



Universidad de San Carlos de Guatemala
Facultad de Arquitectura
Licenciatura en Diseño Gráfico

Creación de Campaña Publicitaria para promocionar los



I Juegos
Deportivos Estudiantiles
Centroamericanos Codicader
Nivel Primario-Guatemala 2009

Proyecto de Graduación previo a optar el título de Licenciada en
Diseño Gráfico con énfasis creativo especialidad en Publicidad.
Guatemala de la Asunción, septiembre de 2009

Ana Ixchel Córdova Catalán
Carné 199812902

Ajedrez • Atletismo • Baloncesto • Fútbol • Gimnasia • Natación • Tenis de campo



ÍNDICE

CAPÍTULO 1 NOTAS INTRODUCTORIAS

- 1.1 Antecedentes. **11**
- 1.2 Definición del Problema. **11**
- 1.3 Justificación
 - 1.3.1 Magnitud. **12**
 - 1.3.2 Trascendencia. **12**
 - 1.3.3 Vulnerabilidad. **12**
 - 1.3.4 Factibilidad. **12**
- 1.4 Objetivos de Diseño
 - 1.4.1 General. **13**
 - 1.4.2 Específicos. **13**

CAPÍTULO 2 MARCO REFERENCIAL

- 2.1 Marco Contextual y Análisis de audiencia
 - 2.1.1 Contexto. **17**
 - 2.1.2 Grupo Objetivo. **17**
 - 2.2.1 Perfil Demográfico. **17**
 - 2.2.2 Perfil Psicográfico. **17**
 - 2.2.3 Caracterización audiencia. **17**
 - 2.1.3 Temática. **18**
- 2.2 Marco Conceptual
 - 2.2.1 Dimensión Conceptual. **18**
 - 2.2.2 Dimensión Ética. **19**
 - 2.2.3 Dimensión Funcional. **19**
 - 2.2.4 Dimensión Estética. **19**
- 2.3 Concepto Creativo. **19**
- 2.4 Estrategia de Comunicación. **20**

CAPÍTULO 3 PROPUESTA GRÁFICA

- 3.1 Descripción del Proceso de Bocetaje
 - 3.1.1 Primer Nivel de Graficación. **26**
 - 3.1.2 Segundo Nivel de Graficación. **29**
 - 3.1.3 Jerarquización y Selección de la Propuesta Final. **30**
 - 3.1.4 Fundamentación. **30**
 - 3.1.5 Propuesta Final. **31**
 - 3.1.5.1 Logotipo. **31**
 - 3.1.5.2 Afiches. **33**
 - 3.1.5.3 Anuncios de Prensa. **42**
 - 3.1.5.4 Mantas Vinílicas. **50**
 - 3.1.5.5 Mupis. **53**
 - 3.1.5.6 Promocionales. **57**
 - 3.1.5.7 Spot de Radio. **60**

CAPÍTULO 4 VALIDACIÓN

- 4.1 Comprobación de la Eficacia de las pieza gráficas. **64**
 - 4.1.1 Área de Comprensión. **65**
 - 4.1.2 Área de Atracción. **67**
 - 4.1.3 Área de Aceptación. **69**
 - 4.1.4 Área de Involucramiento. **69**
 - 4.1.5 Área de Persuasión. **70**

CAPÍTULO 5 PROPUESTA OPERATIVA

- 5.1 Plan Estratégico de medios
 - 5.1.1 Prensa. **74**
 - 5.1.2 Radio. **75**
 - 5.1.3 Publicidad Exterior. **75**
- 5.2 Presupuesto de la Propuesta. **77**
 - 5.2.1 Publicidad Exterior. **77**
 - 5.2.2 Prensa. **78**
 - 5.2.3 Radio. **78**

- Conclusiones. **79**
- Recomendaciones. **80**
- Referencia Bibliográfica. **81**
- Glosario. **82**
- Anexos. **83**







Universidad de San Carlos de Guatemala.
Facultad de Arquitectura.
Escuela de Diseño Gráfico.

NÓMINA DE AUTORIDADES

DECANO	Arquitecto Carlos Enrique Valladares Cerezo
VOCAL I	Arquitecto Mohamed Estrada Ruiz
VOCAL II	Arquitecto Efraín de Jesús Amaya Caravantes
VOCAL III	Arquitecto Carlos Enrique Martini Herrera
VOCAL IV	Br. Carlos Alberto Mancilla Estrada
VOCAL V	Secretaria Liliam Rosana Santizo Alva
SECRETARIO	Arquitecto Alejandro Muñoz Calderón

TRIBUNAL EXAMINADOR

Decano: Arq. Carlos Enrique Valladares Cerezo
Secretario: Arq. Alejandro Muñoz Calderón
Examinadores: Lic. Francisco Chang
Licda. Carolina Aguilar
Licda. Emperatriz Pérez



AGRADECIMIENTOS

A DIOS:

Gracias Señor por estar siempre presente en mi vida, y por haberme permitido terminar esta meta.

A MIS PADRES:

Por todo el apoyo que me brindaron en el transcurso de mi carrera universitaria, y por su amor incondicional.

A MI ESPOSO:

Por su amor, comprensión y apoyo incondicional que me ha dado desde siempre. Gracias por estar a mi lado.

A MIS HERMANAS:

María, Carla y Anaité por estar siempre pendiente de mi y además por su apoyo incondicional, las quiero a todas.

A MIS AMIGOS:

José Luis, Mario, Leslie e Irene; gracias por su linda amistad y por su apoyo brindado durante los últimos años de mi carrera universitaria.

A MIS ASESORES:

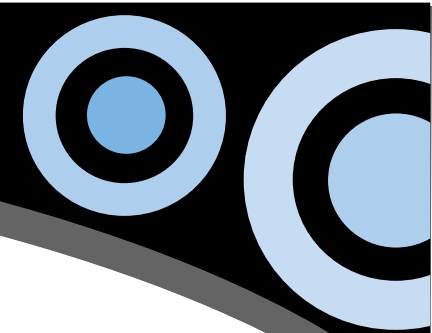
Lic. Francisco Chang, Licda. Carolina Aguilar y Licda. Emperatriz Pérez; por su ayuda y apoyo en la elaboración de la Tesis.

A:

La Universidad de San Carlos de Guatemala, Facultad de Arquitectura, Escuela de Diseño Gráfico.

A:

La Dirección General de Educación Física por su apoyo durante la realización de este proyecto, en especial a Josué Morales y Edgar Romero.



PRESENTACIÓN

En Guatemala, no se promueve una cultura por la actividad física; no existe un gusto por la práctica deportiva. Por tal razón, la Dirección General de Educación Física -DIGEF- pretende el descubrimiento de nuevos valores infantiles y adolescentes para apoyar el desarrollo del deporte en Guatemala a través de los Primeros Juegos Deportivos Estudiantiles Centroamericanos Codicader Nivel Primario, que ésta será una actividad en donde se motivará a niños, niñas a practicar algún deporte.

La DIGEF necesita de la creación de una campaña publicitaria que identifique y promueva dicha actividad, y además que de a conocer tal institución en todo el ámbito nacional y centroamericano.

Para planificar esta campaña publicitaria después de realizar el trabajo de investigación y el desarrollo de las piezas gráficas se prosiguió a la comprobación de éstas mismas a través de una encuesta en donde se recibió muy buenas críticas por parte del grupo objetivo. Según los resultados obtenidos, se puede prever que la campaña publicitaria y el desarrollo de las piezas de diseño servirán efectivamente para promocionar los Primeros Juegos Deportivos Estudiantiles Centroamericanos Codicader Nivel

Primario, los cuales se realizarán en la ciudad de Guatemala del 26 de julio al 1 de agosto de 2009.

Esta campaña publicitaria además de promocionar estos juegos deportivos y a la DIGEF, contribuirá a involucrar a niños, niñas y en el deporte, para crear en ellos una cultura física.





CAPÍTULO UNO

NOTAS INTRODUCTORIAS





CAPÍTULO 1

NOTAS INTRODUCTORIAS

1.1 ANTECEDENTES

La Dirección General de Educación Física –DIGEF– es la dependencia técnico administrativo del Ministerio de Educación que se encarga de coordinar y cumplir la filosofía de la educación física nacional.

Tiene como obligación la fomentación de la educación física, recreación física y el deporte como factor importante del desarrollo humano, por tanto deben ser atendidos de forma adecuada.

La Institución para seguir promoviendo la cultura física, organizará los PRIMEROS JUEGOS DEPORTIVOS ESTUDIANTILES CENTROAMERICANOS NIVEL PRIMARIO –CODICADER– 2009 en Guatemala.

El Consejo del Istmo Centroamericano de Deportes y Recreación –CODICADER–, órgano del Sistema de Integración Centroamericano –SICA–. CODICADER celebra los JUEGOS DEPORTIVOS ESTUDIANTILES CENTROAMERICANOS cada año.

Los Juegos CODICADER nacen en Guatemala el 6 de octubre de 1992 con la participación de los delegados de Guatemala, El Salvador, Honduras, Nicaragua, Costa Rica y Panamá. En agosto de 2008 Guatemala tuvo la oportunidad de realizar

los XII Juegos Deportivos Estudiantiles Centroamericanos; la Dirección General de Educación Física estuvo a cargo de su organización y ejecución, también se trabajó una estrategia de comunicación para darlos a conocer al público en general.

Por lo tanto surge la necesidad de trabajar en una campaña publicitaria para promocionar dicha actividad a nivel nacional.

1.2 DEFINICIÓN DEL PROBLEMA

La DIGEF pretende crear un incentivo para que los escolares se interesen en la actividad física para tener una vida sana, activa y productiva.

Es por esto que la DIGEF necesita de propuestas de una campaña publicitaria para crear un impacto visual en la población escolar; y lograr que los niños y niñas de nivel primario practiquen deporte y así crear en ellos una cultura física.

La DIGEF es una institución que se preocupa por la formación de la cultura física que es una enseñanza para toda la vida. La Dirección General de Educación Física necesita se realice una Campaña de comunicación para promocionar los



PRIMEROS JUEGOS DEPORTIVOS ESTUDIANTILES CENTROAMERICANOS NIVEL PRIMARIO –CODICADER- 2009, durante el mes de julio en la ciudad de Guatemala, en los que se practican siete disciplinas deportivas: atletismo, ajedrez, mini baloncesto, tenis de campo, natación, fútbol y gimnasia.

1.3 JUSTIFICACIÓN

1.3.1 MAGNITUD

Es importante tomar en cuenta a los escolares nivel primario, siendo la edad iniciadora para que logren ser grandes atletas con un alto rendimiento deportivo, el objetivo es lleguen a ser los campeones de los juegos de CODICADER.

1.3.2 TRASCENDENCIA

La práctica del deporte es la base de un semillero para el alto rendimiento escolar.

La DIGEF es la única institución en Guatemala que se encarga de promover el deporte a nivel escolar. Pues se preocupa formar vidas sanas y activas.

Es necesario un proceso de comunicación visual para los PRIMEROS JUEGOS DEPORTIVOS ESTUDIANTILES

CENTROAMERICANOS NIVEL PRIMARIO –CODICADER- 2009, que proyecte los objetivos deseados de la DIGEF.

1.3.3 VULNERABILIDAD

En Guatemala se carece de información de la existencia de la Dirección General de Educación Física, y también de actividades deportivas como los de los JUEGOS DEPORTIVOS ESTUDIANTILES CENTROAMERICANOS –CODICADER-. Por este motivo es de suma importancia crear material visual para que de a conocer a nivel nacional a la DIGEF y dicha actividad deportiva.

1.3.4 FACTIBILIDAD

La DIGEF para poder solucionar este problema de comunicación, cuenta con el presupuesto necesario (parte del fondo estatal).

Por eso, se realizará una propuesta de diseño de publicidad visual, las cuales serán validadas para que se logren los objetivos deseados.

1.4 OBJETIVOS DE DISEÑO

1.4.1 GENERAL

Diseñar una Campaña Publicitaria de comunicación que promocióne los PRIMEROS JUEGOS DEPORTIVOS ESTUDIANTILES CENTROAMERICANOS NIVEL PRIMARIO –CODICADER- 2009-.

1.4.2 ESPECIFICOS

Promoverr una cultura física a través de las piezas gráficas de los PRIMEROS JUEGOS DEPORTIVOS ESTUDIANTILES CENTROAMERICANOS –CODICADER- 2009.

Lograr a través de la promoción de los PRIMEROS JUEGOS DEPORTIVOS ESTUDIANTILES CENTROAMERICANOS NIVEL PRIMARIO –CODICADER- 2009, una mayor afluencia de espectadores en los escenarios deportivos durante la actividad.

Publicitar por medio del material gráfico los PRIMEROS JUEGOS DEPORTIVOS ESTUDIANTILES CENTROAMERICANOS NIVEL PRIMARIO –CODICADER- 2009.





CAPÍTULO 2 DOS

MARCO REFERENCIAL





CAPÍTULO 2

MARCO REFERENCIAL

2.1 MARCO CONTEXTUAL Y ANÁLISIS DE AUDIENCIA.

2.1.1 CONTEXTO

Los JUEGOS DEPORTIVOS ESTUDIANTILES CENTROAMERICANOS DEL CODICADER iniciaron en el año 1992 con la participación de la delegación de Guatemala, El Salvador, Costa Rica, Nicaragua, Honduras y Panamá, pero únicamente con la participación de atletas del nivel Medio. En el año 2009 se estarán celebrando los PRIMEROS JUEGOS DEPORTIVOS ESTUDIANTILES CENTROAMERICANOS DEL CODICADER NIVEL PRIMARIO. Esto es un logro para Guatemala por constituirse en un importante apoyo para el país.

Lo anterior provoca la necesidad de crear una campaña de publicidad visual para promocionar este gran evento con sede en Guatemala y que no cuenta con ningún tipo de material visual que lo identifique.

2.1.2 GRUPO OBJETIVO

A través de una entrevista con los organizadores del evento que pertenecen a la Dirección General de Educación Física se obtuvo la información necesaria para definir el grupo objetivo.

El cual se detalla a continuación.

2.1.2.1 PERFIL DEMOGRÁFICO

El presente proyecto de investigación va dirigido a niños y niñas comprendidos de los 7 a 12 años de edad, que residen, tanto en la ciudad como también en el interior de la República de Guatemala sin importar etnia o clase social.

2.1.2.2 PERFIL PSICOGRÁFICO

Estos niños y niñas practican deporte, toman agua pura y se alimentan adecuadamente para llevar una vida sana y productiva. Ellos llevan un estilo de vida bastante activo, ya que uno de sus objetivos de vida es practicar el deporte que les gusta. Adquieren ropa deportiva, están al día con la moda deportiva.

2.1.2.3 CARACTERIZACIÓN DE AUDIENCIA

Niños y niñas comprendidos de los 7 a los 12 años de edad, que resida en cualquier punto de la república de Guatemala, que practica alguna disciplina deportiva.



2.1.3 TEMÁTICA

La alternativa para solucionar el problema de comunicación es hacer una campaña publicitaria que de a conocer esta actividad.

Esta campaña se promocionará en todos los institutos, escuelas y colegios de la República de Guatemala que hayan participado cada año en los Juegos Escolares Nacionales que son organizados por la Dirección General de Educación Física. Los ganadores de dicha actividad son los que representarán a Guatemala en estos juegos centroamericanos. Esta campaña también ayudará a motivar a los escolares a esforzarse más para ser los delegados y llegar a ganar alguna medalla de oro en los PRIMEROS JUEGOS DEPORTIVOS ESTUDIANTILES CENTROAMERICANOS DEL CODICADER NIVEL PRIMARIO.

El Ministerio de Educación apoya este tipo de actividades a través de la Dirección General de Educación Física, que es la institución encargada de apoyar a niños, niñas y jóvenes con que realicen cualquier tipo de actividad física para propiciar la adquisición de valores y actitudes que enriquecen la interacción social del escolar.

Cada año las federaciones e instituciones deportivas siguen apoyando el deporte escolar en los pequeños y futuros grandes atletas.

Es importante mencionar que detrás de este gran evento hay un gran número de personajes que sin ellos esto no pudiese ser una realidad, Codicader, Digef, federaciones, los padres de familia y sobre todo los ATLETAS.

2.2 MARCO CONCEPTUAL

2.2.1 DIMENSIÓN CONCEPTUAL

La campaña de comunicación de los PRIMEROS JUEGOS DEPORTIVOS ESTUDIANTILES CENTROAMERICANOS DEL CODICADER NIVEL PRIMARIO, está enfocado a niños comprendidos de los 7 a 12 años y a padres de familia. El material que se elaborará es un medio informativo, para que esta parte de la población (interesados en competencias deportivas) adquieran información de la celebración de estos juegos; como parte de la motivación de los atletas para participar como la delegación guatemalteca.

2.2.2 DIMENSIÓN ÉTICA

Para la realización del diseño de la Campaña publicitaria de los PRIMEROS JUEGOS DEPORTIVOS ESTUDIANTILES CENTROAMERICANOS CODICADER NIVEL PRIMARIO, se usará colores llamativos para lograr captar la atención, un diseño adecuado a la edad de niños comprendidos de 7 a 12 años, pero sin llegar a ser un diseño que perturbe la vista, algo muy agradable y funcional.

Se utilizará un diseño colorido y al mismo tiempo muy sobrio, de tal manera que sea agradable a la vista.

El uso de las fotografías en ciertas piezas de diseño serán niños jugando alguna disciplina deportiva de las que participarán en el mencionado evento para que los mismos niños se sientan identificados.

2.2.3 DIMENSIÓN FUNCIONAL

Los diseños a emplearse en esta campaña publicitaria serán bastante sobrios y claros para una mejor transmisión del mensaje se desea transmitir a nuestro grupo objetivo.

2.2.4 DIMENSIÓN ESTÉTICA

Esta campaña ya que va dirigida a niños es importante tomar en cuenta que deben utilizarse formas y colores que sean llamativos, al mismo tiempo lograr un concepto moderno y limpio.

Para las piezas gráficas se usará una tipografía palo seco gruesa que sea moderna para que los niños se sientan identificados, que a simple vista se vea que es un evento para niños.

2.3 CONCEPTO CREATIVO

En una sociedad en la que la mayor cantidad de población son niños y jóvenes la mayoría de ellos buscan distractores o medios alternativos en que ocupar su tiempo disponible fuera de otras actividades como lo es el estudio y vida social.

En Guatemala existe un bajo nivel de gusto hacia el deporte, la falta de información, y la poca ayuda hacia estos temas hacen más difícil promover dichas actividades.



Una población ya educada a una vida sedentaria ignora la participación en actividades físicas. Es por ello que la DIGEF ve la necesidad de crear una campaña publicitaria promoviendo los Primeros Juegos Deportivos Estudiantiles Centroamericanos Codicader nivel Primario.

El concepto creativo que se manejará en la campaña será:

**LISTOS PARA
LA ACCIÓN**

Las frases utilizadas para el concepto demuestran que los atletas participantes están listos y preparados tanto como en las distintas disciplinas a realizarse como para la bienvenida de nuestros hermanos centroamericanos.

Las imágenes de niños y niñas atletas utilizadas en este concepto, hacen énfasis en las disciplinas deportivas y quieren representar que tanto ellos como están listos para

la acción.

Dicha campaña incita a estar al pendiente y tener la emoción que un gran evento deportivo está por desarrollarse.

2.4 ESTRATEGIA DE COMUNICACIÓN

Para la realización de la campaña de comunicación visual de los PRIMEROS JUEGOS DEPORTIVOS ESTUDIANTILES CENTROAMERICANOS DE CODICADER NIVEL PRIMARIO, se dividirá en utilizar dos fases:

- Expectación
- Lanzamiento

Para la funcionalidad de este proyecto se realizará un plan de medios para las piezas de anuncio de prensa y radio. Se creará un logotipo que identifique la actividad, una mascota, afiches, además promocionales tales como playeras, gorras, paches y bolsas deportivas.

CAPÍTULO TRES

PROPUESTA GRÁFICA





CAPÍTULO 3

PROPUESTA GRÁFICA

Estrategias y Tácticas

OBJETIVOS	ESTRATEGIAS	TÁCTICAS
<p>Promover en el grupo objetivo la participación en los Primeros Juegos Deportivos Estudiantiles Centroamericanos Codicader 2009.</p>	<p>Diseñar e implementar una campaña publicitaria, basada en diversos medios de comunicación.</p>	<p>Elaborar piezas gráficas tales como: prensa, afiches, mantas. También se realizará un spot de radio para promocionar la actividad.</p>
		<p>Elaborar un plan y presupuesto de medios para realizar la campaña publicitaria.</p>
		<p>Seleccionar puntos claves para la colocación del material gráfico.</p>



3.1 DESCRIPCIÓN DEL PROCESO DE BOCETAJE

Antes de elegir un concepto creativo final, fueron varias las ideas propuestas para la promoción de los Primeros Juegos

Deportivos Estudiantiles Centroamericanos Codicader Nivel Primario. Al inicio se pretendía enfocar la Campaña

CONCEPTO CREATIVO	DIMENSION CONCEPTUAL	DIMENSION ETICA	DIMENSION FUNCIONAL	DIMENSION ESTETICA
JUEGOS HERMANOS	Este concepto trata la manera que los países c.a. nos sintamos en hermandad. Usándose como slogan "JUEGOS HERMANOS" en todas las piezas gráficas a realizar.	Este tipo de concepto creativo es funcional en cuanto a los valores y creencias en la cultura de los países centroamericanos. Entre todos los países existe una conexión que permite sentir unidos e identificados.	Para transmitir este mensaje tiene que ser muy claro y limpio; lleno de juventud y emoción.	Como va dirigido a niños, es necesario hacer una imagen o mascota que identifique la actividad. La tipografía tiene que ser jovial e informal. Usar colores llamativos que proyecten juventud.
DISFRUTANDO ENTRE HERMANOS	Este concepto quiere transmitir que durante los juegos cada atleta participante disfrute de la actividad y sienta que su competencia es hermano.	Este concepto hará sentir identificado a cada una de las personas que participen durante la actividad.	Para emitir este mensaje es necesario realizar un diseño simple y jovial para que los niños se sientan identificados.	Se realizará una imagen, se piensa en un ave de quetzal caricaturizado, ya que va dirigido a niños y eso llamará la atención a los espectadores.
SIEMPRE UNIDOS	Este concepto quiere transmitir que durante los juegos los atletas delegados por cada país sientan unidad entre cada uno de ellos, que no importa el país del que sea cada uno sino estar unidos.	Centroamerica está conformada por países que de una u otra manera se sienten identificados, tienen semejanza en cultura y creencias. Este concepto será funcional en ellos.	Es necesario hacer un diseño simple y muy acorde para niños. Tiene que ser una imagen que sea fresca y muy limpia.	Una imagen joven, colorida con acorde a la edad del grupo objetivo.

CONCEPTO CREATIVO	DIMENSION CONCEPTUAL	DIMENSION ETICA	DIMENSION FUNCIONAL	DIMENSION ESTETICA
JUGANDO POR UN SUEÑO	Este concepto es para los niños que quieren realizar un sueño, una meta que quieren alcanzar. En esta actividad harán su sueño realidad en participar y representen a su país en los Primeros Juegos Codicader Nivel Primario 2009.	Es una temática en la cual muchos niños se sentirán identificados. Solo el hecho de representar a su país en el deporte que les gusta es un triunfo, un éxito, un sueño hecho realidad.	Para transmitir este mensaje tiene que ser muy claro y limpio; para hacer sentir a los niños lograr conseguir un sueño.	Como va dirigido a niños, es necesario hacer una imagen o mascota que identifique la actividad. La tipografía tiene que ser jovial e informal. Usar colores llamativos que proyecten juventud.
LISTOS PARA LA ACCIÓN	Este concepto quiere transmitir que los niños ya están listos para la acción, para actuar, para competir, como son los primeros juegos a nivel primario, se quiere mostrar a la población en general que ya están listos para competir.	Este concepto hará sentir identificado a cada uno de los niños que participan, los hará sentir seguro de sí mismos, de las metas que quieren lograr.	Para emitir este mensaje es necesario realizar un diseño simple y jovial para que los niños se sientan identificados.	Se realizará una imagen, se piensa en un ave de quetzal caricaturizado, ya que va dirigido a niños y eso llamará la atención a los espectadores.

con un concepto de "Juegos hermanos", "Jugando entre hermanos" o "Siempre Unidos", estos temas están enfocados de tal forma que todos los países participantes centroamericanos se sientan como en casa, se sientan en familia, en confianza, en simpatía. Se quiere proyectar que todos los países permanezcamos juntos; que esta actividad deportiva nos hará más unidos y fuertes nuestros lazos de hermandad.

Se evaluó este tipo de Concepto Creativo y se consideró

que no es el apropiado ya que esto no logrará motivar a nuestro grupo objetivo que son los niños.

Siendo una actividad deportiva, se necesita una idea, un concepto que motive a los niños y niñas a esforzarse, para dar lo mejor de sí durante cada evento planificado. "Jugando por un sueño! fue otro conceptó que se creó, llamó la atención en la Dirección General de Educación Física, con éste se inició el primer bocetaje.



3.1.1 PRIMER NIVEL DE GRAFICACIÓN

Con este concepto creativo: HAZ TU SUEÑO REALIDAD...se diseñaron varios prebocetajes, para las propuestas de la fase de comunicación: expectación se utilizó la tipografía Joyful Juliana por ser un tipo juvenil e informal que logra identificar al grupo objetivo el cual va dirigido esta campaña. Se utilizó imágenes de suplementos deportivos



para que los espectadores de la campaña interpreten que algún evento deportivo está por celebrarse. En la fase de comunicación: Lanzamiento, se utilizó la tipografía Joyful Juliana por ser un tipo juvenil e informal, también se usó la tipografía arial para la información importante, debido a que es una fuente que es bastante legible para su lectura.

La fotografía utilizada es de niñas jugando baloncesto, mostrándose en acción.

En el titular se usó el concepto creativo sugerido, pero al ver que ya existía uno parecido, ha sido eliminado.



El Deporte indica energía, disciplina, esfuerzo, acción, diversión, alegría, motivación; con esto nace un Concepto diferente: "LISTOS PARA LA ACCIÓN", donde se quiere lograr que los participantes se sientan motivados y seguros de la capacidad que muestran en cada una de las disciplinas que domine y del esfuerzo que han venido haciendo por años, ya que son los Primeros Juegos Codicader Nivel Primario, es una oportunidad para mostrar a los espectadores que estos atletas están listos para la competencia, para jugar, están listos para la acción!.

Se realizó otra propuesta de bocetaje con este concepto creativo, para la fase de Comunicación Expectación se pretende utilizar uniformes de por lo menos tres disciplinas que participarán en la actividad. Prendas ya lavadas, listas para usarlas para entrar en acción.

La idea es que el espectador relacione la campaña con algo deportivo, siempre se incluirá parte de la imagen del logotipo de Codicader.

En los uniformes a utilizar se incluirá la bandera de un país centroamericano para que en la campaña se entienda que es una actividad a nivel centroamericano.



Para la fase de lanzamiento se utilizará a niños alistándose para competir, en cualquiera de las 7 disciplinas a participar.



Aquí ya se usará el logotipo completo y se informará más acerca de la actividad.





3.1.2 SEGUNDO NIVEL DE GRAFICACIÓN

Se mejoró la propuesta gráfica del Concepto Creativo: Listos para la Acción.

Se utilizó una imagen que representa a cada disciplina deportiva que participará en el evento, se usa una tipografía gruesa y al mismo tiempo juvenil, que es acorde al grupo objetivo. Como no existe una imagen que lo represente se necesita crear un logotipo de los Primeros Juegos Codicader nivel primario. Lo que se pretende es que los atletas se sientan motivado e identificados con este evento.



3.1.3 JERARQUIZACIÓN Y SELECCIÓN DE LA PROPUESTA FINAL

Analizando y comparando los bocetos anteriores, junto con la Dirección General de Educación Física se tomó la decisión, que LISTOS PARA LA ACCIÓN es el concepto creativo que logrará identificar al grupo objetivo.

Para lograr ésta selección, la DIGEF hizo sugerencias en la campaña; de esta manera es como la campaña a implementar en los Juegos Codicader cumplirá con mejor eficacia su objetivo.

En la Fase de expectación, se acordó que en la parte de expectación se utilizarán implementos deportivos. Para que se interprete en la campaña una actividad deportiva está por iniciarse.

Se utilizará el slogan:

A UN PASO PARA LA ACCIÓN.

En la Fase de lanzamiento, se hará una sesión de fotos con atletas, donde con imágenes se identifique el concepto creativo LISTOS PARA LA ACCIÓN,

Se tomarán fotos de un niño con su uniforme de baloncesto amarrándose su tenis, lista para competir, y así con esa misma línea las demás imágenes, estas imágenes servirán para hacer afiches, anuncios de prensa, mantas de vinil.

3.1.4 FUNDAMENTACIÓN

En las piezas gráficas de fase de expectación se utilizan fotografías con los implementos deportivos de cada disciplina a participar; para transmitir en el receptor que una actividad deportiva está por comenzar, y además para que los atletas que participarán se sientan motivados e identificados con este evento deportivo.

Se utiliza la tipografía HooskerDont y Tiza, porque representan fuerza y al mismo tiempo dinamismo. Son tipologías frescas y jóvenes que logran que el grupo objetivo se sienta identificado, y técnicamente son de fácil lectura.

HooskerDont

Abcdefghijklmñopqrstuvwxyz0123456789

ABCDEFGHIJKLMNÑOPQRSTUVWXYZ0123456789

TIZA

ABCDEFGHIJKLMNÑOPQRSTUVWXYZ

XYZ0123456789

Se utilizará el color amarillo porque representa la alegría, felicidad, inteligencia y energía. Para crear un impacto visual se le agrega una línea negra. Además se usará el color rojo por su significado: pasión, acción, fuerza, determinación, deseo. Estos colores representan al deporte, para competir el atleta necesita de energía, alegría, determinación, acción y fuerza para dar lo mejor en la cancha.

A un paso para la ACCIÓN

En las piezas gráficas de fase de Lanzamiento se tomaron fotografías de varios atletas que practican las disciplinas deportivas que participarán en Codicader: ajedrez, baloncesto, fútbol, atletismo, gimnasia, tenis de campo y natación. Cada atleta para la fotografía representa que ya están listos para la acción, el modelo para cada fotografía posó realizando una acción, su vista permanece orientada hacia la actividad que están realizando; están terminando de alistarse para entrar en acción. Para los textos de información se utilizará la Century Gothic, por ser una tipografía de fácil lectura.

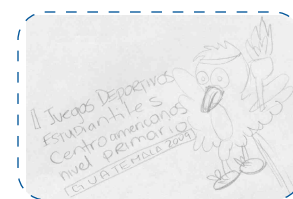
En la parte inferior de los diseños se utiliza un cintillo turqueza con todas las disciplinas deportivas, para realzar esta información que es muy importante.

El logotipo de Codicader se coloca en la parte inferior derecha de cada diseño, en excepción con los mupis que van al centro, por el tipo de formato es más funcional.

3.1.5 PROPUESTA FINAL

3.1.5.1 LOGOTIPO

Para el logotipo de los Juegos Codicader Nivel Primario, se presenta esta primera propuesta, se usa una tipología juvenil e informal; acorde con el grupo objetivo. Se crea, además, una caricatura de un ave de quetzal, que es un símbolo patrio de Guatemala, y como es la sede de los Juegos, se pretende una imagen que la identifique como tal.



Boceto a mano



Se hizo otra propuesta en donde se incluyen todas las banderas de centroamérica, usando la tipografía Brankovic por ser una fuente juvenil, moderna y la Century Ghotic por ser una fuente legible a la lectura.



Boceto a mano



Para poder llegar al boceto final en el logotipo de los Juegos Codicader Primario Guatemala 2009, se sugirió cambiar la tipología anterior por la tipografía Candara, que es una letra legible y al mismo tiempo muy juvenil, fresca; y técnicamente facilita la lectura, también se utiliza la letra Constantia, por ser formal y de fácil lectura.

Constantia
 abcdefghijklmñopqrstuvwxyz0123456789
 EFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ0123456789

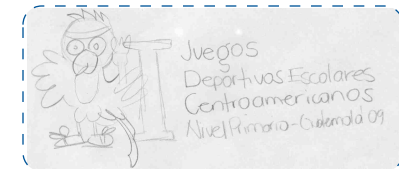
Se modifican los tenis del quetzal y su cola que es algo característico de esta bella ave, símbolo patrio de Guatemala.

Para no cargar el logotipo, ya que tiene bastante texto, se decidió eliminar las banderas centroamericanas. Es importante mencionar que el quetzal tiene en un ala, la antorcha del fuego deportivo.

Para los textos, se utilizan los colores:

■ 95% C, 84% M, 50% Y

■ 100% C, 33% M



Boceto a mano



3.1.5.2 AFICHES 18x24 pulgadas FASE DE EXPECTACIÓN

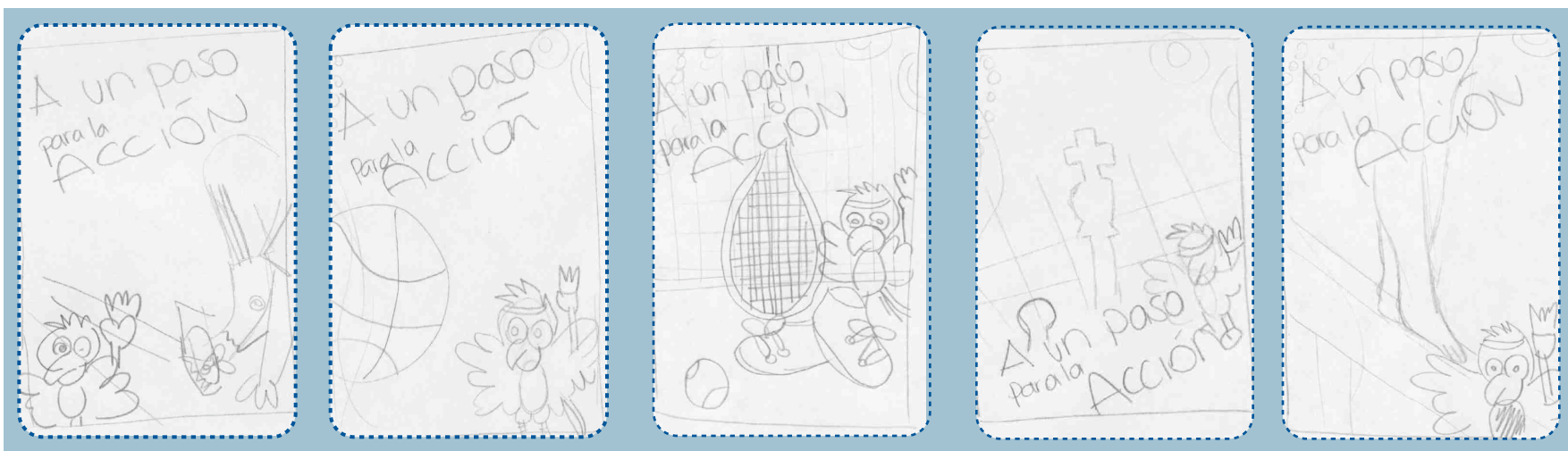
Como se mencionó anteriormente, en la fase de expectación se toman fotografías de los implementos deportivos de cada disciplina a participar, en algunos casos se captan imágenes de lo más representativo tomándose en cuenta el slogan a utilizarse: A un paso para la acción...

Antes de realizar los bocetos digitales, se realizó un bosquejo a mano de cada disciplina deportiva, de como sería la imagen de los Primeros Juegos Codicader Nivel Primario.



Natación

Fútbol



Altetismo

Baloncesto

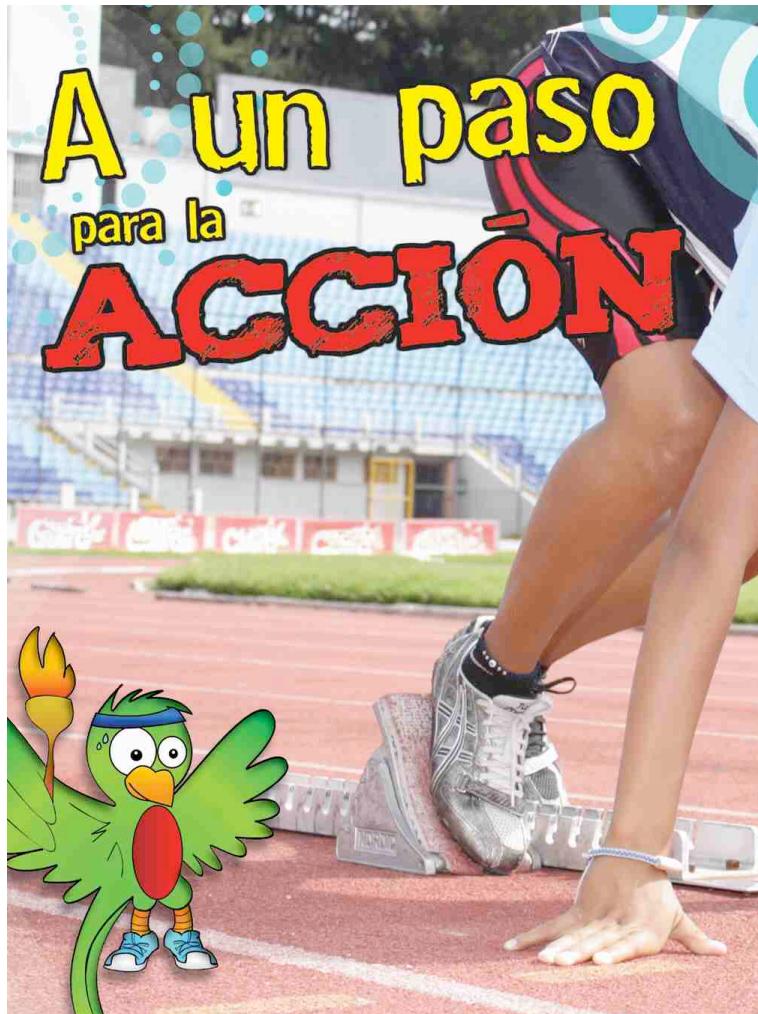
Tenis de Campo

Ajedrez

Gimnasia

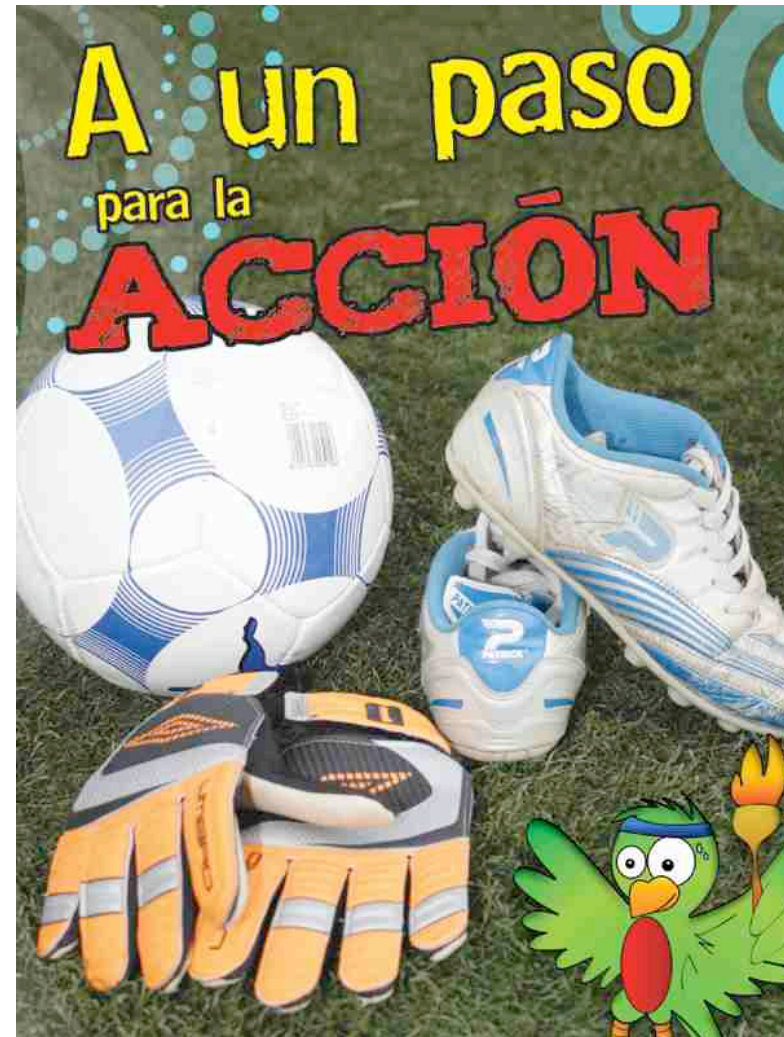
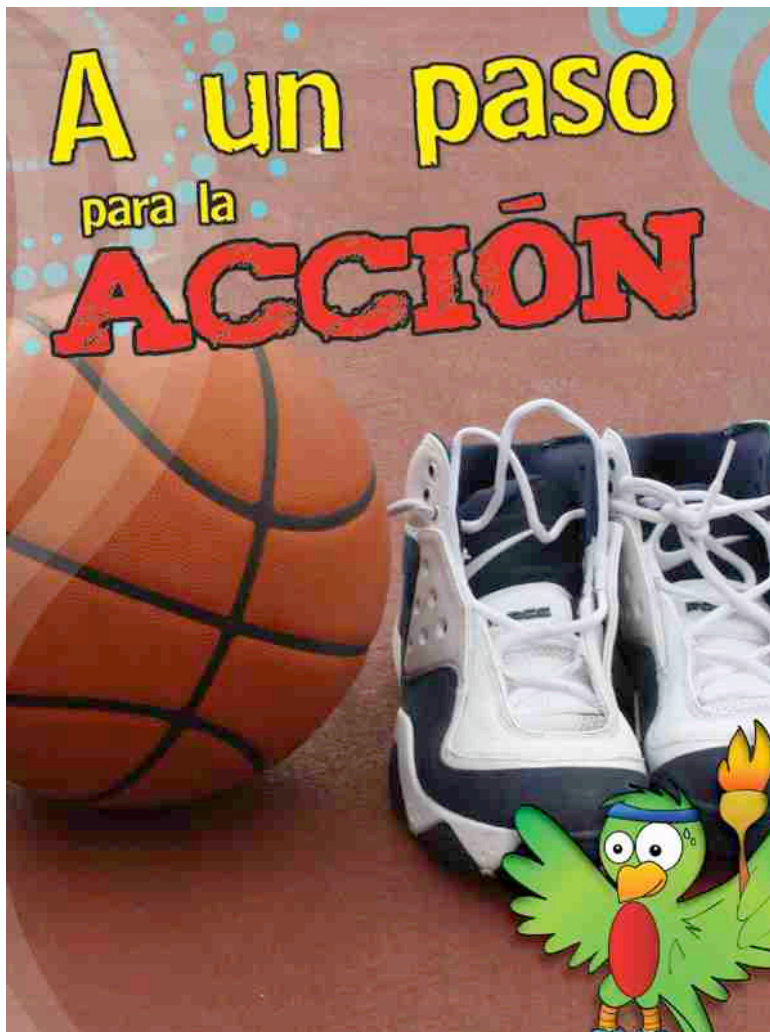


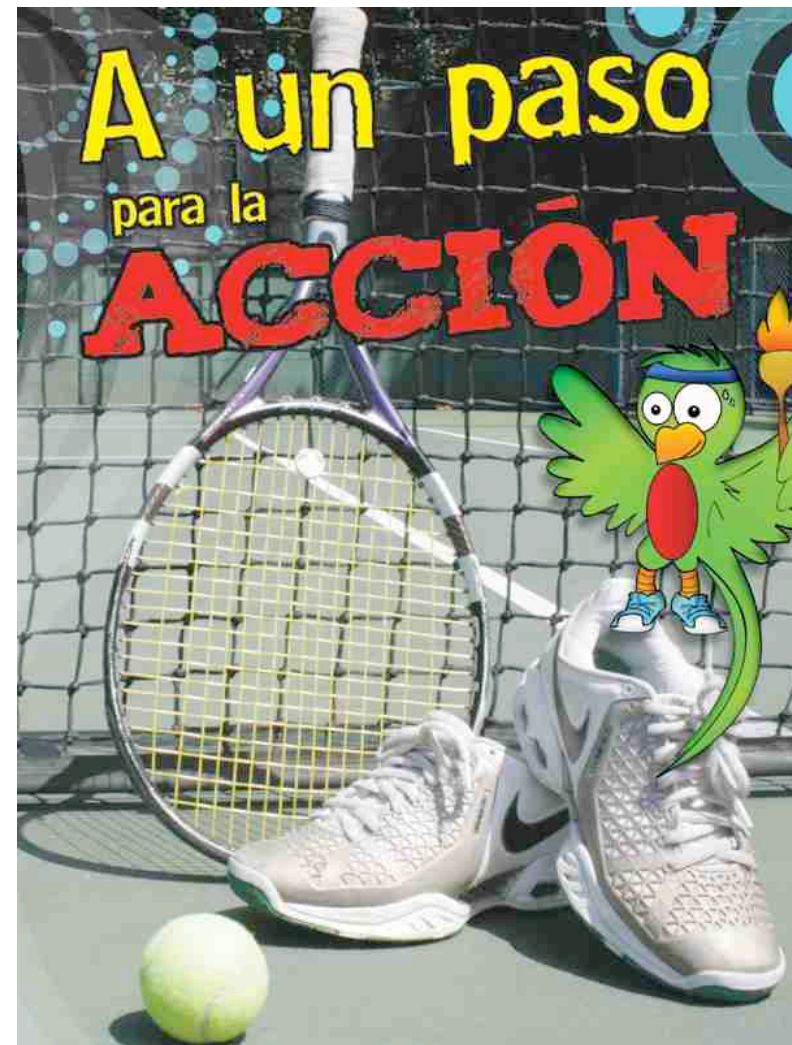
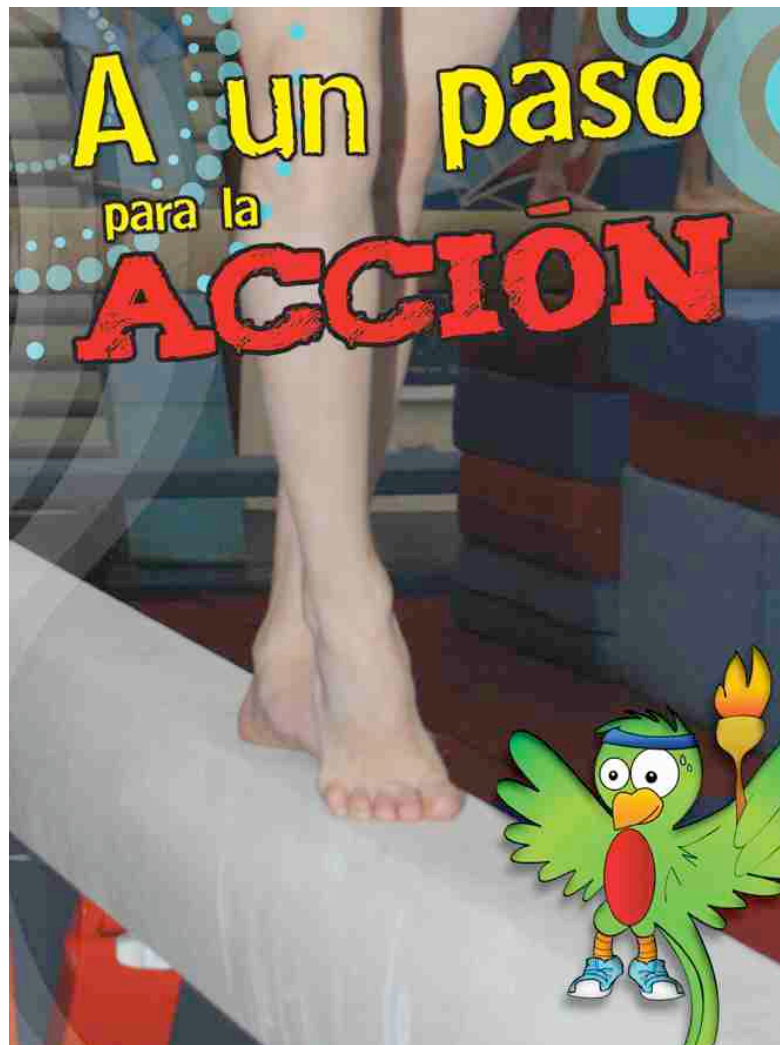
En el diseño se agregan unos círculos en cian para darle movimiento y frescura.

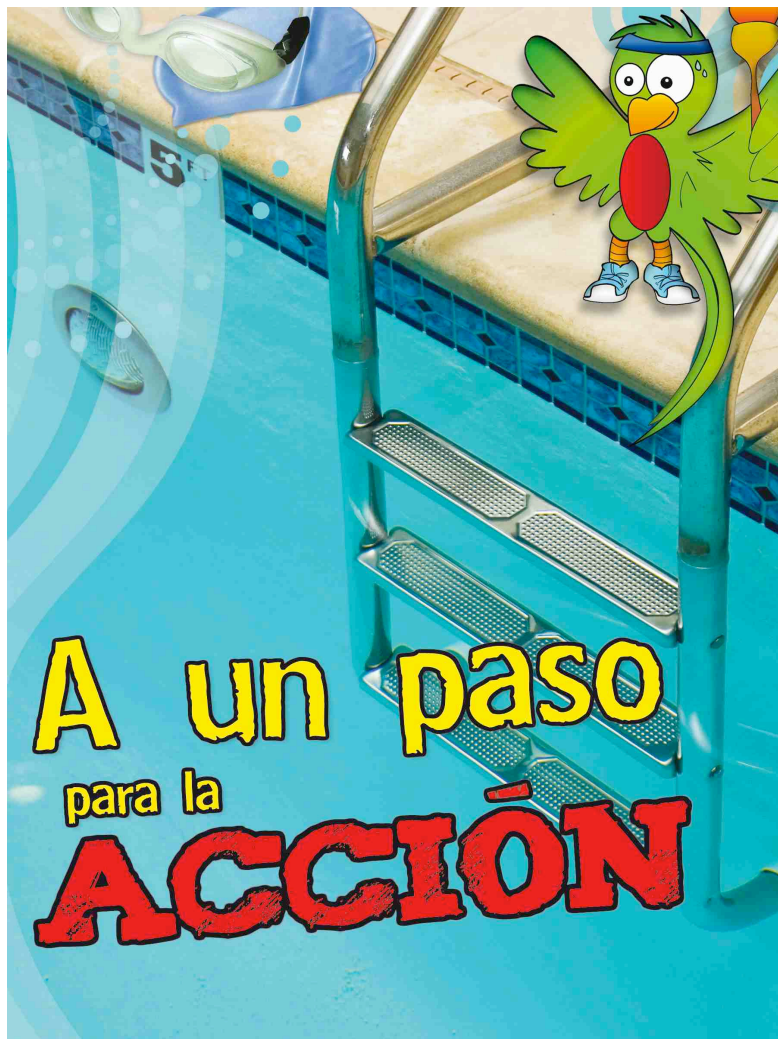


En cada una de las piezas de fase de expectación, se utilizó la mascota del quetzal, la tipografía HooskerDont,

en amarillo por ser un color que produce energía y alegría; rojo por representar fortaleza, determinación, pasión, acción.



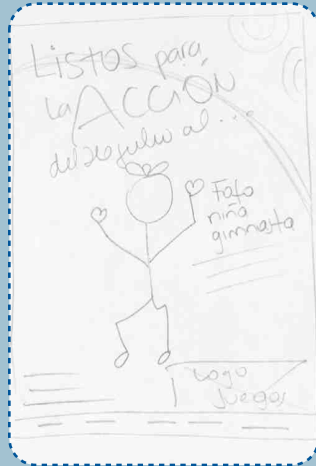




AFICHES FASE DE LANZAMIENTO

En esta fase se realizó un diseño más elaborado, se adjuntaron varios elementos importantes para el receptor.

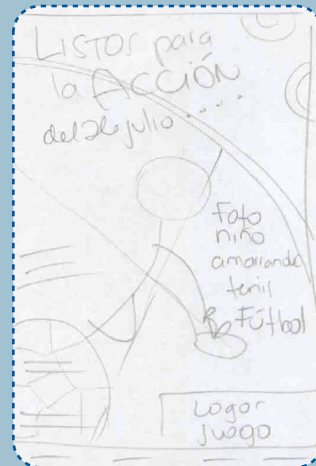




Gimnasia



Ajedrez



Fútbol

Se realizaron los bocetos a mano para ver los elementos necesarios para aplicarlo en el diseño final. Es importante realizar dicho boceto, porque dará la idea principal de cómo será el diseño final.

En esta fase se describe toda la información del evento: lugar, fecha, hora y toda lo que nuestro receptor necesite saber. Para esto se utiliza la tipografía Century Gothic, por su legibilidad y facilidad en la lectura.

LISTOS PARA LA ACCION
 Del 26 de julio al 1 de agosto

Ven y disfruta de lo mejor del deporte escolar centroamericano

MAZATENANGO Y RETHALULEU

Andrea Godoy
 Campeona Escolar de Ajedrez
 Para más información comunícale al 2422-6800

Juegos Deportivos Escolares Centroamericanos Nivel Primario-Guatemala 2009

Ajedrez • Atletismo • Baloncesto • Fútbol • Gimnasia • Natación • Tenis de campo

Para complementar el diseño, se utilizó de fondo un cintillo blanco con sombra cian para realzar los textos. En la parte

superior izquierda esquina se usaron los círculos para darle movimiento al diseño. En la parte inferior del diseño se

LISTOS PARA LA ACCIÓN
Del 26 de julio al 1 de agosto

Ven y disfruta de lo mejor del deporte escolar centroamericano

MAZATENANGO Y RETHALULEU

Jennifer Mérida
Seleccionada Nacional de Atletismo

Para más información comunícate al 2422-6800

I Juegos Deportivos Escolares Centroamericanos Nivel Primario-Guatemala 2009

Ajedrez • Atletismo • Baloncesto • Fútbol • Gimnasia • Natación • Tenis de campo

LISTOS PARA LA ACCIÓN
Del 26 de julio al 1 de agosto

Ven y disfruta de lo mejor del deporte escolar centroamericano

MAZATENANGO Y RETHALULEU

William Morales
Seleccionado Nacional de Baloncesto

Para más información comunícate al 2422-6800

I Juegos Deportivos Escolares Centroamericanos Nivel Primario-Guatemala 2009

Ajedrez • Atletismo • Baloncesto • Fútbol • Gimnasia • Natación • Tenis de campo



agregó un cintillo cian en donde se describe cada una de las disciplinas deportivas a participar en este gran evento,

Es importante mencionar que por facilidad de lectura del logotipo de Codicader se utilizó un delineado blanco para resaltarlo y no se pierda dentro del diseño.

LISTOS PARA LA ACCIÓN
Del 26 de julio al 1 de agosto

Ven y disfruta de lo mejor del deporte escolar centroamericano

MAZATENANGO Y RETHALULEU

Juegos Deportivos Escolares Centroamericanos
Nivel Primario-Guatemala 2009

Sebastián Castillo
Seleccionado Nacional de Fútbol
Para más información comunícate al 2422-4800

Ajedrez • Atletismo • Baloncesto • Fútbol • Gimnasia • Natación • Tenis de campo

LISTOS PARA LA ACCIÓN
Del 26 de julio al 1 de agosto

Ven y disfruta de lo mejor del deporte escolar centroamericano

MAZATENANGO Y RETHALULEU

Juegos Deportivos Escolares Centroamericanos
Nivel Primario-Guatemala 2009

Natali Ramírez
Seleccionada Nacional de Gimnasia
Para más información comunícate al 2422-4800

Ajedrez • Atletismo • Baloncesto • Fútbol • Gimnasia • Natación • Tenis de campo

En los diseños de natación, la tipografía century gothic, usada en textos de información se aplicó un color 100% negro por ser un color que llama la atención,

el color blanco que se usó en el resto de las piezas gráficas, no es funcional en este caso, debido a que el texto se pierde y la pieza de diseño de esta forma no cumple con su objetivo.



LISTOS PARA LA ACCIÓN
Del 26 de julio al 1 de agosto

Ven y disfruta de lo mejor del deporte escolar centroamericano

MAZATENANGO Y RETHALULEU

I Juegos Deportivos Escolares Centroamericanos
Nivel Primario-Guatemala 2009

Valerie Gruest Slowing
Campeona Escolar de Natación

Para más información comunícate al 2422-6800

Ajedrez • Atletismo • Baloncesto • Fútbol • Gimnasia • Natación • Tenis de campo



LISTOS PARA LA ACCIÓN
Del 26 de julio al 1 de agosto

Ven y disfruta de lo mejor del deporte escolar centroamericano

MAZATENANGO Y RETHALULEU

I Juegos Deportivos Escolares Centroamericanos
Nivel Primario-Guatemala 2009

Javier Castillo
Campeón Escolar de Tenis

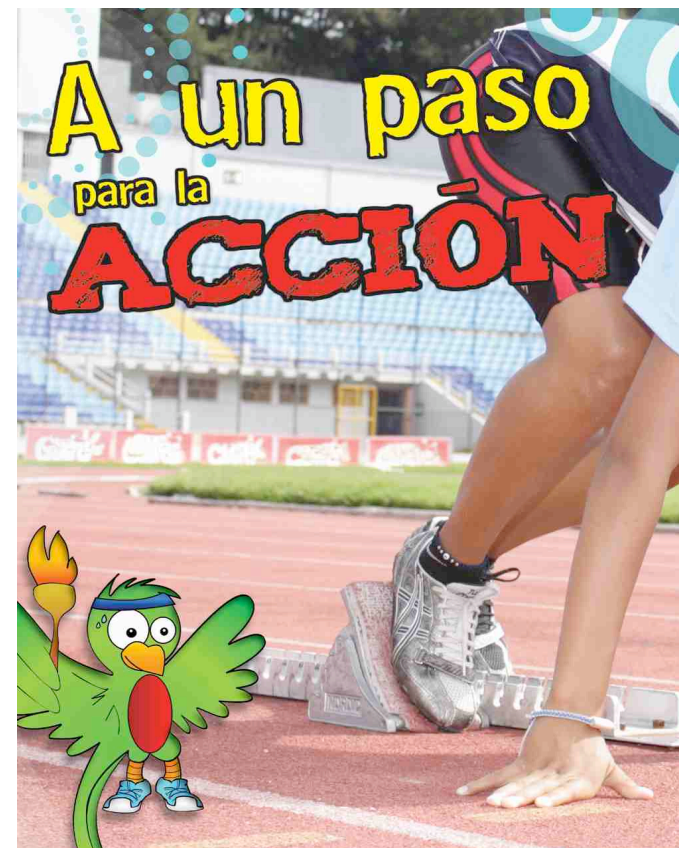
Para más información comunícate al 2422-6800

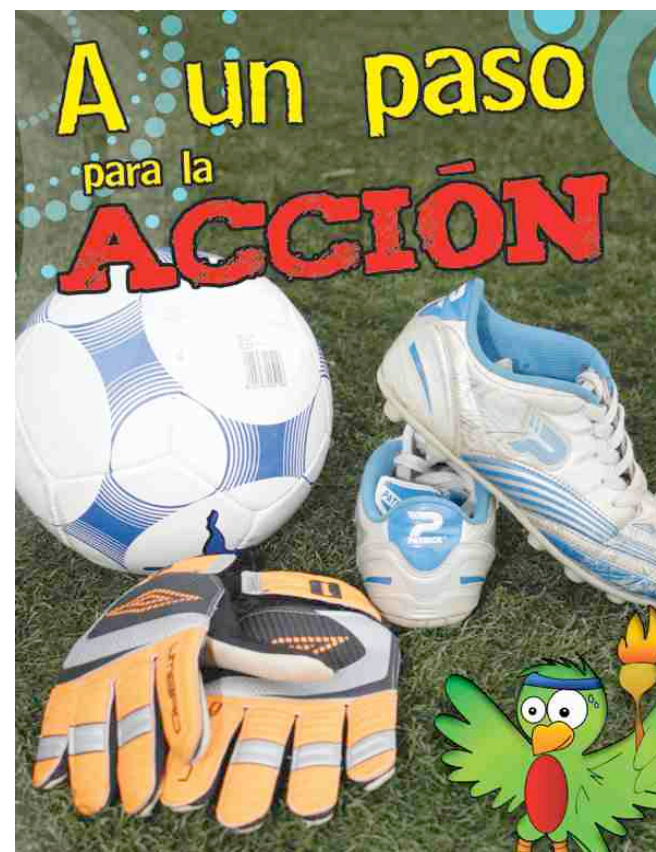
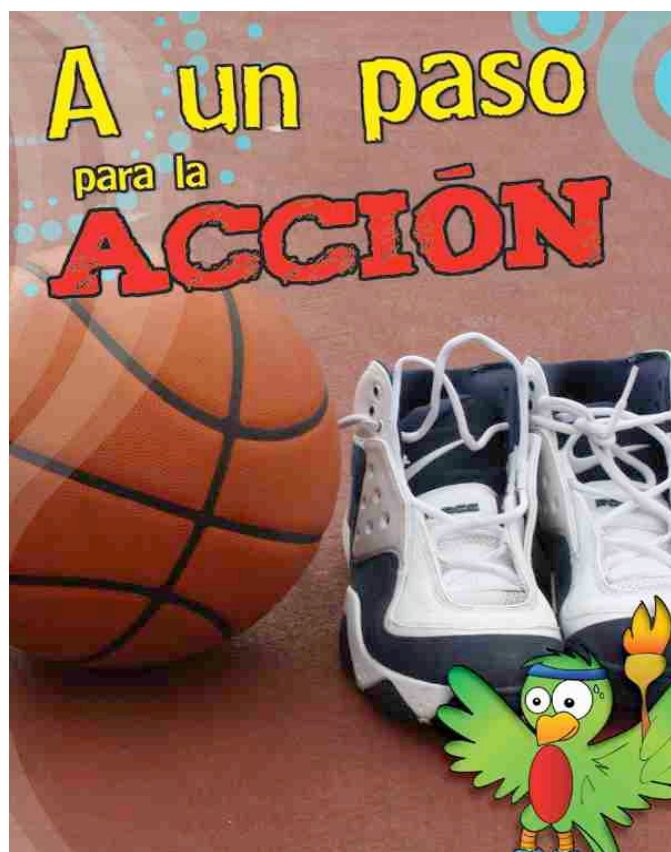
Ajedrez • Atletismo • Baloncesto • Fútbol • Gimnasia • Natación • Tenis de campo

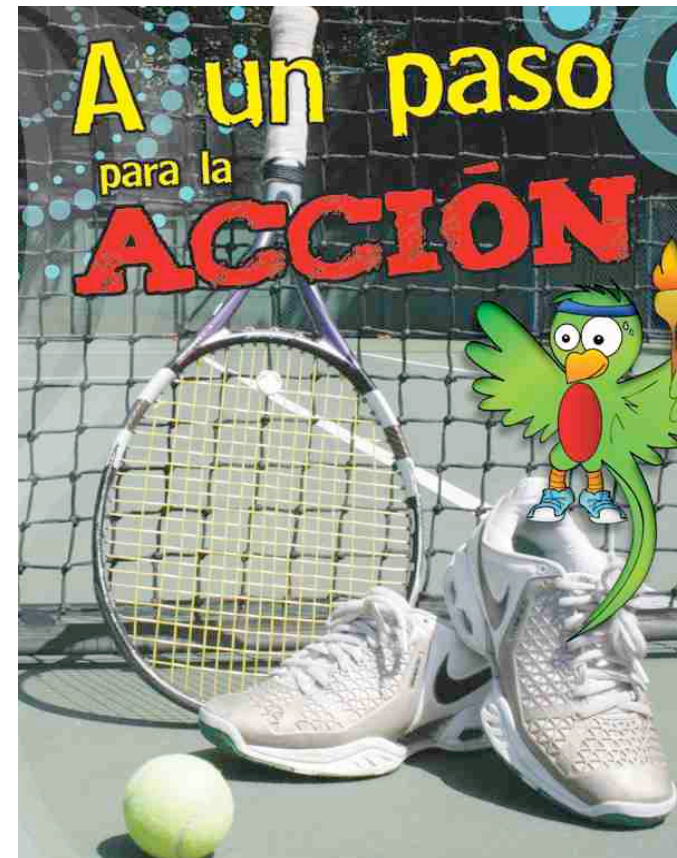
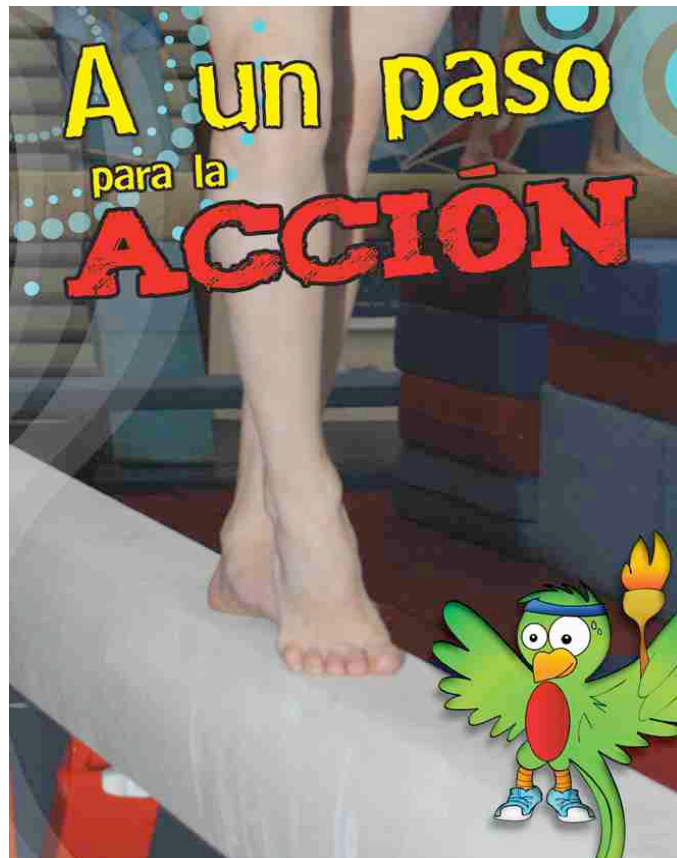


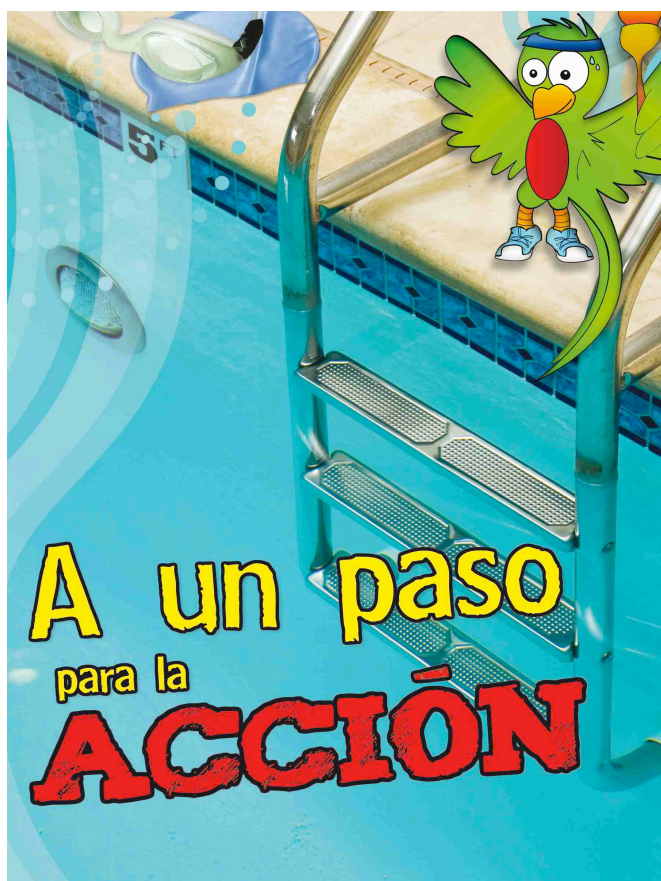
3.1.5.3 ANUNCIOS DE PRENSA FASE EXPECTACIÓN 1/4 de página Full Color

Con anterioridad ya se había definido el boceto a mano, para cada una de las fases se realizó el mismo diseño únicamente varía la medida de cada arte.









FASE LANZAMIENTO 1/2 página Full Color

En esta fase se utilizaron dos medidas de media página: horizontal y vertical; depende la forma de la imagen para que el arte sea más funcional.





**LISTOS PARA
LA ACCIÓN**
Del 26 de julio al 1 de agosto

Ven y disfruta de lo
mejor del deporte escolar
centroamericano

MAZATENANGO Y
RETHALULEU

Para más información comunícate al 2422-6800

Andrea Godoy
Campeona Escolar de Ajedrez

 **Juegos
Deportivos Escolares
Centroamericanos**
Nivel Primario-Guatemala 2009

Ajedrez • Atletismo • Baloncesto • Fútbol • Gimnasia • Natación • Tenis de campo

LISTOS PARA LA ACCIÓN

Del 26 de julio al 1 de agosto

MAZATENANGO Y
RETHALULEU

Ven y disfruta de lo
mejor del deporte escolar
centroamericano

Para más información comunícate al 2422-6800

Sebastián Castillo
Seleccionado Nacional de Fútbol



Juegos
Deportivos Escolares
Centroamericanos
Nivel Primario-Guatemala 2009

Ajedrez • Atletismo • Baloncesto • Fútbol • Gimnasia • Natación • Tenis de campo



LISTOS PARA LA ACCIÓN

Del 26 de julio al 1 de agosto

MAZATENANGO Y
RETHALULEU

Ven y disfruta de lo
mejor del deporte escolar
centroamericano

Para más información comunícate al 2422-6800

Valerie Gruet Slowing
Campeona Escolar de Natación



Juegos
Deportivos Escolares
Centroamericanos
Nivel Primario-Guatemala 2009

Ajedrez • Atletismo • Baloncesto • Fútbol • Gimnasia • Natación • Tenis de campo

Estos anuncios se trabajaron en forma vertical ya que por la fotografía es más funcional.

LISTOS PARA LA ACCIÓN
 Del 26 de julio al 1 de agosto
 Ven y disfruta de lo mejor del deporte escolar centroamericano




MAZATENANGO Y RETHALULEU
 William Morales
 Seleccionado Nacional de Baloncesto

I Juegos Deportivos Escolares Centroamericanos
 Nivel Primario-Guatemala 2009

Para más información comuníquese al 2422-6800

Ajedrez • Atletismo • Baloncesto • Fútbol • Gimnasia • Natación • Tenis de campo

LISTOS PARA LA ACCIÓN
 Del 26 de julio al 1 de agosto
 Ven y disfruta de lo mejor del deporte escolar centroamericano



Natali Ramírez
 Seleccionada Nacional de Gimnasia


MAZATENANGO Y RETHALULEU

I Juegos Deportivos Escolares Centroamericanos
 Nivel Primario-Guatemala 2009

Para más información comuníquese al 2422-6800

Ajedrez • Atletismo • Baloncesto • Fútbol • Gimnasia • Natación • Tenis de campo

LISTOS PARA LA ACCIÓN
 Del 26 de julio al 1 de agosto
 Ven y disfruta de lo mejor del deporte escolar centroamericano



MAZATENANGO Y RETHALULEU
 Javier Castillo
 Campeón Escolar de Tenis

I Juegos Deportivos Escolares Centroamericanos
 Nivel Primario-Guatemala 2009

Para más información comuníquese al 2422-6800

Ajedrez • Atletismo • Baloncesto • Fútbol • Gimnasia • Natación • Tenis de campo



3.1.5.4 MANTAS VINÍLICAS 2x3 metros y de 3x2 metros

Las mantas serán colocadas en colegios, institutos, escuelas, federaciones, o cualquier lugar relacionado con el deporte con la idea de llegar tanto a los niños como a los padres de familia, para que estén enterados de esta actividad.



LISTOS PARA LA ACCIÓN
Del 26 de julio al 1 de agosto
MAZATENANGO Y RETHALULEU

Valerie Gruest Slowing
Campeona Escolar de Natación

Ven y disfruta de lo mejor del deporte escolar centroamericano

Para más información comunícale al 2422-6800

Juegos Deportivos Escolares Centroamericanos Nivel Primario-Guatemala 2009

Ajedrez • Atletismo • Baloncesto • Fútbol • Gimnasia • Natación • Tenis de campo



LISTOS PARA LA ACCIÓN
Del 26 de julio al 1 de agosto
MAZATENANGO Y RETHALULEU

Sebastián Castillo
Subcampeón Nacional de Fútbol

Ven y disfruta de lo mejor del deporte escolar centroamericano

Para más información comunícale al 2422-6800

Juegos Deportivos Escolares Centroamericanos Nivel Primario-Guatemala 2009

Ajedrez • Atletismo • Baloncesto • Fútbol • Gimnasia • Natación • Tenis de campo

LISTOS PARA LA ACCIÓN
Del 26 de julio al 1 de agosto

Ven y disfruta de lo mejor del deporte escolar centroamericano

MAZATENANGO Y RETHALULEU

Para más información comunícate al 2422-6800

Andrea Godoy
Campeona Escolar de Ajedrez

Juegos Deportivos Escolares Centroamericanos
Nivel Primario-Guatemala 2009

Ajedrez • Atletismo • Baloncesto • Fútbol • Gimnasia • Natación • Tenis de campo

LISTOS PARA LA ACCIÓN
Del 26 de julio al 1 de agosto

Ven y disfruta de lo mejor del deporte escolar centroamericano

MAZATENANGO Y RETHALULEU

Para más información comunícate al 2422-6800

Jennifer Mérida
Seleccionada Nacional de Atletismo

Juegos Deportivos Escolares Centroamericanos
Nivel Primario-Guatemala 2009

Ajedrez • Atletismo • Baloncesto • Fútbol • Gimnasia • Natación • Tenis de campo



LISTOS PARA LA ACCIÓN

Del 26 de julio al 1 de agosto



Ven y disfruta de lo mejor del deporte escolar centroamericano

MAZATENANGO Y RETHALULEU

 **I** Juegos Deportivos Escolares Centroamericanos Nivel Primario-Guatemala 2009

William Morales
Seleccionado Nacional de Baloncesto.
Para más información comunícate al 2422-6800

Ajedrez • Atletismo • Baloncesto • Fútbol • Gimnasia • Natación • Tenis de campo

LISTOS PARA LA ACCIÓN

Del 26 de julio al 1 de agosto



Ven y disfruta de lo mejor del deporte escolar centroamericano

MAZATENANGO Y RETHALULEU

 **I** Juegos Deportivos Escolares Centroamericanos Nivel Primario-Guatemala 2009

Natali Ramírez
Seleccionada Nacional de Gimnasia.
Para más información comunícate al 2422-6800

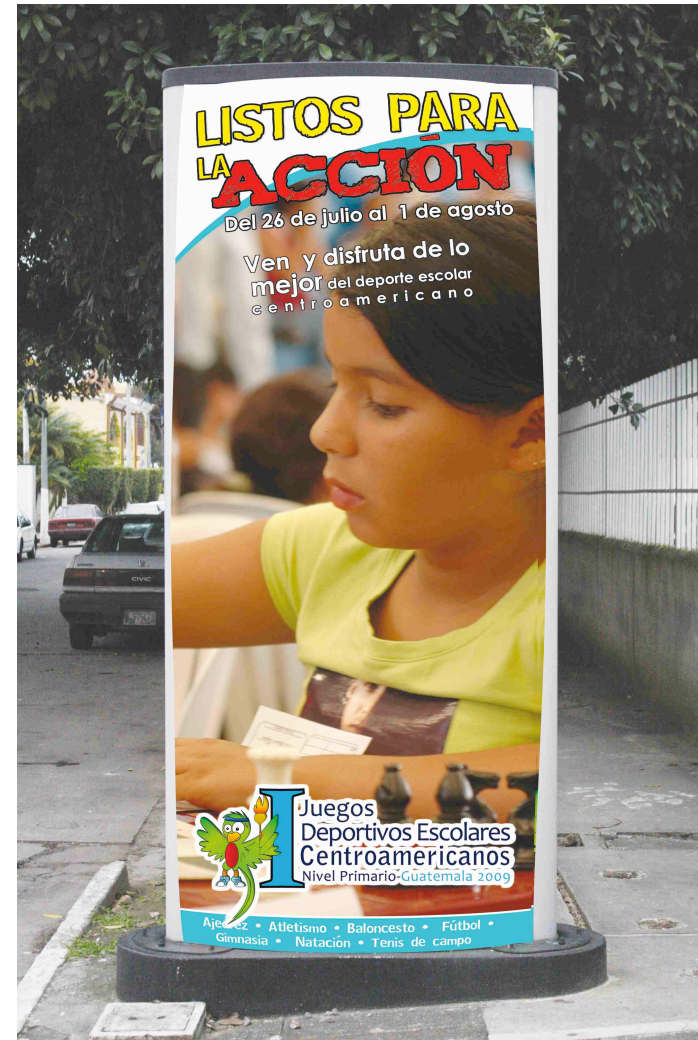
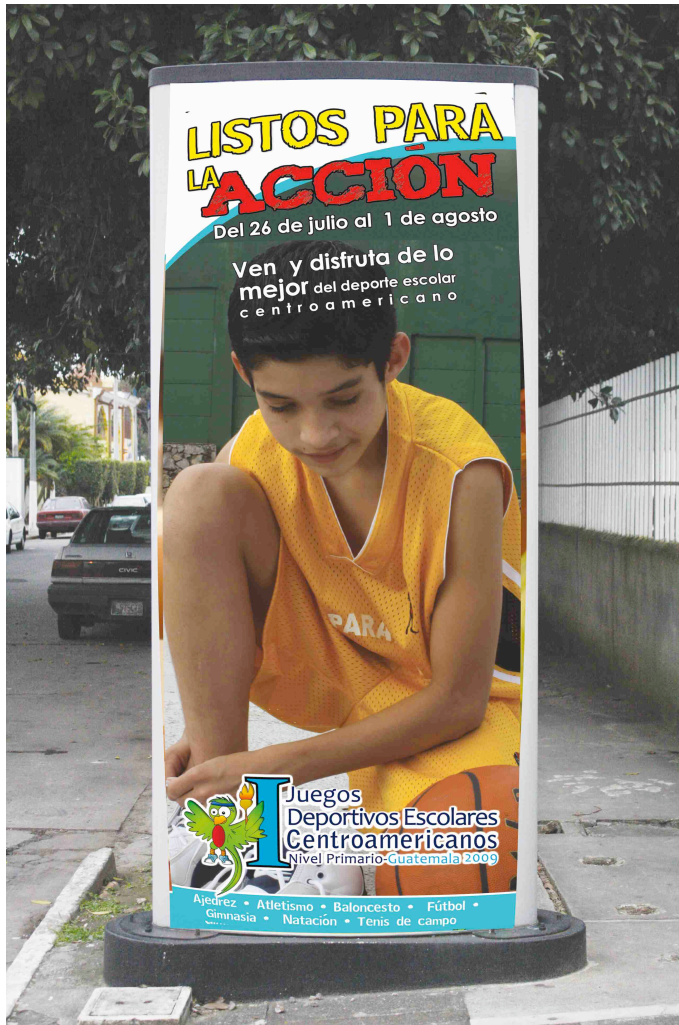
Ajedrez • Atletismo • Baloncesto • Fútbol • Gimnasia • Natación • Tenis de campo



3.1.5.5 MUPIS

Según el presupuesto que presenta la DIGEF, permite la creación de cincuenta mupis los cuales estarán colocados en el perímetro de la ciudad capital. Estos diseños forman parte de la Fase de Lanzamiento los cuales estarán programados durante el mes de julio de 2009.



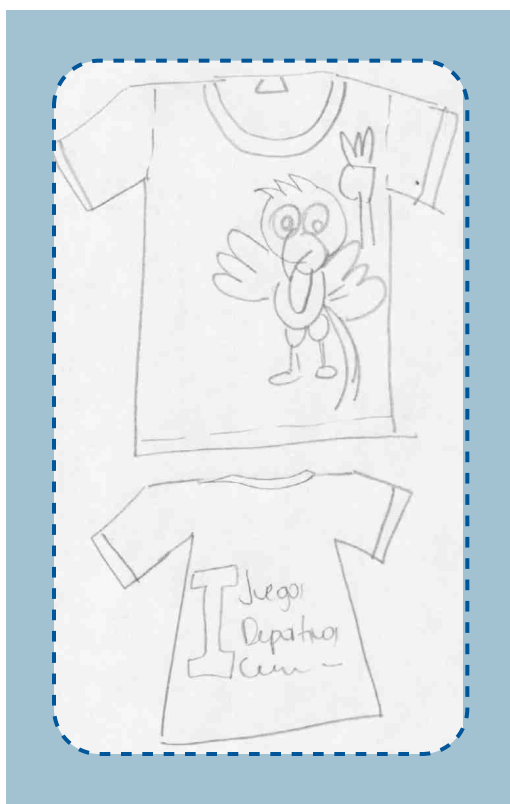






3.1.5.6 PROMOCIONALES

Se realizarán varios promocionales los cuales se estarán obsequiando durante la actividad.



Boceto a mano



GORRA

Los promocionales también tendrán unidad respecto al resto de las piezas gráficas.

Es importante mencionar que para cada promocional se realizó un boceto para tomarse una idea de como será el diseño final.



PACHÓN



Boceto a mano



BOLSA DEPORTIVA



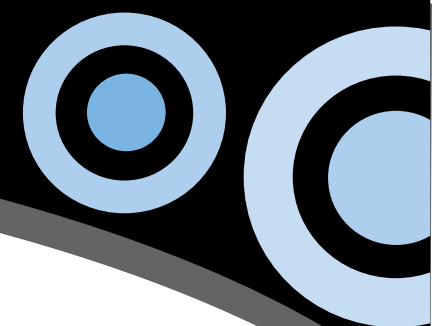
Boceto a mano



3.1.5.7 SPOT DE RADIO

Duración 30 segundos, estará al aire en varias frecuencias radiales.

**7 PAÍSES, 7 DEPORTES,
7 DÍAS...
¡LISTOS PARA LA ACCIÓN!
PRIMEROS JUEGOS
DEPORTIVOS
ESTUDIANTILES
CENTROAMERICANOS
CODICADER NIVEL
PRIMARIO GUATEMALA
2009.
MAZATENANGO Y
RETALHULEU,
ENTRADA GRATUITA!
Educación Física
para Toda la Vida.**



4

CAPÍTULO

CUATRO

VALIDACIÓN





CAPÍTULO 4

VALIDACIÓN

4.1 COMPROBACIÓN DE LA EFICACIA DE LAS PIEZAS GRÁFICAS

Para la comprobación de la eficacia de las piezas gráficas realizadas, se utilizó la técnica de entrevista individual por medio de una encuesta con trece preguntas a responder, las cuales fueron divididas en las siguientes áreas: *comprensión, atracción, aceptación, involucramiento y persuasión*. Estas entrevistas se realizaron a niños y niñas que fueron elegidos al azar.

Las entrevistas se aplicaron durante una semana, para un total de quince entrevistas a niños de ambos sexos comprendidos entre la edad de 7 a 12 años.

En el cuestionario presentado al grupo objetivo, hubo tres preguntas introductorias para saber si ya tenían conocimiento de la existencia de los Juegos de Codicader y si han tenido experiencias en el ámbito deportivo, además si los niños les atrae algún deporte, las preguntas y respuestas fueron las siguientes:

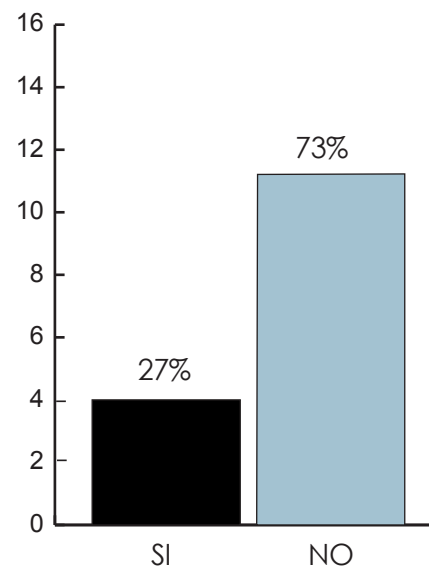
Según los resultados solamente el 27% saben de la existencia existencia de los Juegos Codicader.

Tabla No.1

RESPUESTA	CANTIDAD	%
Si	04	27%
No	11	73%

Fuente: elaboración propia en base a resultados de encuestas.

1. ¿Has escuchado alguna vez acerca de los Juegos Deportivos Estudiantiles Centroamericanos Codicader?



En la segunda interrogante el 93% de los entrevistados respondió que si ha participado o presenciado en algún evento deportivo.

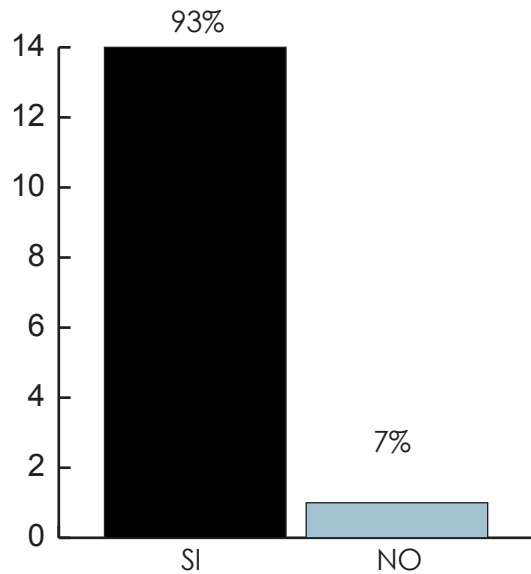


Tabla No.2

RESPUESTA	CANTIDAD	%
Si	14	93%
No	01	7%

Fuente: elaboración propia en base a resultados de encuestas.

2. ¿Tus padres te han llevado a presenciar o a participar a algún evento deportivo organizado por tu colegio u otro establecimiento?



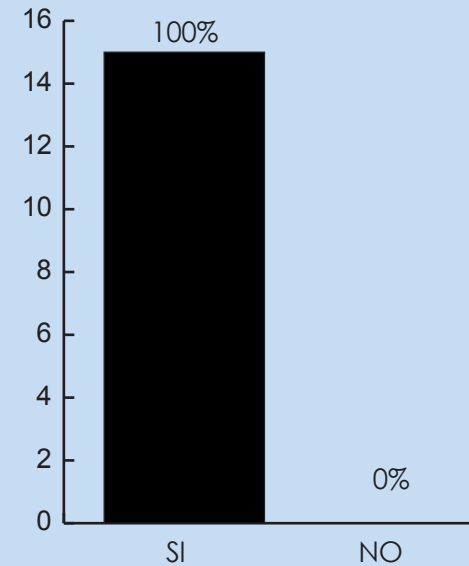
En la tercera pregunta el 100% de los entrevistados respondieron que si le gustan los deportes, la mayoría mostró preferencia por el fútbol y el baloncesto.

Tabla No. 3

RESPUESTA	CANTIDAD	%
Si	15	100%
No	0	0%

Fuente: elaboración propia en base a resultados de encuestas.

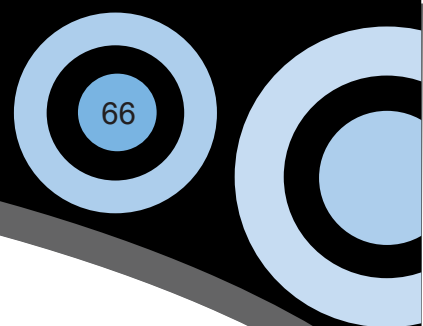
3. ¿Te gustan los deportes?
Si tu respuesta es Si , escribe qué deportes te gustan.



Los resultados para las áreas mencionadas con anterioridad se presentan a continuación:

4.1.1 Área de comprensión

Esta área se refiere a que el público entienda todo el material gráfico presentado.



El 53% opinó que es una actividad deportiva que está por comenzar, un 34% opinó que es un encuentro de niños donde jugarán varios deportes. Un 13% de los entrevistados pensó que el mensaje se refería a una tienda de elementos deportivos.

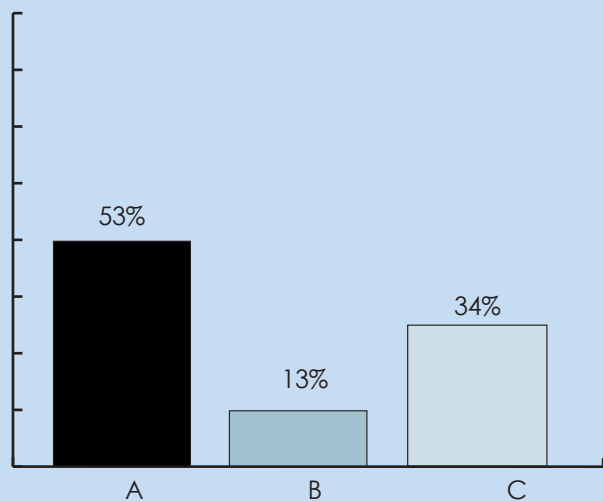
Tabla No. 4

VARIABLE	Personas que opinaron	%
A. Una actividad Deportiva	08	53%
B. Venta de elementos deportivos	02	13%
C. Encuentro deportivo de niños	05	34%

Fuente: elaboración propia en base a resultados de encuestas.

4. Al ver los diseños, ¿Cuál es el mensaje?

- A. Te indica que una actividad deportiva está por comenzar
- B. Que es una tienda de venta de elementos deportivos.
- C. Que es un encuentro de niños donde jugarán varios deportes.



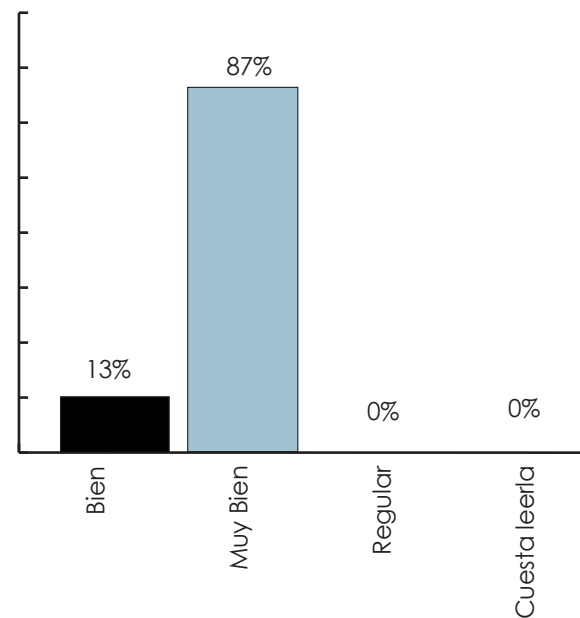
En la quinta interrogante el 87% de público entrevistado opinó que las letras se leen muy bien, mientras un 13% opinó que se leen bien. Ninguno opinó que hubiese alguna dificultad al leer.

Tabla No. 5

VARIABLE	Personas que opinaron	%
Bien	02	13%
Muy Bien	13	87%
Regular	00	0%
Cuesta leerla	00	0%

Fuente: elaboración propia en base a resultados de encuestas.

5. Las letras utilizadas se lee:



4.1.2 Área de atracción

Esta área se refiere al impacto visual de los mensajes; si la audiencia se siente atraída, interesada por el material gráfico. Se realizan cuatro interrogantes de esta área, las cuales se presentan a continuación:

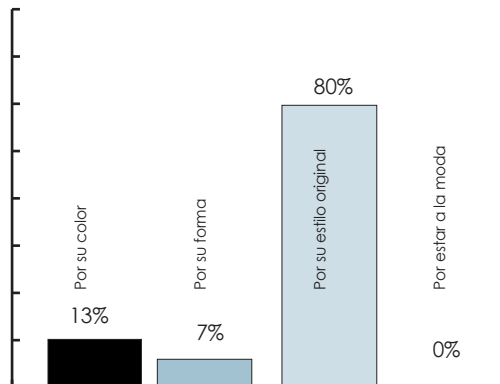
En la sexta interrogante, el 80% opinó que le gustan las letras por su estilo original, el 13% del público entrevistado opinó que se sentía atraído por su color. El 7% opinó que por su forma.

Tabla No. 6

VARIABLE	Personas que opinaron	%
Por su color	02	13%
Por su forma	01	7%
Por su estilo original	12	80%
Por estar a la moda	00	0%

Fuente: elaboración propia en base a resultados de encuestas.

6. ¿Por qué te gustan las letras utilizadas en los diseños?



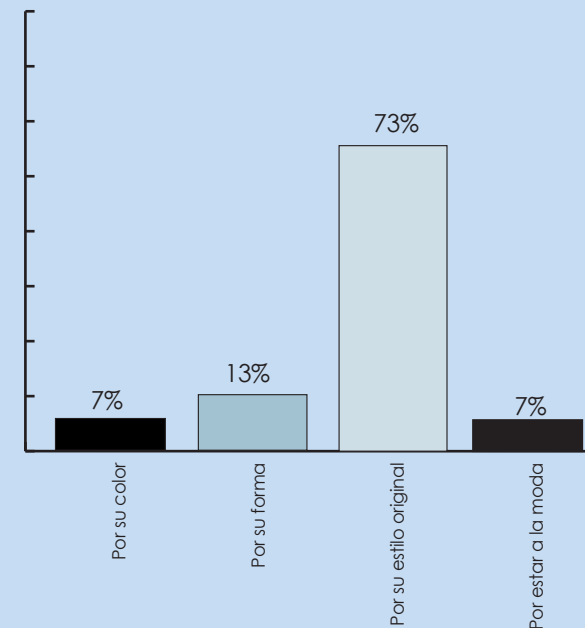
En la séptima pregunta, el 73% del público entrevistado opinó que le gustaba el logotipo de Codicader por su estilo original, el 13% opinó que le gustaba por su forma.

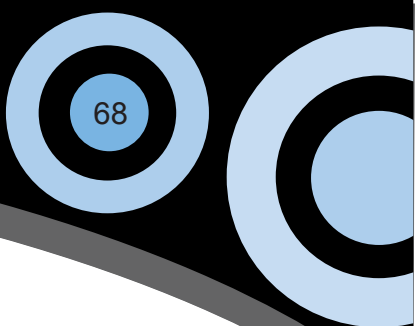
Tabla No. 7

VARIABLE	Personas que opinaron	%
Por su color	01	7%
Por su forma	02	13%
Por su estilo original	11	73%
Por estar a la moda	01	7%

Fuente: elaboración propia en base a resultados de encuestas.

7. ¿Por qué te gusta el logo de los juegos Codicader?





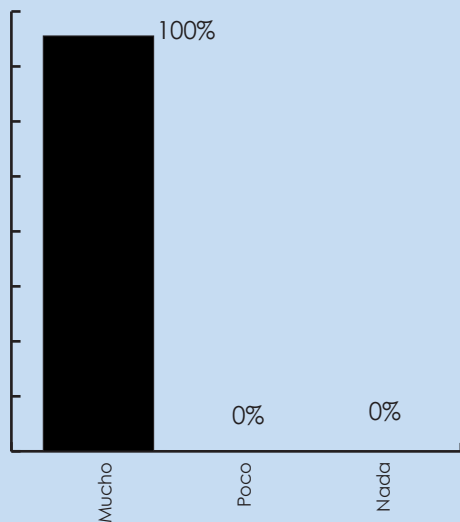
En la presente cuestionante el 100% de los encuestados opinó que los colores empleados en todos los diseños llama mucho su atención.

Tabla No. 8

VARIABLE	Personas que opinaron	%
Mucho	15	100%
Poco	00	0%
Nada	00	0%

Fuente: elaboración propia en base a resultados de encuestas.

8. ¿Los colores empleados en los diseños llaman tu atención?



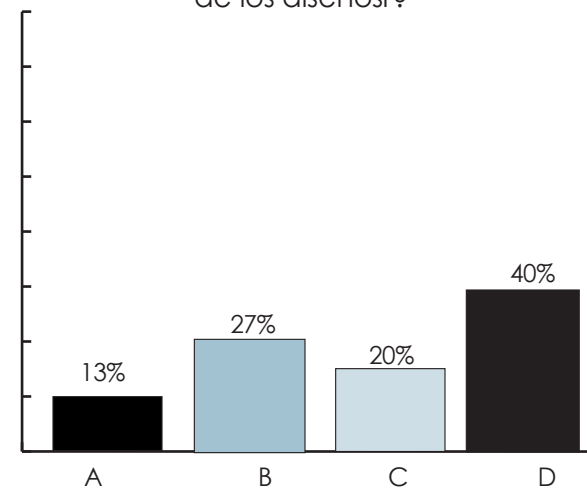
En la siguiente pregunta el 40% de los encuestados opinó que le gustan las fotografías empleadas en los diseños porque algún día le gustaría representar a Guatemala en los Juegos Codicader, mientras un 27% opinó que le gustaría estar en el lugar del atleta.

Tabla No. 9

VARIABLE	Personas que opinaron	%
A. Por sus colores llamativos	02	13%
B. Porque me gustaría estar en su lugar	04	27%
C. Porque es mi deporte favorito	03	20%
D. Porque algún día me gustaría formar parte de la delegación de mi país	06	40%

Fuente: elaboración propia en base a resultados de encuestas.

9. ¿Te gustan las fotografías utilizadas en cada uno de los diseños?



4.1.3 Área de aceptación

Esta área hace referencia a que los mensajes, en forma y contenido, son admisibles para el público y únicamente se planteó un cuestionamiento:

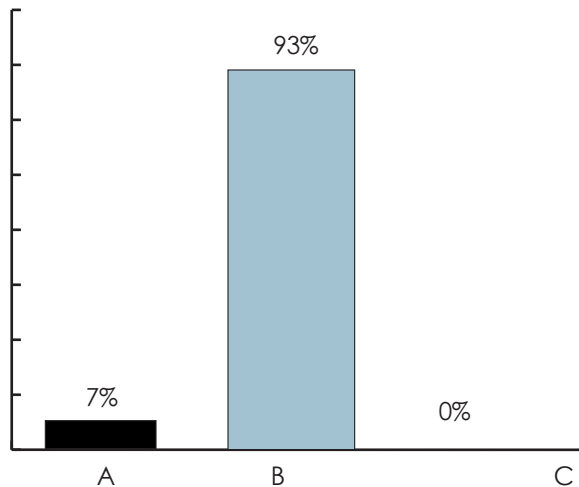
En la siguiente pregunta el 93% de los encuestados dijeron que prefieren el ave de quetzal mientras un 7% prefirió un gato.

Tabla No. 10

VARIABLE	Personas que opinaron	%
A. Un gatito	01	7%
B. Un quetzalito	14	93%
C. Un leoncito	00	0%

Fuente: elaboración propia en base a resultados de encuestas.

10. ¿Cuál de todos los personajes prefieres más?



4.1.4 Área de involucramiento

Esta área se refiere a que la audiencia se sienta identificado con el mensaje que contiene el material gráfico.

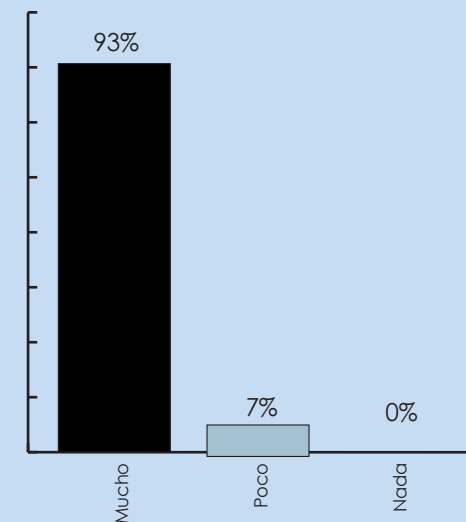
En la interrogante número once, la mayoría opinó que si se siente muy identificado con la imagen de Codicader.

Tabla No. 11

VARIABLE	Personas que opinaron	%
A. Mucho	14	93%
B. Poco	01	7%
C. Nada	00	0%

Fuente: elaboración propia en base a resultados de encuestas.

11. ¿Te identificas con la imagen diseñada para los Juegos Codicader



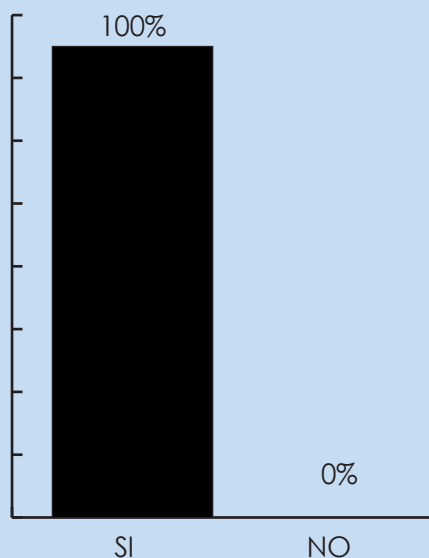
En la siguiente interrogante todos los entrevistados contestaron que si se sienten identificados con las piezas gráficas porque se sienten motivados para hacer deporte.

Tabla No. 12

RESPUESTA	CANTIDAD	%
Si	15	100%
No	0	0%

Fuente: elaboración propia en base a resultados de encuestas.

12. ¿Te sientes identificado con el mensaje que se transmite a través de los diseños que se te han presentado?



4.1.5 Área de persuasión

Esta área se refiere a que si la audiencia se convence del mensaje que se está transmitiendo a través de las piezas gráficas.

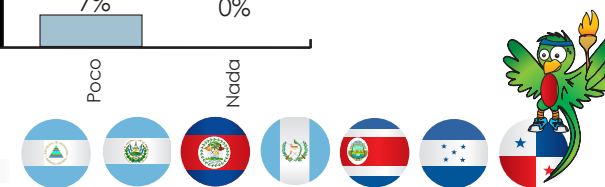
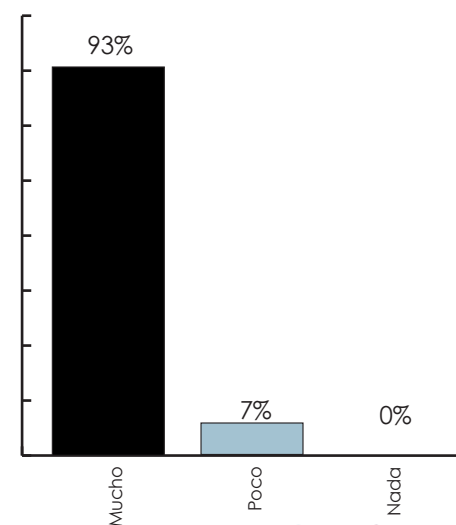
El 93% de la audiencia opinó que este material gráfico ayudará de forma efectiva a la promoción de los Juegos Codicader.

Tabla No. 13

VARIABLE	Personas que opinaron	%
A. Mucho	14	93%
B. Poco	01	7%
C. Nada	00	0%

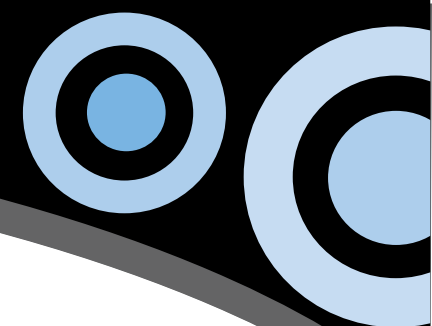
Fuente: elaboración propia en base a resultados de encuestas.

13. ¿Consideras que todas las piezas gráficas ayudarán a promocionar los Juegos Codicader?



Por último cabe mencionar que los comentarios acerca del trabajo de diseño; fueron positivos. A la mayoría de encuestados le pareció funcional cada una de las piezas gráficas, tanto por sus colores, como la forma de distribuir los elementos dentro de cada formato utilizado.

Las respuestas anteriores permite inferir con seguridad la asertiva con la intención del mensaje del material gráfico de crear en la mente del receptor sobre los Primeros Juegos Deportivos Estudiantiles Centroamericanos Nivel Primario.



CAPÍTULO

CINCO

PROPUESTA OPERATIVA





CAPÍTULO 5

PROPUESTA OPERATIVA

5.1 PLAN ESTRATÉGICO DE MEDIOS

Para la promoción de los Juegos Codicader se utilizarán varios medios: prensa, radio, publicidad exterior: afiches, mantas vinílicas, mupis y promocionales.

Para la Fase de Expectación se planificó que la campaña se lanzará del 20 al 30 de junio de 2009 y la Fase de Lanzamiento saldrá del 10 al 31 de julio de 2009.

A continuación se presentan los cuadros de planificación en cada medio:

5.1.1 Prensa

PLAN DE UBICACIÓN DE MEDIOS **PRENSA**



FASE EXPECTACIÓN

Lunes	Martes	Miércoles	Jueves	Viernes	Sábado	Domingo
1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
PRENSA LIBRE 1/2 pág./FC Versión Natación Sección Deportes	SIGLO XXI/AL DÍA 1/2 pág./FC Versión natación Sección Deportes	24	PRENSA LIBRE 1/2 pág./FC Versión Fútbol Sección Deportes	DIARIO C.A. 1/2 de pág./FC Versión baloncesto	27	DIARIO C.A. 1/4 de pág./FC Versión fútbol
22	23	24	25	26	27	28
PRENSA LIBRE 1/2 pág./FC Versión Natación Sección Deportes	SIGLO XXI/AL DÍA 1/2 pág./FC Versión natación Sección Deportes	24	PRENSA LIBRE 1/2 pág./FC Versión Fútbol Sección Deportes	DIARIO C.A. 1/2 de pág./FC Versión baloncesto	27	DIARIO C.A. 1/4 de pág./FC Versión fútbol
29	30					
NUESTRO DIARIO 1/2 pág./FC Versión atletismo Sección Deportes						

JUNIO 2009

PLAN DE UBICACIÓN DE MEDIOS **PRENSA**



FASE LANZAMIENTO

Lunes	Martes	Miércoles	Jueves	Viernes	Sábado	Domingo
		1	2	3	4	5
6	7	8	9	10	11	12
DIARIO C.A. 1/4 de pág./FC Versión baloncesto	14	15	PRENSA LIBRE 1/4 de pág./FC Versión atletismo Sección Deportes	NUESTRO DIARIO 1/2 pág./FC Versión natación Sección Deportes	18	NUESTRO DIARIO 1/4 pág./FC Versión atletismo Sección Deportes
20	21	22	23	24	25	26
NUESTRO DIARIO 1/4 pág./FC Versión ajedrez Sección Deportes	21	PRENSA LIBRE 1/2 pág./FC Versión Natación Sección Deportes	PRENSA LIBRE 1/2 pág./FC Versión Fútbol Sección Deportes	PRENSA LIBRE 1/4 de pág./FC Versión tenis Sección Deportes	25	26
27	28	29	30	31		
SIGLO XXI/AL DÍA 1/2 pág./FC Versión atletismo Sección Deportes	DIARIO C.A. 1/2 de pág./FC Versión gimnasia	29	SIGLO XXI/AL DÍA 1/2 pág./FC Versión fútbol Sección Deportes	31		

JULIO 2009


- Fecha que saldrá pauta
- Fecha sin pauta



5.1.2 Radio

PLAN DE UBICACIÓN DE MEDIOS **RADIO**

FASE LANZAMIENTO



Lunes	Martes	Miércoles	Jueves	Viernes	Sábado	Domingo
		1	2	3	4	5
6	7	8	9	10	11	12
13	14	15	16	17	18	19
20 EXA FM ALFA RADIO DISNEY RADIO FIESTA RED DEPORTIVA EMISORAS UNIDAS SONORA PUNTO	21 EXA FM ALFA RADIO DISNEY RADIO FIESTA RED DEPORTIVA EMISORAS UNIDAS SONORA PUNTO	22 EXA FM ALFA RADIO DISNEY RADIO FIESTA RED DEPORTIVA EMISORAS UNIDAS SONORA PUNTO	23 EXA FM ALFA RADIO DISNEY RADIO FIESTA RED DEPORTIVA EMISORAS UNIDAS SONORA PUNTO	24 EXA FM ALFA RADIO DISNEY RADIO FIESTA RED DEPORTIVA EMISORAS UNIDAS SONORA PUNTO	25 EXA FM ALFA RADIO DISNEY RADIO FIESTA RED DEPORTIVA EMISORAS UNIDAS SONORA PUNTO	26 EXA FM ALFA RADIO DISNEY RADIO FIESTA RED DEPORTIVA EMISORAS UNIDAS SONORA PUNTO
27 EXA FM ALFA RADIO DISNEY RADIO FIESTA RED DEPORTIVA EMISORAS UNIDAS SONORA PUNTO	28 EXA FM ALFA RADIO DISNEY RADIO FIESTA RED DEPORTIVA EMISORAS UNIDAS SONORA PUNTO	29 EXA FM ALFA RADIO DISNEY RADIO FIESTA RED DEPORTIVA EMISORAS UNIDAS SONORA PUNTO	30 EXA FM ALFA RADIO DISNEY RADIO FIESTA RED DEPORTIVA EMISORAS UNIDAS SONORA PUNTO	31 EXA FM ALFA RADIO DISNEY RADIO FIESTA RED DEPORTIVA EMISORAS UNIDAS SONORA PUNTO		

JULIO 2009

- Fecha que saldrá spot al aire
- No habrá ningún spot al aire

5.1.3 Publicidad Exterior

Afiches

PLAN DE UBICACIÓN DE MEDIOS **AFICHES**

FASE EXPECTACIÓN



Lunes	Martes	Miércoles	Jueves	Viernes	Sábado	Domingo
1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28
DISTRIBUCIÓN DE AFICHES EN COLEGIOS, INSTITUTOS, ESCUELAS Y FEDERACIONES DE LAS DISCIPLINAS DEPORTIVAS A PARTICIPAR						
29	30					

JUNIO 2009

- Fecha de distribución de afiches
- No habrá distribución de afiches

PLAN DE UBICACIÓN DE MEDIOS **AFICHES**



FASE LANZAMIENTO

Lunes	Martes	Miércoles	Jueves	Viernes	Sábado	Domingo	
		1	2	3	4	5	
6	7	8	9	10	11	12	
13	14	15	16	17	18	19	
20	DISTRIBUCIÓN DE AFICHES EN COLEGIOS, INSTITUTOS, ESCUELAS Y FEDERACIONES DE LAS DISCIPLINAS DEPORTIVAS A PARTICIPAR					25	26
27	CONTINUACION DE DISTRIBUCIÓN DE AFICHES EN COLEGIOS, INSTITUTOS, ESCUELAS Y FEDERACIONES DE LAS DISCIPLINAS DEPORTIVAS A PARTICIPAR						

JULIO 2009

- Fecha de distribución de afiches
- No habrá distribución de afiches

Mantas Vinílicas

PLAN DE UBICACIÓN DE MEDIOS **MANTAS VINÍLICAS**



FASE MANTENIMIENTO

Lunes	Martes	Miércoles	Jueves	Viernes	Sábado	Domingo	
		1	2	3	4	5	
6	7	8	9	10	11	12	
13	COLOCACION DE MANTAS EN COLEGIOS, INSTITUTOS Y ESCUELAS					18	19
20	COLOCACION DE MANTAS EN FEDERACIONES					25	26
27	28	29	30	31			

JULIO 2009

- Fecha de colocación de mantas



PLAN DE UBICACIÓN DE MEDIOS **MUPIES**



FASE LANZAMIENTO

Lunes	Martes	Miércoles	Jueves	Viernes	Sábado	Domingo
		1	2	3	4	5
6	7	8	9	10	11	12
13	14	15	16	17	18	19
20	21	22	23	24	25	26
27	28	29	30	31		

Los Mupies serán colocados sobre el Anillo Periférico y Zona Viva.

JULIO 2009

Fechas en las que los mupis estarán colocados

Promocionales

Se obsequiarán a los participantes y público durante la actividad del 10 del 31 de julio de 2009, en los escenarios deportivos.

5.2 PRESUPUESTO DE LA PROPUESTA

La Dirección General de Educación Física para poder efectuar este proyecto ha dividido el presupuesto de esta manera:

ESTRATEGIA DE EJECUCIÓN PRESUPUESTARIA:	
PUBLICIDAD EXTERIOR:	Q.240, 000.00
PRENSA:	Q.210, 000.00
RADIO:	Q.150, 000.00

5.2.1 PUBLICIDAD EXTERIOR

AFICHES
Impresión Full Color sobre texcote 12, MEDIDA 18x24 pulgadas, 8 diseños
(4 diseños de expectación y 4 de lanzamiento)
8,000 UNIDADES.....Q 19,208.00

MANTAS
Impresión Full Color, tamaño de 3X2 metros
60 UNIDADES.....Q 15,000.00

MUPIS
50 UNIDADES.....Q 155,000.00

PROMOCIONALES

GORRAS
500 UNIDADESQ 15,000.00
Q 30.00 c/u

PLAYERAS
500 UNIDADES..... Q 10,000.00
Q 20.00 c/u

BOLSAS DEPORTIVAS
11,250 UNIDADES.....Q 15,000.00
Q12.00 c/u

PACHONES
1,000 UNIDADES.....Q 10,000.00
Q10.00 c/u

5.2.2 PRENSA

Fase Expectación

MEDIO	ESPACIO		INVERSIÓN
Prensa Libre	2 1/4 de página Q8,000.00 c/u	1 1/2 de página Q16,000.00	Q32,000.00
Nuestro Diario	1 1/4 de página Q8,000.00 c/u	1 1/2 de página Q16,000.00	Q24,000.00
Al Día/ Siglo XXI		2 1/2 de página Q14,000.00	Q28,000.00
Diario de Centroamérica	1 1/4 de página Q3,000.00 c/u	1 1/2 de página Q6,000.00	Q 9,000.00
SUBTOTAL			Q93,000.00

Fase Lanzamiento

MEDIO	ESPACIO		INVERSIÓN
Prensa Libre	3 1/4 de página Q8,000.00 c/u	1 1/2 de página Q16,000.00	Q40,000.00
Nuestro Diario	2 1/4 de página Q8,000.00 c/u	1 1/2 de página Q16,000.00	Q32,000.00
Al Día/ Siglo XXI		2 1/2 de página Q14,000.00	Q28,000.00
Diario de Centroamérica	1 1/4 de página Q3,000.00 c/u	1 1/2 de página Q6,000.00	Q 9,000.00
SUBTOTAL			Q109,000.00
TOTAL			Q202,000.00

5.2.3 RADIO

Fase Lanzamiento

No.	RADIO	FRECUENCIA	SPOT 20'	BONIFICACIÓN	PERÍODO	TOTAL	INVERSIÓN
1	EXA FM	101.7 FM	7 Diarios	3 Diarios	20 Días	200	Q19,000.00
2	ALFA	97.3 FM	6 Diarios	2 Diarios	20 Días	160	Q18,000.00
3	RADIO DISNEY	92.9 FM	6 Diarios	2 Diarios	20 Días	160	Q19,000.00
4	RADIO FIESTA	103.7 FM	8 Diarios	2 Diarios	20 Días	200	Q 17,000.00
5	RED DEPORTIVA	106.1 FM	10 Diarios	5 Diarios	20 Días	300	Q19,000.00
6	EMISORAS UNIDAS	89.7 FM	7 Diarios	Ninguna	20 Días	140	Q 17,000.00
7	SONORA	96.9 FM	10 Diarios	5 Diarios	20 Días	300	Q19,000.00
8	PUNTO	90.5 FM	10 Diarios	5 Diarios	20 Días	300	Q 17,000.00
						1,760 SPOT	Q145,000.00

TOTAL



CONCLUSIONES

1. Durante la investigación acerca de la falta de una imagen que de a conocer los Primeros Juegos Codicader Nivel Primario, se comprobó la inexistencia de una Campaña Publicitaria visual con material gráfico que promocionara la existencia de este tipo de eventos deportivos en Guatemala.
2. La problemática que presenta dicha actividad deportiva llevó a crear, diseñar y comprobar la eficacia de la realización de una Campaña Publicitaria visual: logotipo, afiches, volante, mantas, mupis, anuncios de prensa, y artículos promocionales, para dar a conocer esta gran actividad deportiva.
3. La comprobación de la eficacia de cada elemento gráfico se determinó a través de una serie de entrevistas de las cuales se obtuvo como resultado la aceptación de cada pieza en cuanto a su forma, colores y contenido.
4. Se puede prever que la presente propuesta de Campaña Publicitaria visual para promocionar los Primeros Juegos Deportivos Estudiantiles Centroamericanos Codicader Nivel Primario, organizado por la Dirección General de Educación Física

servirá de manera efectiva, no sólo, para promover dicha actividad, sino que contribuirá y ayudará a involucrar a más niños y niñas en el deporte y crear en ellos y ellas una cultura física. Además colaborará con el desarrollo cultural y deportivo de Guatemala.

RECOMENDACIONES

Se recomienda a la Dirección General de Educación Física, contactar otras propuestas de Campaña Publicitaria, para lograr una mayor efectividad en cuanto a publicitar los Primeros Juegos Codicader Nivel Primario se refiere.

Ésto con la finalidad de lograr los objetivos deseados, y ayudar también a tener más afluencia de participantes y espectadores en los escenarios deportivos durante esta actividad, pues el grupo objetivo estará perfectamente informado de los Primeros Juegos Codicader a nivel centroamericano con sede en Guatemala.



REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

LIBROS

1. Dirección General de Educación Física. *Educación Física para Toda la Vida*. Guatemala. DIGEF. 2007

DOCUMENTOS CONSULTADOS EN MEDIOS ELECTRÓNICOS

2. El significado del color en la publicidad.

Extraído en julio 2008 de

<http://www.duamu.com/re/articulo/590/id/590/articulos-significado-de-los-colores-web.html>

3. Las estrategias detrás de los productos.

Extraído en julio 2008 de

http://www.ingenio.deusto.es/index.php?option=com_content&task=view&id=285&Itemid=109&lang=es

GLOSARIO

Arte Final

Es el boceto final preparado para ser reproducido, puede ser un negativo o un positivo, debe tener un acabado perfecto, se separa por colores y éstos se imprimen en blanco y negro, ya que el proceso de reproducción así lo requiere.

Bocetos

Son ideas trabajadas previas a un boceto final. No están detallados como la obra acabada, pero sugieren el grafismo de un trabajo impreso; en ellos se debe considerar colores, materiales y métodos de reproducción.

Boceto Final

Es un boceto acabado, escogido entre otros por su diseño y/o funcionalidad. Este presenta cambios que hayan sido requeridos por el cliente y es la solución gráfica final.

Encuesta

Una enumeración de una muestra. Usualmente se refiere a opiniones de muestra, actividades y creencias.

Formato

Es la dimensión, forma y posición (vertical u horizontal) de una publicación o material gráfico.

Imagen

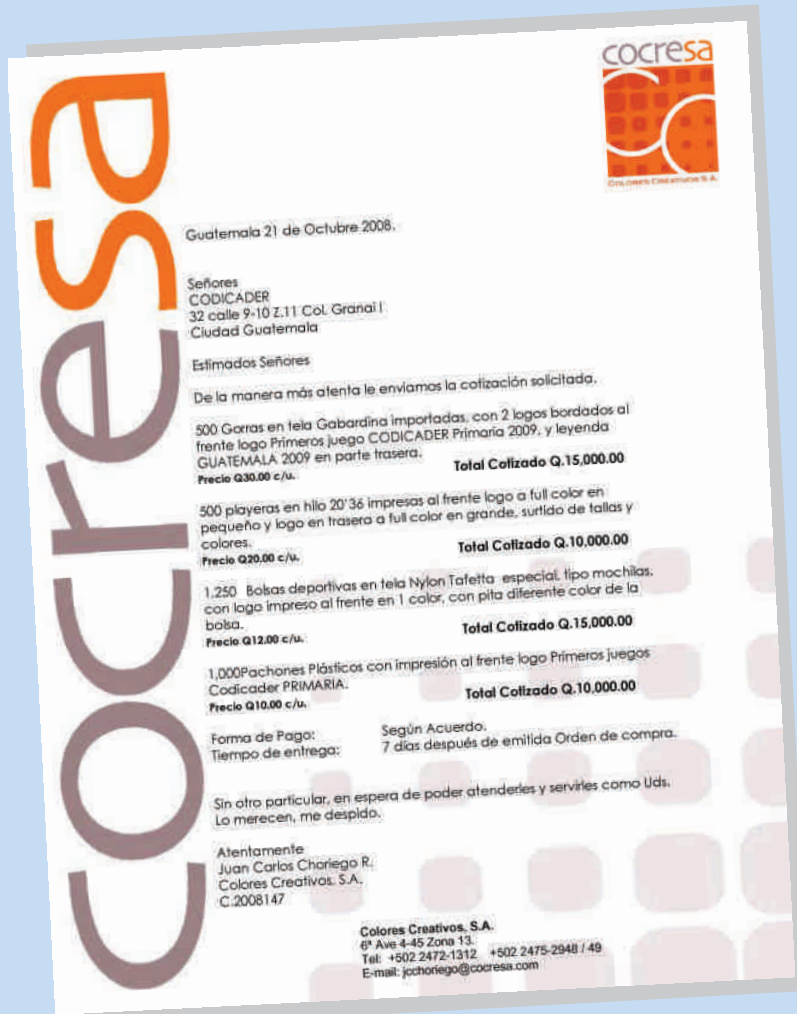
Es la figura que se utiliza para la representación de algún objeto, ya sea por medio de trazos gráficos o del lenguaje. Puede ser un dibujo, fotografía o ilustración.

Hace atractivo algún material, con el objeto de explicar características, ayudar a la comprensión de un mensaje o mantener el recuerdo de una forma más clara.



ANEXOS

Cotizaciones



cocresa

Guatemala 21 de Octubre 2008.

Señores:
CODICADER
32 calle 9-10 Z.11 Col. Granal I.
Ciudad Guatemala

Estimados Señores

De la manera más atenta le enviamos la cotización solicitada.

500 Gorras en tela Gabardina importadas, con 2 logos bordados al frente logo Primeros Juegos CODICADER Primaria 2009, y leyenda GUATEMALA 2009 en parte trasera.
Total Cotizado Q.15,000.00
Precio Q30.00 c/u.

500 playeras en hilo 20'36 impresas al frente logo a full color en pequeño y logo en trasera a full color en grande, surtido de tallas y colores.
Total Cotizado Q.10,000.00
Precio Q20.00 c/u.

1,250 Bolsas deportivas en tela Nylon Tafetta especial, tipo mochilas, con logo impreso al frente en 1 color, con pita diferente color de la bolsa.
Total Cotizado Q.15,000.00
Precio Q12.00 c/u.

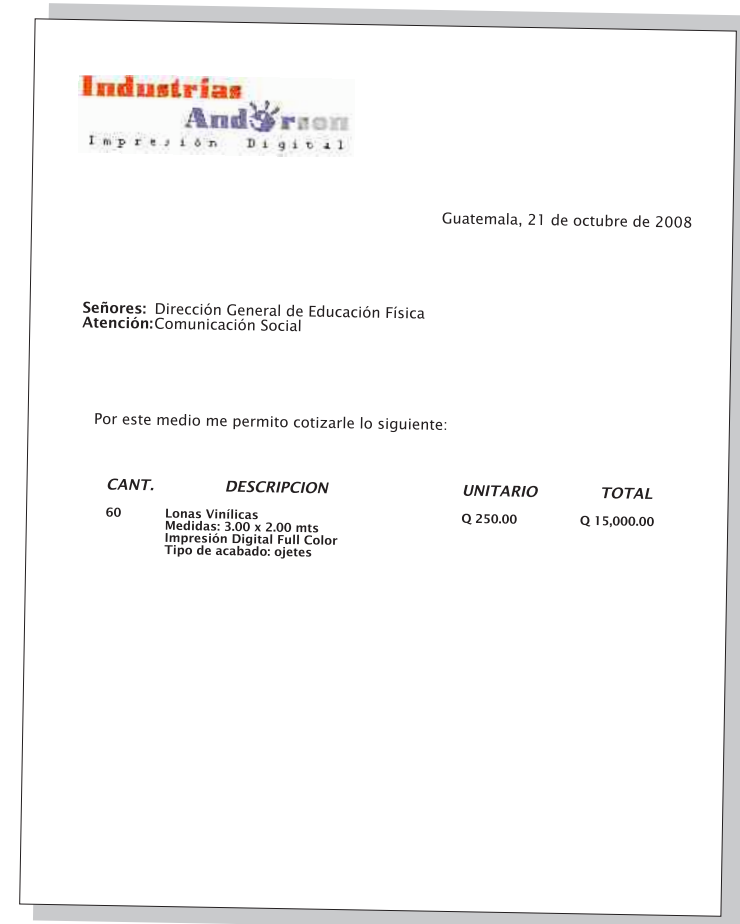
1,000 Pачones Plásticos con impresión al frente logo Primeros Juegos Codicader PRIMARIA.
Total Cotizado Q.10,000.00
Precio Q10.00 c/u.

Forma de Pago: Según Acuerdo.
Tiempo de entrega: 7 días después de emitida Orden de compra.

Sin otro particular, en espera de poder atenderles y servirles como Uds. Lo merecen, me despido.

Atentamente
Juan Carlos Chariego R.
Colores Creativos, S.A.
C.2008147

Colores Creativos, S.A.
6ª Ave 4-45 Zona 13.
Telf: +502 2472-1312 +502 2475-2948 / 49
E-mail: jchariego@cocresa.com



Industrias Anderson
Impresión Digital

Guatemala, 21 de octubre de 2008

Señores: Dirección General de Educación Física
Atención: Comunicación Social

Por este medio me permito cotizarle lo siguiente:

CANT.	DESCRIPCION	UNITARIO	TOTAL
60	Lonas Vinílicas Medidas: 3.00 x 2.00 mts Impresión Digital Full Color Tipo de acabado: ojete	Q 250.00	Q 15,000.00

Guatemala, 21 de Octubre de 2008

Atención
 Dirección General de Educación Física
 Presente.

Por medio de la presente y en atención a su solicitud, tenemos el agrado de cotizarle lo siguiente.

Afiches litografiados a full color tiro, sobre Texcote 12, tamaño 18 * 24, 8 diseños
 1,000 c/u.

8,000.....Q. 19,208.00

Cotización valida únicamente durante 45 días
 Precio incluye IVA,
 50 % de anticipo & 50% contra entrega
 El Cliente proporciona CD

Carlos Guzmán
 Xpress Arte



Guatemala, 17 de septiembre de 2008.

Señores,
 DIGEF
 Presente

Estimados señores:

Por este medio tengo el gusto de saludarles y a la vez presentarles la siguiente propuesta para futura pauta publicitaria en Nuestro Diario

Sección: Interiores
Inversión: Q16, 000.00
Módulos: 6x4
Tamaño: 1/2 Página full color y/o blanco y negro no varia precio
Cantidad de publicaciones: 1
Fecha: 01/06/2009

Sección: Interiores
Inversión: Q8, 000.00
Módulos: 3x4
Tamaño: 1/4 Página full color y/o blanco y negro no varia precio
Cantidad de publicaciones: 1
Fecha: 28/06/2009

Sección: Interiores
Inversión: Q16, 000.00
Módulos: 6x4
Tamaño: 1/2 Página full color y/o blanco y negro no varia precio
Cantidad de publicaciones: 1
Fecha: 17/07/2009

Sección: Interiores
Inversión: Q8,000.00
Módulos: 3x4
Tamaño: 1/4 Página full color y/o blanco y negro no varia precio
Cantidad de publicaciones: 1
Fecha: 19/07/2009

Sección: Interiores
Inversión: Q8, 000.00
Módulos: 3x4
Tamaño: 1/4 Página full color y/o blanco y negro no varia precio
Cantidad de publicaciones: 1
Fecha: 20/07/2009

(Incluye IVA 12% y Timbre de Prensa 5%)

Sin otro particular y en espera de una pronta respuesta, aprovecho la oportunidad para reiterarle nuestro deseo de servirle de la mejor manera.

Atentamente
 Mónica Quiñónez
 Ejecutiva Telemarketing

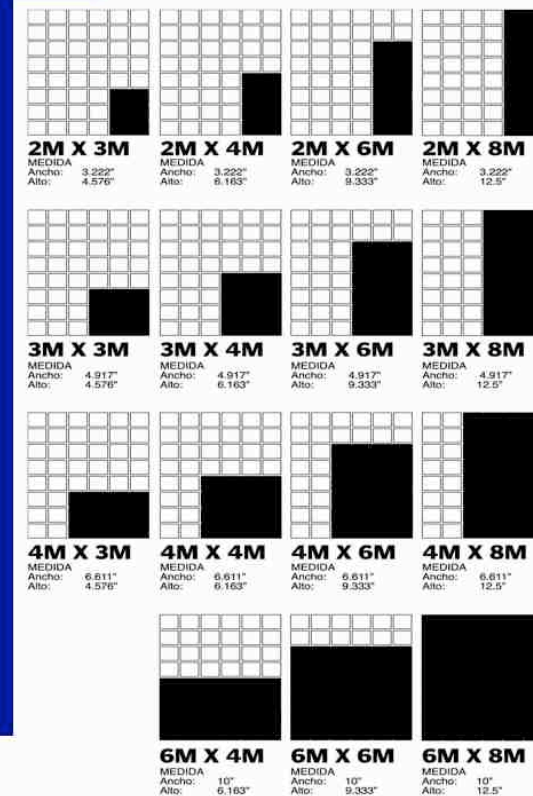


PRENSA LIBRE

TARIFAS EN PAGINAS INTERIORES

	TAMAÑO	TOTAL MODULOS	MEDIDAS	B/N	P R E C I O S		
					1 COLOR	2 COLORES	FULL COLOR
	2X3	6	3.222" x 4.583"	Q 2,632.50	Q 3,159.00	Q 3,685.50	Q 4,212.00
	2X4	8	3.222" x 6.163"	Q 3,510.00	Q 4,212.00	Q 4,914.00	Q 5,616.00
	2X6	12	3.222" x 9.333"	Q 5,265.00	Q 6,318.00	Q 7,371.00	Q 8,424.00
	2x8	16	3.222" x 12.5"	Q 7,020.00	Q 8,424.00	Q 9,828.00	Q 11,232.00
1/4 página	3x3	9	4.917" x 4.583"	Q 3,948.75	Q 4,738.50	Q 5,528.25	Q 6,318.00
	3x4	12	4.917" x 6.163"	Q 5,265.00	Q 6,318.00	Q 7,371.00	Q 8,424.00
	3x6	18	4.917" x 9.333"	Q 7,897.50	Q 9,477.00	Q 11,056.50	Q 12,636.00
1/2 vertical	3x8	24	4.917" x 12.5"	Q 10,530.00	Q 12,636.00	Q 14,742.00	Q 16,848.00
	4x3	12	6.611" x 4.576"	Q 5,265.00	Q 6,318.00	Q 7,371.00	Q 8,424.00
	4x4	16	6.611" x 6.163"	Q 7,020.00	Q 8,424.00	Q 9,828.00	Q 11,232.00
	4x6	24	6.611" x 9.333"	Q 10,530.00	Q 12,636.00	Q 14,742.00	Q 16,848.00
robapágina vert	4x8	32	6.611" x 12.5"	Q 14,040.00	Q 16,848.00	Q 19,656.00	Q 22,464.00
1/2 horizontal	6x4	24	10" x 6.163"	Q 10,530.00	Q 12,636.00	Q 14,742.00	Q 16,848.00
robapágina hor.	6x6	36	10" x 9.333"	Q 15,795.00	Q 18,954.00	Q 22,113.00	Q 25,272.00
1 página	6x8	48	10" x 12.5"	Q 21,060.00	Q 25,272.00	Q 29,484.00	Q 33,696.00

	TAMAÑO	TOTAL MODULOS	MEDIDAS	B/N	P R E C I O S		
					1 COLOR	2 COLORES	FULL COLOR
1/4 página	3x4	12	4.917" x 6.163"	Q 5,265.00	Q 6,318.00	Q 7,371.00	Q 8,424.00
1/2 horizontal	6x4	24	10" x 6.163"	Q 10,530.00	Q 12,636.00	Q 14,742.00	Q 16,848.00
1 página	6x8	48	10" x 12.5"	Q 21,060.00	Q 25,272.00	Q 29,484.00	Q 33,696.00



1 De lunes a domingo



Tarifas interiores en Siglo Veintiuno

Modalidad	Tamaño	B / N Q.	+ 1 Color Q.	Full Color Q.
2x3	3.222" x 4.576"	1,566	2,034	2,346
2x4	3.222" x 6.163"	2,088	2,712	3,128
2x6	3.222" x 9.333"	3,132	4,068	4,692
2x8	3.222" x 12.500"	4,176	5,424	6,256
3x3	4.917" x 4.576"	2,349	3,051	3,519
3x4	4.917" x 6.163"	3,132	4,068	4,692
3x6	4.917" x 9.333"	4,698	6,102	7,038
3x8	4.917" x 12.500"	6,264	8,136	9,384
4x3	6.611" x 4.576"	3,132	4,068	4,692
4x4	6.611" x 6.163"	4,176	5,424	6,256
4x6	6.611" x 9.333"	6,264	8,136	9,384
4x8	6.611" x 12.500"	8,352	10,848	12,512
6x1	10.000" x 1.413"	1,566	2,034	2,346
6x2	10.000" x 2.997"	3,132	4,068	4,692
6x4	10.000" x 6.163"	6,264	8,136	9,384
6x6	10.000" x 9.333"	9,396	12,204	14,076
6x8	10.000" x 12.500"	12,528	16,272	18,768

Páginas y espacios preferenciales

Página	Tamaño	B / N Q.	Full Color Q.
3	10.000" x 12.500"	21,250.00	21,250.00
5	10.000" x 12.500"	13,780.80	20,644.80
7	10.000" x 12.500"	13,530.24	20,269.44
9	10.000" x 12.500"	13,279.68	19,894.08
11	10.000" x 12.500"	13,154.40	19,706.40
Contraportada	10.000" x 12.500"	13,780.80	20,644.80

El cierre para el ingreso de órdenes de publicidad de miércoles a domingo es dos días antes de su publicación a las 2:00 p.m. El cierre para materiales es un día antes de su publicación a las 10:00 a.m. Para los días lunes y martes el ingreso de órdenes de publicidad y materiales, es el viernes anterior a las 15:00 p.m. Estos precios no incluyen el 12% de I.V.A. ni el 0.5% de Timbre de Prensa y rigen a partir del 1 de enero de 2,004. Para los anuncios en campo pagado, consecutivos y confrontados aplica un 10% de incremento sobre la tarifa utilizada. Anuncios invertidos se aplica un 10% de incremento sobre las tarifas blanco y negro. En los anuncios de Servicio Social (bautizos, bodas, graduaciones, aniversarios, etc.) se aplica un 25% de descuento sobre la tarifa.

Siglo Veintiuno

3

1 de lunes a domingo



Modalidad	Tamaño	B / N Q.	+ 1 Color Q.	Full Color Q.
2x3	3.222" x 4.576"	1,044	1,356	1,560
2x4	3.222" x 6.163"	1,392	1,808	2,080
2x6	3.222" x 9.333"	2,088	2,712	3,120
2x8	3.222" x 12.500"	2,784	3,616	4,160
3x3	4.917" x 4.576"	1,566	2,034	2,340
3x4	4.917" x 6.163"	2,088	2,712	3,120
3x6	4.917" x 9.333"	3,132	4,068	4,680
3x8	4.917" x 12.500"	4,176	5,424	6,240
4x3	6.611" x 4.576"	2,088	2,712	3,120
4x4	6.611" x 6.163"	2,784	3,616	4,160
4x6	6.611" x 9.333"	4,176	5,424	6,240
4x8	6.611" x 12.500"	5,568	7,232	8,320
6x1	10.000" x 1.413"	1,044	1,356	1,560
6x2	10.000" x 2.997"	2,088	2,712	3,120
6x4	10.000" x 6.163"	4,176	5,424	6,240
6x6	10.000" x 9.333"	6,264	8,136	9,360
6x8	10.000" x 12.500"	8,352	10,848	12,480

El cierre para el ingreso de órdenes de publicidad a publicarse de miércoles a domingo es dos días antes de su publicación a las 2:00 p.m. El cierre para materiales es un día antes de su publicación a las 10:00 a.m. para los días lunes y martes el ingreso de órdenes de publicidad y materiales es el viernes anterior a las 3:00 p.m. Estos precios no incluyen el 12% de I.V.A. ni el 0.5% de Timbre de Prensa y rigen a partir del 1 de enero de 2,004. Para los anuncios en campo pagado, consecutivos y confrontados, aplica un 10% de incremento sobre la tarifa utilizada. Anuncios invertidos aplican un 10% de incremento únicamente sobre las tarifas blanco y negro. Los anuncios de Servicio Social: bautizos, bodas, graduaciones, aniversarios, etc. Aplica un 25% de descuento sobre la tarifa.

Páginas y espacios preferenciales

Página	Modalidad	Tamaño Q.	B / N Q.	Full Color Q.
3	6x8	10.000" X 12.500"	14,500.00	14,500.00
5	6x8	10.000" x 12.500"	9,187.20	13,728.00
7	6x8	10.000" x 12.500"	9,020.16	13,478.40
9	6x8	10.000" x 12.500"	8,853.12	13,228.80
11	6x8	10.000" x 12.500"	8,769.60	13,104.00
Contraportada	6x8	10.000" x 12.500"	9,187.20	13,728.00

Al Día

3





TARIFARIO 2009

GRUPO A			
Formato musical regional popular, KE BUENA			
Estación	Localidad	Frecuencia	Precio/seg Sin imp
KEBUENA Guatemala	Depto Guatemala	91.3 fm	Q5.50
RADIO NOVEDAD la Kebuena de Zacapa y Teculután	Depto Zacapa y Teculután	1080 am y 98.3 fm	Q3.00
PERLA DE ORIENTE la Kebuena de Chiquimula	Depto Chiquimula	990 am y 99.1 fm	Q3.50
PORTENA la Kebuena de Izabal	Depto Izabal	1400 am y 107.1 fm	Q2.50
RADIO CORONA la Kebuena de Morales Izabal	Morales Izabal	720 am y 107.1 fm	Q2.50
KEBUENA Coban	Depto Alta Verapaz, Cobán	93.9 fm	Q2.50
KEBUENA Jutiapa	Depto Jutiapa	93.1 fm	Q2.50
JALAPA STEREO la Kebuena de Jalapa	Depto Jalapa	93.5 fm	Q2.50
RADIO ROSA la Kebuena de Santa Rosa	Depto Santa Rosa	95.1 fm	Q2.50
LA CANONERA la Kebuena de Escuintla	Depto Escuintla	105.1 fm	Q2.75
KEBUENA Costa Sur	Depto Mazatenango y Reu	89.1 fm	Q3.00
COALTEPEQ la Kebuena de	Coatepeque	94.7 fm	Q2.75
KEBUENA San Marcos	Depto San Marcos	101.5 fm	Q2.50
KEBUENA Quiché	Depto Quiché	103.5 fm	Q2.50
KEBUENA Occidente	Depto Xela y Toto	95.1 fm	Q2.75
KEBUENA Huehuetenango	Depto Huehuetenango	88.9 fm	Q2.50

GRUPO B			
Formato musical VARIADO			
Estación	Localidad	Frecuencia	Precio/seg Sin imp
EXA FM Guatemala	Depto de Guatemala	101.7 fm	Q7.00
EXA FM Costa Sur	Depto Mazate y Reu	97.5 fm	Q3.00
EXA FM Occidente	Depto Xela y Toto	97.1 fm	Q2.75
EXA FM Jutiapa	Depto Jutiapa	106.3 fm	Q2.50
EXA FM Escuintla	Depto Escuintla	90.7 fm	Q2.75
SOL FM	Deptos Zacapa y Chiquimula	102.3 fm	Q3.00
MAR FM	Depto Izabal	97.9 fm	Q3.50
TU FM	Depto Izabal	104.1 fm	Q2.50

OTROS PRODUCTOS			
Estación	Localidad	Frecuencia	Precio/seg Sin imp
VIVA Guatemala	Depto de Guatemala	95.3 fm	Q6.50
PLUS 102.1 Guatemala	Depto de Guatemala	102.1 fm	Q5.00
RADIO PUNTO	Depto Guatemala y Sacatepé	90.5 fm	Q9.00
RADIO PUNTO	Depto Chiquimula y Zacapa	95.5 fm	
RADIO PUNTO	Depto Izabal	92.3 fm	
RADIO PUNTO	Depto Jalapa	88.7 fm	
RADIO PUNTO	Depto Escuintla	99.9 fm	
RADIO PUNTO	Depto Mazate y Reu	88.3 fm	
RADIO PUNTO	Depto Xela y Toto	94.7 fm	
RADIO PUNTO	Depto Jutiapa	101.1 fm	
RADIO PUNTO	Coatepeque	97.1 fm	
RADIO PUNTO	Depto. Peten	96.1 fm	

- Valido desde el 1 de Enero 2009. Ordenes recibidas a partir de esta fecha deberán tener tarifa 2009.



2008

TARIFARIO

Central de Radio

	TARIFA PAQUETE Q.49.35	TARIFA NORMAL	DISNEY Q. 9.00	SONORA Q. 11.00	XTREMA Q. 7.00	94 FM Q. 6.50	TROPICALDA Q. 11.00	ALFA Q. 11.50	GALAXIA Q. 9.80
Q. 17.05	Q. 17.05	Q. 17.05	Q. 17.05	Q. 17.05	Q. 17.05	Q. 17.05	Q. 17.05	Q. 17.05	Q. 17.05
Q. 16.65	Q. 16.65	Q. 16.65	Q. 16.65	Q. 16.65	Q. 16.65	Q. 16.65	Q. 16.65	Q. 16.65	Q. 16.65
Q. 13.05	Q. 13.05	Q. 13.05	Q. 13.05	Q. 13.05	Q. 13.05	Q. 13.05	Q. 13.05	Q. 13.05	Q. 13.05
Q. 13.45	Q. 13.45	Q. 13.45	Q. 13.45	Q. 13.45	Q. 13.45	Q. 13.45	Q. 13.45	Q. 13.45	Q. 13.45
Q. 19.00	Q. 19.00	Q. 19.00	Q. 19.00	Q. 19.00	Q. 19.00	Q. 19.00	Q. 19.00	Q. 19.00	Q. 19.00
Q. 14.40	Q. 14.40	Q. 14.40	Q. 14.40	Q. 14.40	Q. 14.40	Q. 14.40	Q. 14.40	Q. 14.40	Q. 14.40
Q. 14.80	Q. 14.80	Q. 14.80	Q. 14.80	Q. 14.80	Q. 14.80	Q. 14.80	Q. 14.80	Q. 14.80	Q. 14.80
Q. 14.00	Q. 14.00	Q. 14.00	Q. 14.00	Q. 14.00	Q. 14.00	Q. 14.00	Q. 14.00	Q. 14.00	Q. 14.00
Q. 14.40	Q. 14.40	Q. 14.40	Q. 14.40	Q. 14.40	Q. 14.40	Q. 14.40	Q. 14.40	Q. 14.40	Q. 14.40
Q. 15.04	Q. 15.04	Q. 15.04	Q. 15.04	Q. 15.04	Q. 15.04	Q. 15.04	Q. 15.04	Q. 15.04	Q. 15.04
Q. 16.40	Q. 16.40	Q. 16.40	Q. 16.40	Q. 16.40	Q. 16.40	Q. 16.40	Q. 16.40	Q. 16.40	Q. 16.40
Q. 16.00	Q. 16.00	Q. 16.00	Q. 16.00	Q. 16.00	Q. 16.00	Q. 16.00	Q. 16.00	Q. 16.00	Q. 16.00
Q. 12.40	Q. 12.40	Q. 12.40	Q. 12.40	Q. 12.40	Q. 12.40	Q. 12.40	Q. 12.40	Q. 12.40	Q. 12.40
Q. 12.80	Q. 12.80	Q. 12.80	Q. 12.80	Q. 12.80	Q. 12.80	Q. 12.80	Q. 12.80	Q. 12.80	Q. 12.80
Q. 10.80	Q. 10.80	Q. 10.80	Q. 10.80	Q. 10.80	Q. 10.80	Q. 10.80	Q. 10.80	Q. 10.80	Q. 10.80
Q. 24.25	Q. 24.25	Q. 24.25	Q. 24.25	Q. 24.25	Q. 24.25	Q. 24.25	Q. 24.25	Q. 24.25	Q. 24.25
Q. 20.85	Q. 20.85	Q. 20.85	Q. 20.85	Q. 20.85	Q. 20.85	Q. 20.85	Q. 20.85	Q. 20.85	Q. 20.85
Q. 21.75	Q. 21.75	Q. 21.75	Q. 21.75	Q. 21.75	Q. 21.75	Q. 21.75	Q. 21.75	Q. 21.75	Q. 21.75
Q. 22.15	Q. 22.15	Q. 22.15	Q. 22.15	Q. 22.15	Q. 22.15	Q. 22.15	Q. 22.15	Q. 22.15	Q. 22.15
Q. 29.10	Q. 29.10	Q. 29.10	Q. 29.10	Q. 29.10	Q. 29.10	Q. 29.10	Q. 29.10	Q. 29.10	Q. 29.10
Q. 34.35	Q. 34.35	Q. 34.35	Q. 34.35	Q. 34.35	Q. 34.35	Q. 34.35	Q. 34.35	Q. 34.35	Q. 34.35
Q. 42.80	Q. 42.80	Q. 42.80	Q. 42.80	Q. 42.80	Q. 42.80	Q. 42.80	Q. 42.80	Q. 42.80	Q. 42.80
Q. 49.35	Q. 49.35	Q. 49.35	Q. 49.35	Q. 49.35	Q. 49.35	Q. 49.35	Q. 49.35	Q. 49.35	Q. 49.35

1. Por la compra de cualquier mix de los radios obtenien en 2009, se debe pagar un monto adicional de Q. 20.00 para incluir Radio Disney en los paquetes.

Se pueden realizar todas las compras en efectivo con la siguiente formula:

2. Por la compra de cualquier mix de tres o más radios se debe pagar un monto adicional de Q. 20.00 para incluir Radio Disney en los paquetes.

Vigentes a partir de Enero de 2008.

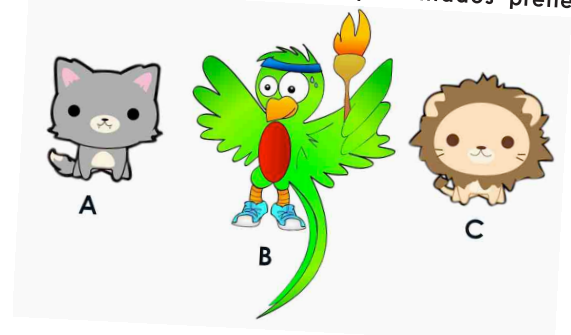
Encuesta

Universidad de San Carlos de Guatemala
 Facultad de Arquitectura
 Licenciatura en Diseño Gráfico

Instrucciones:
 Lee las siguientes preguntas y contesta encerrando con un círculo la respuesta que consideres. Esta información, nos servirá para saber tu opinión.

1. ¿Has escuchado alguna vez acerca de los Juegos Deportivos Estudiantiles Centroamericanos CODICADER?
 Si _____ No _____
- 2.- ¿Tus padres te han llevado a presenciar o a participar a algún evento deportivo organizado por tu colegio u otro establecimiento?
 Si _____ No _____
3. ¿Te gustan los deportes?
 Si _____ No _____
 Si tu respuesta es Si, qué deportes te gustan? _____
4. Al ver los diseños, ¿cuál es el mensaje?
 A. Te indica que una actividad deportiva está por comenzar.
 B. Que es una tienda de venta de elementos deportivos.
 C. Que es un encuentro de niños donde jugarán varios deportes.
- 5.- Las letras utilizadas se lee:
 Bien _____ Muy bien _____ Regular _____ Cuesta leerla _____
- 6.- ¿Por qué te gustan las letras utilizados en los diseños?
 Por su color _____ Por su forma _____ Por su estilo original _____ Por estar a la moda _____
7. ¿Por qué te gusta el logo de los Juegos Codicader?
 Por su color _____ Por su forma _____ Por su estilo original _____ Por estar a la moda _____
- 8.- ¿Los colores empleados en los diseños llaman tu atención?
 Mucho _____ Poco _____ Nada _____
- 9.- ¿Te gustan las fotografías utilizadas en cada una de los diseños presentados?
 Si _____ No _____
 A. Por sus colores llamativos.
 B. Porque me gustaría estar en su lugar.
 C. Porque es mi deporte favorito.
 D. Porque algún día me gustaría formar parte de la Delegación de mi país.

10. ¿Cuál de todos los personajes presentados prefieres más?



11.- Te identificas con la imagen diseñada para los juegos Codicader?
 Mucho _____ Poco _____ Nada _____

12.- ¿Te sientes identificado con el mensaje que se transmite a través de los diseños que se te han presentado?
 Si _____ No _____
 Porque? _____

13.- ¿Consideras que todas las piezas gráficas ayudarán a promocionar los Juegos Codicader?
 Mucho _____ Poco _____ Nada _____


Edad _____ Sexo F _____ M _____



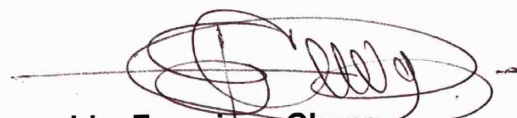


CREACIÓN DE CAMPAÑA PUBLICITARIA PARA LA PROMOCIÓN DE
LOS PRIMEROS JUEGOS DEPORTIVOS ESTUDIANTILES CENTROAMERICANOS
NIVEL PRIMARIO -CODICADER- 2009

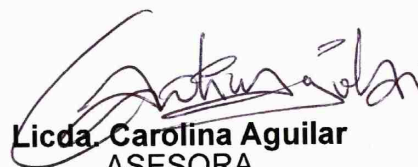
IMPRÍMASE



Arq. Carlos Enrique Valladares
DECANO
Facultad de Arquitectura
Universidad de San Carlos de Guatemala



Lic. Francisco Chang
ASESOR



Licda. Carolina Aguilar
ASESORA



Licda. Emperatriz Pérez
ASESORA



Ana Ixchel Córdova Catalán
SUSTENTANTE



