. G. (1974). Diccionario de pedagogía . España: labor, s.a.
- Pogue, D. (2008). Magia para Dummies. Bogotá: Norma.
- R., C. E. (2011). Color Digital. Guatemala: Litografía CIFGA Guatemala.
- Scott, R. G. (1982). Fundamentos del diseño. Buenos Aires: Victor Leru S. R. L.
- Vit, B. G.-P. (2011). Guia completa del diseño grafico. Barcelona: Parramón Ediciones, S.A.
- Talarico, S. H. (2007). Typography Sketch-Book. New York: Prentice Hall.
- Troncoso, Y. (2009). Tecnicas y Leyes Compositivas . Buenos Aires: Sonic.

### 13.2 Referencias de documentos electrónicos

Botella, F. (23 de enero de 2012). ¿Qué es el talento? Habilidad, Conocimiento y Actitud. Obtenido de ¿Qué es el talento? Habilidad, Conocimiento y Actitud: <https://www.youtube.com/watch?v=SLaQomTeeM8>

Cpo025. (25 de junio de 2010). Comunicación Educativa. Obtenido de <http://es.slideshare.net/cpo05/comunicacin-educativa-4617945>

Copyright 1999 - 2016 Masadelante.com - ¿Qué es un tutorial? Obtenido de <http://www.masadelante.com/faqs/tutorial>

Copyright 2014 Guillermo González.Vallés Saco . Deontología. Obtenido de <http://www.deontologia.org/>

Ecured. (martes 2 de agosto de 2016). Receptor (comunicación) Obtenido de [http://www.ecured.cu/Receptor\\_\(comunicaci%C3%B3n\)](http://www.ecured.cu/Receptor_(comunicaci%C3%B3n))

Ecured. (martes 2 de agosto de 2016) Ciencias de la comunicación. Obtenido de [http://www.ecured.cu/Ciencias\\_de\\_la\\_comunicaci%C3%B3n](http://www.ecured.cu/Ciencias_de_la_comunicaci%C3%B3n)

Definición ABC. (2007-2016) Definición y Habilidad. Obtenido de <http://www.definicionabc.com/general/habilidad.php>

Definición ABC. (2007-2016) Definición de Sociología. Obtenido de <http://www.definicionabc.com/ciencia/sociologia.php>

Diseño Web Valencia Illusion Studio (2015). Psicología del Color. Obtenido de <http://www.psicologiadelcolor.es/>

Fundación Botín 2014. Artes y emociones que potencian la creatividad. Obtenido de [http://www.centrobotin.org/oedihg287ddy278\\_uploads/web\\_1/personales/Creatividad/2014%20Informe%20Creatividad%20ES.pdf](http://www.centrobotin.org/oedihg287ddy278_uploads/web_1/personales/Creatividad/2014%20Informe%20Creatividad%20ES.pdf)

Julián Pérez Porto y Ana Gardey. Publicado: 2009. Actualizado: 2012.  
Definicion.de: Definición de código (<http://definicion.de/codigo/>)

McNabb, D. (31 de mayo de 2014). Saussure, semiología y estructuralismo. Obtenido de Saussure, semiología y estructuralismo: <https://www.youtube.com/watch?v=8qDIPLYPS5A>

Miguel Roiz y A. Muñoz Cardón (Madrid febrero 1986) Bibliografía sobre teoría de la comunicación. Obtenido de [http://www.reis.cis.es/REIS/PDF/REIS\\_033\\_13.pdf](http://www.reis.cis.es/REIS/PDF/REIS_033_13.pdf)

- Miguel, J. d. (9 de agosto de 2007). Introducción de las asociaciones. Obtenido de Introducción de las asociaciones:  
[http://www.asociaciones.org/index.php?option=com\\_content&view=article&id=24](http://www.asociaciones.org/index.php?option=com_content&view=article&id=24)

Monteros, P. E. (5 de diciembre de 2014). "INTRODUCCIÓN: ¿Que es la animación?". Obtenido de "INTRODUCCIÓN: ¿Que es la animación?":  
<https://www.youtube.com/watch?v=ztA8z0Kq39g>

Ortiz, I. S. (23 de mayo de 2010). Semiologia y los Medios de Comunicación. Obtenido de Semiologia y los Medios de Comunicación:  
<https://www.youtube.com/watch?v=gxAOyRPiC5s>

PRETELL, C. (2014). ¿Qué es animación? Obtenido de ¿Qué es animación?: <http://pixel-creativo.blogspot.com/2012/09/que-es-animacion.html>

Prezi. (4 de diciembre de 2014). Emisor. Obtenido de <https://prezi.com/vhel7-7jtdud/emisor/>

Profesion en linea. Comunicación. Obtenido de <http://www.profesorenlinea.cl/castellano/Comunicacion.htm>

Ruben Pablos Alvatrz. (7 de octubre de 2013). La psicología como ciencia. Obtenido de <https://prezi.com/1gmoabmcc0uz/la-psicologia-como-ciencia/>

Sosa, Francisco. (abril 19 de 2015) ¿Qué es la comunicación? Obtenido de <http://blog.franciscososam.org/?p=228>

Ketchedjian, Daniel. (20 de febrero de 2009). Magia Interactiva. Obtenido de youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=D7oBpBxecg4>

Juarez, Anyela. (2014). Conceptos básicos de motivación. Obtenido de Prezi <https://prezi.com/zgbfuz5as3bx/conceptos-basicos-de-motivacion/>

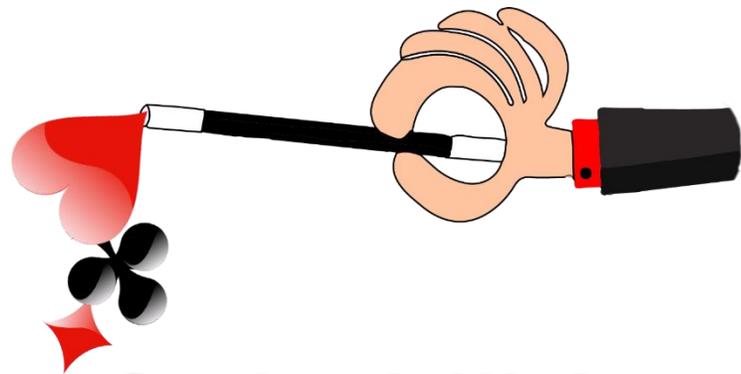
Universidad Nacional de Educacion a Distancia. Obtenido de <http://www2.uned.es/ntedu/espanol/matricula-abierta/comunicacion-y-manipulacion/guiacurso.pdf>

Sandi Santamaria. (24 de junio de 2011). La ilustración. Obtenido de <http://www.monografias.com/trabajos12/lailustr/lailustr.shtml>

Solanilla, L. (Abril de 2002). ¿Qué queremos decir cuando hablamos de interactividad? Obtenido de ¿Qué queremos decir cuando hablamos de interactividad?: <http://www.uoc.edu/humfil/articles/esp/solanilla0302/solanilla0302.html>

Wikipedia. Arte. Obtenido de <https://es.wikipedia.org/wiki/Arte>

Xatacafoto. La fotografía como obra de arte. Obtenido de <http://www.xatacafoto.com/opinion/la-fotografia-como-obra-de-arte>



# Capítulo XIV

Anexos

## 14.1 Encuesta



FACULTAD DE CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN

(FACOM)

LICENCIATURA EN COMUNICACIÓN Y DISEÑO

PROYECTO DE TESIS

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

### Encuesta de validación del proyecto

#### Antecedentes:

La Asociación de Magos del Gran Jaguar es una entidad fundada en el año 1996, la finalidad es agrupar en ella a todas las personas amantes del bello arte de la magia, sin discriminación alguna. Al analizar las necesidades que presenta, se detectó que carece de materiales gráficos, con el fin de enseñarles a los jóvenes sobre magia en la:

“Diseño de un manual interactivo para el desarrollo de habilidades manuales en estudiantes de primero básico en el Instituto Montano College.”

#### Instrucciones:

En base al material interactivo que acaba de analizar, conteste las siguientes preguntas, marque con una “X” en la única opción que a su criterio concuerda con las características de dicho manual.

Parte Objetiva:

1. ¿Considera importante diseñar un manual interactivo para el desarrollo de habilidades manuales en estudiantes de primero básico en el Instituto Montano College?

Sí

No

2. ¿Considera necesario investigar los elementos que contiene un manual interactivo, para fundamentar el diseño de forma adecuada?

Sí

No

3. ¿Considera necesario recopilar información de la asociación de magos El Gran Jaguar, para dar a conocer el realce ante la sociedad?

Sí

No

4. ¿Cree necesario diagramar los elementos gráficos, para establecer un orden que jerárquicamente facilite la comprensión en los estudiantes?

Sí

No

5. ¿Considera importante fotografiar diversas actividades que demuestren paso a paso la realización de los procesos que deben poner en práctica por parte de los alumnos?

Sí

No

6. ¿Considera necesario realizar video tutoriales que ayuden a comprender las técnicas que se utilizan, para aumentar las destrezas y habilidades en el grupo objetivo?

Sí

No

Parte semiológica:

7. ¿Considera adecuados los colores utilizados en el manual interactivo?

Adecuado  Poco adecuado  Nada adecuado

8. ¿Considera legible la tipografía utilizada en todo el manual interactivo?

Legible  Poco legible  Nada legible

9. ¿Considera que los juegos de magia integrados en dicho manual, ayudan al desarrollo de habilidades y crean interés de aprender magia en los jóvenes?

Mucho  Poco  Nada

10. ¿Considera que las fotografías tienen relación con la explicación de cada tema?

Mucho  Poco  Nada

11. ¿Considera que los colores utilizados en el manual interactivo representan a la magia?

Mucho  Poco  Nada

Parte operativa:

12. ¿Cree asertivo la cantidad de páginas del manual interactivo?

Asertivo     Poco asertivo     Nada asertivo

13. ¿Cree funcional la interactividad que posee el manual interactivo?

Funcional     Poco funcional     Nada funcional

14. ¿Cómo considera la calidad de las fotografías?

Buena     Regular     Mala

15. Según su criterio, ¿considera que el diseño de la portada del manual interactivo presenta una imagen amigable?

Mucho     Poco     Nada

16. ¿Cómo considera la calidad de los videos?

Buena     Regular     Mala

Observaciones:

---

---

---

---

---

---

---

Gracias por el tiempo que brindaste para contestar la encuesta.

## 14.2 Tabla de resultados

Parte objetiva

Pregunta 1	Alternativa		Porcentaje	
	Si	No	Si	No
Expertos	4	0	10.53%	0
Clientes	1	0	2.63%	0
Grupo Objetivo	33	0	86.84%	0
Total	100	0	100	0

Pregunta 2	Alternativa		Porcentaje	
	Si	No	Si	No
Expertos	4	0	10.53%	0.00
Clientes	1	0	2.63%	0.00
Grupo Objetivo	31	2	81.58%	5.26%
Total	36	2	94.74%	5.26%

Pregunta 3	Alternativa		Porcentaje	
	Si	No	Si	No
Expertos	4	0	10.53%	0.00
Clientes	1	0	2.63%	0.00
Grupo Objetivo	31	2	81.58%	5.26%
Total	36	2	94.74%	5.26%

Pregunta 4	Alternativa		Porcentaje	
	Si	No	Si	No
Expertos	4	0	10.53%	0.00
Clientes	1	0	2.63%	0.00
Grupo Objetivo	26	7	68.42%	18.42%
Total	31	7	81.58%	18.42%

### Tabla de resultados

Pregunta 5	Alternativa		Porcentaje	
	Si	No	Si	No
Expertos	4	0	10.53%	0.00
Clientes	1	0	2.63%	0.00
Grupo Objetivo	31	2	81.58%	5.26%
Total	36	2	94.74%	5.26%

Pregunta 6	Alternativa		Porcentaje	
	Si	No	Si	No
Expertos	4	0	10.53%	0
Clientes	1	0	2.63%	0
Grupo Objetivo	33	0	86.84%	0
Total	100	0	100	0

### Parte semiológica

Pregunta 7	Alternativa			Porcentaje		
	Adecuado	Poco Adecuado	Nada Adecuado	Adecuado	Poco Adecuado	Nada Adecuado
Expertos	3	1	0	7.89%	2.63%	0.00
Clientes	1	0	0	2.63%	0.00	0.00
Grupo Objetivo	23	1	9	60.53%	2.63%	23.68%
Total	27	2	9	71.05%	5.26%	23.68%

Pregunta 8	Alternativa			Porcentaje		
	Legible	Poco Legible	Nada Legible	Legible	Poco Legible	Nada Legible
Expertos	3	1	0	7.89%	2.63%	0.00
Clientes	1	0	0	2.63%	0.00	0.00
Grupo Objetivo	26	7	0	68.42%	18.42%	0.00
Total	30	8	0	78.95%	21.05%	0.00

### Tabla de resultados

Pregunta 9	Alternativa			Porcentaje		
	Mucho	Poco	Nada	Mucho	Poco	Nada
Expertos	4	0	0	10.53%	0.00	0.00
Clientes	1	0	0	2.63%	0.00	0.00
Grupo Objetivo	27	6	0	71.05%	15.79%	0.00
Total	32	6	0	84.21%	15.79%	0.00

Pregunta 10	Alternativa			Porcentaje		
	Mucho	Poco	Nada	Mucho	Poco	Nada
Expertos	4	0	0	10.53%	0.00	0.00
Clientes	1	0	0	2.63%	0.00	0.00
Grupo Objetivo	30	3	0	78.95%	7.89%	0.00
Total	35	3	0	92.11%	7.89%	0.00

Pregunta 11	Alternativa			Porcentaje		
	Mucho	Poco	Nada	Mucho	Poco	Nada
Expertos	4	0	0	10.53%	0.00	0.00
Clientes	1	0	0	2.63%	0.00	0.00
Grupo Objetivo	26	7	0	68.42%	18.42%	0.00
Total	31	7	0	81.58%	18.42%	0.00

### Parte operativa

Pregunta 12	Alternativa			Porcentaje		
	Asertivo	Poco Asertivo	Nada Asertivo	Asertivo	Poco Asertivo	Nada Asertivo
Expertos	4	0	0	10.53%	0.00	0.00
Clientes	1	0	0	2.63%	0.00	0.00
Grupo Objetivo	29	4	0	76.32%	10.53%	0.00
Total	34	4	0	89.47%	10.53%	0.00

**Tabla de resultados**

Pregunta 13	Alternativa			Porcentaje		
	Funcional	Poco Funcional	Nada Funcional	Funcional	Poco Funcional	Nada Funcional
Expertos	4	0	0	10.53%	0.00	0.00
Clientes	1	0	0	2.63%	0.00	0.00
Grupo Objetivo	33	0	0	86.84%	0.00	0.00
Total	34	4	0	100.00%	0.00	0.00

Pregunta 14	Alternativa			Porcentaje		
	Bueno	Regular	Mala	Bueno	Regular	Mala
Expertos	4	0	0	10.53%	0.00	0.00
Clientes	1	0	0	2.63%	0.00	0.00
Grupo Objetivo	29	4	0	76.32%	10.53%	0.00
Total	34	4	0	89.47%	10.53%	0.00

Pregunta 15	Alternativa			Porcentaje		
	Bueno	Regular	Mala	Bueno	Regular	Mala
Expertos	4	0	0	10.53%	0.00	0.00
Clientes	1	0	0	2.63%	0.00	0.00
Grupo Objetivo	27	6	0	71.05%	15.79%	0.00
Total	32	6	0	84.21%	15.79%	0.00

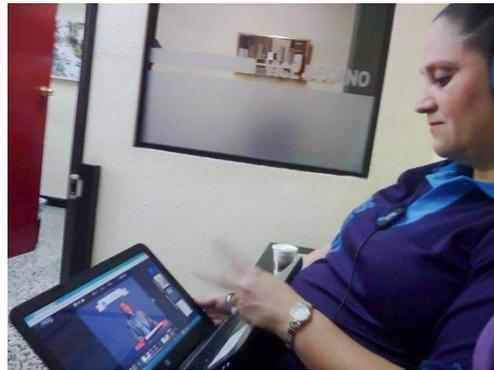
Pregunta 16	Alternativa			Porcentaje		
	Bueno	Regular	Mala	Bueno	Regular	Mala
Expertos	4	0	0	10.53%	0.00	0.00
Clientes	1	0	0	2.63%	0.00	0.00
Grupo Objetivo	27	6	0	71.05%	15.79%	0.00
Total	32	6	0	84.21%	15.79%	0.00

## 14.3 Fotografías de validación

### 14.3.1 Expertos



Licenciada Karla López



Licenciada Lourdes Donis



Licenciado David Castillo



Licenciado Guillermo García

### 14.3.2 Cliente



Mago César Soto

### 14.3.2 Fotografías de validación

Grupo objetivo, estudiantes de primero básico del Instituto Montano College



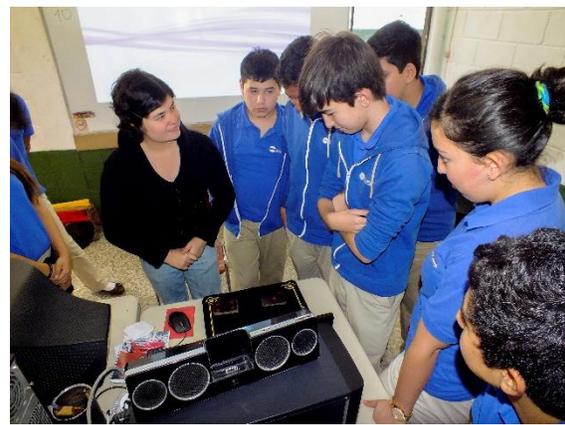
Al presentar el manual interactivo



Al momento de ver los tutoriales



Momento de validar el proyecto



Al pedirme explicación en vivo sobre mentalismo