

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



diseño gráfico
U S A C



arquitectos

Manual de imagen corporativa
para “**La granja de Tochtín**”
de la Asociación Integral de Desarrollo y Bienestar -ASIDEBI-

Presentado por:
Emily Yohana Villatoro Colindres
Carné 200319682

Previo a optar al título de:
Licenciada en Diseño Gráfico



Guatemala febrero 2010

Proyecto de Graduación • Emily Villatoro

Manual de imagen corporativa
para “**La granja de Tochtín**”
de la Asociación Integral de Desarrollo y Bienestar -ASIDEBI-

Manual de imagen corporativa
para “**La granja de Tochtín**”
de la Asociación Integral de Desarrollo y Bienestar -ASIDEBI-
Proyecto de investigación realizado en la ciudad de Guatemala,
en el período de julio de 2008 a febrero 2010.

**JUNTA DIRECTIVA DE LA FACULTAD DE
ARQUITECTURA 2010**

Arq. Carlos Enrique Valladares Cerezo
Decano

Arq. Sergio Mohamed Estrada Ruiz
Vocal I

Arq. Efraín de Jesús Amaya Caravantes
Vocal II

Arq. Carlos Enrique Martini Herrera
Vocal III

Maestra Sharon Yanira Alonzo Lozano
Vocal IV

Br. Juan Diego Alavarado Castro
Vocal V

Arq. Alejandro Muñoz Calderón
Secretario

**TRIBUNAL EXAMINADOR Y ASESORES
DEL PROYECTO**

Arq. Carlos Enrique Valladares Cerezo
Decano

Lic. Rualdo Anzueto
Asesor I

Licda. Anabella Yaeggi
Asesora II

Lic. Víctor Manuel Pacheco
Asesor III

Arq. Alejandro Muñoz Calderón
Secretario

Índice

Dedicatoria y Agradecimiento	1
Presentación	3
Capítulo I (Notas introductorias)	4
Antecedentes	5
Perfil del Cliente	6-7
Problema/objetivo	8
Justificación	9
Capítulo II (Marco referencial)	10
Sobre el contexto	11
Sobre el grupo objetivo	12
Sobre la temática	13-14
Marco conceptual	15-16
Concepto creativo	17-18
Estrategias de comunicación	19
Capítulo III (Propuesta gráfica)	20
Proceso de bocetaje	21-30
Jerarquización de la propuesta final	31-33
Fundamentación	34-36
Propuesta gráfica final	37-62
Capítulo IV (Validación)	63
Encuesta	64-66
Tabulaciones	67-71
Capítulo V (Propuesta operativa)	72
Plan estratégico de medios	73-75
Presupuesto	76
Conclusiones	77
Bibliografía	78
Glosario	79

Dedicatoria y Agradecimiento

Esta tesis es el resultado de años de estudio y aprendizaje que no hubiera logrado sin la ayuda de las dos personas mas importantes en mi vida, mi papá y a mi mamá, por lo tanto se las dedico a ellos, porque se y agradezco de todo corazón el esfuerzo, sacrificio que hicieron y la dedicación que tuvieron para que pudiera culminar esta etapa de mi vida, y por supuesto a mi...por no tirar la toalla y darle siempre pa´delante!!

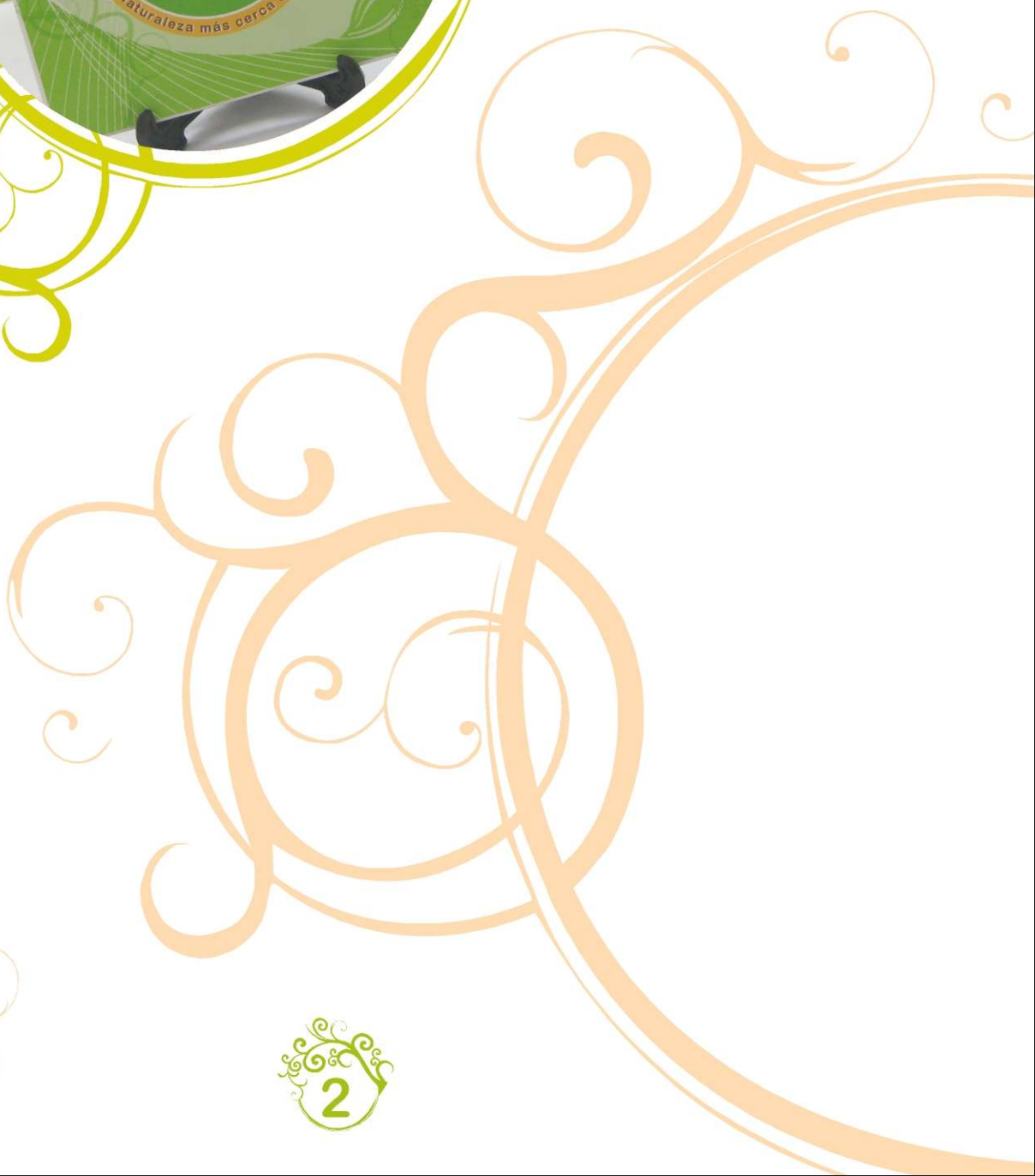
GRACIAS !!!

A Dios, por la bendición de poder estudiar y obtener un título universitario y por las personas que puso en mi camino para que pudiera lograrlo.

A mis queridos padres, por su confianza y su apoyo en mis años de estudios, a mi hermana y mi hermano.

A mis cuates cuates, por estar siempre conmigo en las buenas y en las malas... y en todas las desveladas.

A las personas de ASIDEBI y a mis asesores del proyecto, por su ayuda y asesoría para la elaboración de esta tesis.



Presentación

Durante el período del mes de agosto 2008 al mes de mayo 2009 se realizó este proyecto de graduación con el objetivo fundamental de darle una solución gráfica al problema encontrado en la Asociación Integral de Desarrollo y Bienestar -ASIDEBI- el cual es la falta de un manual de imagen corporativa para la granja de Tochtitín, a fin de estandarizar el uso del logotipo y la línea de diseño en todas sus aplicaciones. Después de una cuidadosa investigación se siguió con el proceso de bocetaje para plasmar de forma gráfica la solución precisa para el problema encontrado.

Capítulo 1

Notas Introdutorias

ANTECEDENTES

La Asociación Integral de Desarrollo y Bienestar -ASIDEBI- es una organización privada, no lucrativa y apolítica, con el único propósito de restaurar las vidas de niños guatemaltecos en extrema pobreza, es por eso que nace la Casa Hogar de niños Nidito de Amor.

La Asociación crea proyectos que brindan ingresos económicos para la sostenibilidad de los niños habitantes de la Casa Hogar, cuenta con una granja didáctica móvil que realiza un show educativo y divertido. el desarrollo y diseño de un manual de imagen corporativa de la granja, así mismo materiales impresos que proporcionen toda la información general de los servicios que brinda dicha granja.

El cliente, ASIDEBI, aceptó muy bien la propuesta de diseñar el manual de imagen corporativa junto con una serie de piezas gráficas para informar de sus servicios.

PERFIL DEL CLIENTE

La Asociación Integral de Desarrollo y Bienestar - ASIDEBI- es una organización que brinda ayuda a la niñez en situación de pobreza extrema, abandonados, huérfanos, con el afán de brindarles la oportunidad de superar los sufrimientos y necesidades a tan temprana edad han tenido que padecer.

ASIDEBI es una organización privada, no lucrativa y apolítica, con el único propósito de restaurar las vidas de la niñez guatemalteca, es por eso que nace la Casa Hogar de niños Nidito de Amor, con objetivo de:

- Ayudar a niños en situación de extrema pobreza, huérfanos, abandonados, mediante las actividades de carácter social, económico, cultural, educativo, deportivo, de asistencia, beneficencia y desarrollo económico y social.
- Capacitar técnicamente a los niños para que se valgan por sí mismos y sus familias alcancen un mejor nivel de vida.

Para alcanzar los objetivos, se realizan diversas actividades ya que ASIDEBI no recibe ningún apoyo económico por parte del gobierno del país, es totalmente independiente gracias a las generosas donaciones de algunas personas y los miembros de la asociación.

Casa Hogar tiene su sede en el Kilómetro 31.5 de la carretera asfaltada que conduce a San José Pínula, en dirección a Palencia Casa no. 5

Oficinas: 6ta. "A" 20-03 Residenciales Fuentes del Valle II zona 5 de Villa Nueva, Guatemala, teléfonos: 43260351- 57981456-57649214, asidebiong@gmail.com



Capítulo 1

Notas Introductorias

PERFIL DEL CLIENTE



MISIÓN -ASIDEBI-

Recibir a todos aquellos niños menores de edad con problemas de pobreza y proporcionar protección, alimento, vestido, atención médica y educación en un albergue familiar cristiano basado en principios de aceptación y amor incondicional, compartir trabajo y responsabilidades para proveerles una vida mejor y poder ver sus sonrisas.

VISIÓN -ASIDEBI-

Rescatar menores de edad de escasos recursos, abandonados, huérfanos, para que sean socialmente productivos y formar un carácter y un espíritu emprendedor, fomentando los valores cristianos y morales, proporcionando un hogar, educación, amor, para elevar su nivel de vida y de esa manera en un futuro sean apoyo a las comunidades.

FINANCIAMIENTO -ASIDEBI-

Para apoyar a la casa hogar se puede hacer de las siguientes maneras:

Donaciones en efectivo: Los fondos de estas donaciones son canalizados directamente para los proyectos de ASIDEBI. Al donar en efectivo nosotros se extiende un recibo deducible de impuestos.

Apadrinar a un pequeño: Este es un programa formal en el que se puede inscribir y colaborar para el bienestar de un pequeño aportando tan solo un granito de arena, al apadrinar también se extiende un recibo deducible de impuestos.

Donativos en Especie: nidito de amor es una casa para niños, por lo que se necesita todo tipo de mobiliario para acondicionar la casa, como camas, colchones, cunas, mesas, sillas para niños, ropa de cama, así como abarrotes.

Apoyo personal: donando un poco de tiempo para apoyarnos en la construcción de la casa hogar, para decorarla, para convivir con los niños.

Capítulo 1

Notas Introductorias

PROBLEMA

La Asociación Integral de Desarrollo y Bienestar -ASIDEBI- carece de un manual de imagen corporativa de la granja de Tochtitín, por lo que se hace necesario el desarrollo de este proyecto de comunicación: manual de imagen corporativa y una serie de piezas gráficas publicitarias e informativas de la granja, que servirán como ejemplo para el uso correcto del logotipo y la línea de diseño en todas sus aplicaciones.

OBJETIVOS

Objetivo General

Diseñar un manual de imagen corporativa para "La granja de Tochtitín", de la Asociación Integral de Desarrollo y Bienestar -ASIDEBI- que permita estandarizar el uso del logotipo y la línea de diseño en todas sus aplicaciones.

Objetivos Específicos

- Unificar las normas gráficas de la granja de Tochtitín para que todo su material publicitario e informativo mantenga fielmente la imagen que se proyectará al grupo objetivo.
- Informar y orientar de una manera objetiva y precisa sobre la implementación de la imagen corporativa de dicha granja
- Diseñar piezas gráficas, en su mayoría medios impresos como volante, afiche, bifoliar, display, así como la papelería institucional para el uso correcto del logotipo y línea de diseño de la granja.

Capítulo 1

Notas Introdutorias

JUSTIFICACIÓN

Magnitud

ASIDEBI tiene un número de siete asociados que serán los principales beneficiados al igual que los diseñadores que en su momento utilicen el manual de imagen corporativa de la granja de Tochtín, esto con la finalidad de reproducir fielmente la imagen de dicha granja.

La correcta utilización del manual le dará al grupo objetivo una buena imagen de la granja por lo que se conocerán los servicios que presta sobre todo en las áreas cercanas a la ubicación de la granja que es en el Kilómetro 31.5 de la carretera asfaltada que conduce a San José Pínula, en dirección a Palencia Casa no. 5 . En la actualidad circulan aproximadamente 67 mil vehículos diarios en carretera a El Salvador, 5 mil diarios en la entrada a Pavón, 4 mil en carretera a Palencia y 8 mil al día en la entrada a San José Pinula.

(Fuente: <http://www.elperiodico.com.gt/es/20070221/actualidad/36996>)

Trascendencia

Es importante que los socios de –ASIDEBI- y los encargados de la imagen de la granja de Tochtín cuenten con un manual de imagen corporativa. Esto ayudará a que el logotipo y la línea de diseño se implementen de manera correcta en todas sus aplicaciones.



Vulnerabilidad

Con el manual de imagen corporativa se pretende informar y facilitar la correcta implementación y reproducción del logotipo así como la línea de diseño de la granja, a fin de que se represente fielmente la imagen de la institución como ya se ha establecido.

Factibilidad

Este proyecto si es factible porque –ASIDEBI- cuenta con los recursos necesarios para la reproducción del manual de imagen corporativa y de las piezas gráficas, existen instituciones dispuestas a ayudar a ASIDEBI con la reproducción de los materiales.

Capítulo 2

Marco Referencial



Capítulo 2

Marco Referencial

MARCO CONTEXTUAL Y ANÁLISIS DE LA AUDIENCIA SOBRE EL CONTEXTO

La Asociación Integral Para Desarrollo y Bienestar del Área Rural ONG -ASIDEBI,-es una Organización privada, no lucrativa y apolítica, con el único propósito de restaurar las vidas de niños guatemaltecos en extrema pobreza, es por eso que nace la Casa Hogar de niños Nidito de Amor.

La Asociación crea proyectos que brindan ingresos económicos para la sostenibilidad de los niños habitantes de la Casa Hogar, cuenta con una granja didáctica móvil que realiza un show educativo y divertido. el desarrollo y diseño de un manual de imagen corporativa para la granja, así como materiales impresos que sirvan de ejemplo para el uso correcto de la línea de diseño.

Capítulo 2

Marco Referencial

MARCO CONTEXTUAL Y ANÁLISIS DE LA AUDIENCIA SOBRE EL GRUPO OBJETIVO

Perfil Geográfico

Región: Sur de la capital de Guatemala.

Ciudad: Guatemala, municipio de San Miguel Petapa.

Tamaño del municipio: 30 Kilómetros cuadrados. Kms.2

Número de habitantes: 101,242

Densidad: Urbana, sub urbana y rural,

tamaño de la ciudad: más de un millón de habitantes en el área capitalina y más de 14 millones en toda Guatemala.

Clima: Templado

(Fuente: http://www.visitguatemala.com/nuevo/ver_destino.asp?id=671)

Perfil Demográfico

Edad: de 28 a 45 años

Sexo: masculino y femenino

Tamaño de familia: más de cinco personas.

Ciclo de vida familiar: hombre y mujer casados con dos o tres hijos mayores de 2 años.

Ingreso: promedio familiar de Q.10.000.00 mensuales

Ocupación: Profesionales con empleo en empresas grandes, con negocio propio y con tiempo para la Organización, mujeres amas de casa y que ayudan al bienestar de la familia colaborando con el negocio propio.

Educación: estudios universitarios, titulados, mínimo nivel diversificado.

Religión: sin distinción de religión, pero en su mayoría cristianos evangélicos.

Nacionalidad: guatemaltecos

Perfil Psicográfico

Clase social: Media-baja

Estilo de vida: Personas estudiadas que viven de su propio negocio y algunos cuentan con otro empleo obteniendo un ingreso mensual aparte de los ingresos de su negocio. Llevan una rutina diaria de trabajo de lunes a viernes, con posibilidades de salir de paseo los fines de semana obteniendo ingresos con un promedio familiar de Q.10, 000 mensuales

Personalidad: Responsables y muy trabajadores buscando constantemente formas de superación personal, abierto a explorar nuevas ideas económicas para crecer integralmente.

Capítulo 2

Marco Referencial

MARCO CONCEPTUAL SOBRE LA TEMÁTICA

La granja de Tochitín es didáctica y divertida, tiene la opción de llevarla a diversos establecimientos y hogares, donde los niños se divertirán y aprenderán sobre los animales de la granja, en Guatemala son escasas las granjas móviles con fines educativos y de entretenimiento.

Por lo que se han tomado diversas referencias nacionales e internacionales tanto en el aspecto gráfico como teórico para la realización del manual de imagen corporativa de la granja de Tochitín.



Alquiler de caballos y eventos infantiles "Mi Jacalito"

(<http://www.paginasamarillas.com/pagamanet/web/procesos/link.aspx?ie=7506061&ipi=3&tipo=6&web=www.mijacalito.net&tbu=5974&ipa=3&idi=1&qid=9020463761280073728>)

Esta es la única en Guatemala de la que se encontró referencia, es el alquiler de caballos ubicado en avenida Las Américas, desde hace 50 años prestan dicho servicio y ahora ofrecen una granja didáctica móvil para cualquier tipo de evento.

Al visitar la página web de "Mi Jacalito" se observó la falta de diseño en la imagen de esta granjita lo que indica la ausencia de un manual de imagen corporativa y de normas gráficas.



"La Granja Móvil"

(<http://www.granjamovil.com/index.html>)

Ubicada en Camino Colomina nº 36, Cañada del Fenollar, 03699, Alicante, España. Esta granja ofrece el servicio a domicilio, siendo una granja didáctica y realizando una función de zoo terapia. Al visitar la página web se observa la falta de un manual de imagen corporativa que se implemente para que la imagen de dicha granja sea atractiva y funcional.

Capítulo 2

Marco Referencial

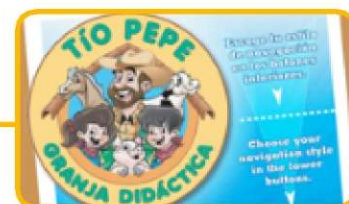
MARCO CONCEPTUAL SOBRE LA TEMÁTICA



"Granja Móvil"

(<http://www.granjamovil.cl/index.html>)

Con Granja Móvil niños y niñas experimentarán el mundo de la granja a través de mansos animales domésticos y diversas actividades didácticas. Ubicada en la República de Chile. La imagen de esta granja móvil está muy bien trabajada, el logotipo y los elementos utilizados en todo el sitio web tienen unidad gráfica.



"Granja Didáctica Tío Pepe"

(http://www.granjatiopepe.com/index_html.html)

El concepto de Granja Didáctica nació hace 13 años con Granja Didáctica del Tío Pepe, marcando una nueva tendencia en entretenimiento, educación y formación de los niños forjando mejores seres humanos a lo largo de estos años. Ubicada en México. La imagen de esta granja es la mejor de las que se encontraron como referencias, está muy bien trabajada y no cabe duda de que se guiaron por un manual de normas gráficas puesto que todos los elementos están bien ubicados y no puestos al azar.



"Granja Mako"

(<http://www.granjamako.com/granjamov.php>)

Ubicada en Bogotá, Colombia, la granja Mako lleva los animales a la institución. Tiene la Granja Móvil donde se pueden celebrar cumpleaños y otros eventos. La imagen de esta granja está trabajada, no del todo bien pero se observa el intento de unidad gráfica en todos los elementos.

MARCO CONCEPTUAL

DIMENSIÓN CONCEPTUAL

Para complementar la información de este proyecto se tomaron en cuenta conceptos relacionados al cliente y al diseño gráfico:

- *Asociación Integral de Desarrollo y Bienestar –ASIDEBI-
- *La granja de Tochtitín
- *Imagen corporativa
- *Manual
- *Conceptos de diseño

• Asociación Integral de Desarrollo y Bienestar –ASIDEBI- es una organización privada, no lucrativa y apolítica, con el único propósito de restaurar las vidas de niños guatemaltecos en extrema pobreza, es por eso que nace la Casa Hogar de niños Nidito de Amor.

• La granja de Tochtitín: Es una granja didáctica, divertida, limpia y organizada. Cuenta con un servicio a domicilio para que los eventos sean algo inolvidable. Consiste en que los niños convivan con animales pequeños de granja y aprendan a conocerlos, quererlos y convivir con ellos, sintiéndose seguros al momento de tocarlos, está adaptada para niños desde 1 hasta 6 años.

• Granja: Finca rural en la que se cría animales domésticos.

(Fuente: www.minag.gob.pe/glosario.php)

• Naturaleza: mundo natural, universo físico, mundo material o universo material.

• Imagen Corporativa: La identidad o percepción de sí misma, que una organización intenta proyectar a sus públicos, usualmente se transmite por medio del diseño gráfico global de todo el material impreso de una empresa.

(Fuente: www.definicion.org/diccionario/21)

• Manual: Instrumento administrativo que contiene en forma explícita, ordenada y sistemática información sobre objetivos, políticas, atribuciones, organización y procedimientos de los órganos de una institución; así como las instrucciones o acuerdos que se consideren necesarios para la ejecución.

(Fuente: www.centrodeasesoriafiscal.com/otros/dicfinanciero.htm)

• Logotipo: elemento gráfico, verbo-visual o auditivo y sirve para identificar a una persona, empresa o institución.

• Pieza Gráfica: composición visual en diseño, el cual puede variar en soporte y formato según sus necesidades.

• Personaje: persona u objeto animado que es escogido como representante visual, identificador o símbolo para representar a un grupo o empresa.

(Fuente: <http://www.google.com.gt/search?hl=es&q=define%3A+mascota&lr=>)

MARCO CONCEPTUAL

DIMENSIÓN ÉTICA

El diseño de manual de imagen corporativa para la granja de Tochtitín está dirigido a un grupo de personas que se analizaron previamente según su perfil demográfico, psicográfico y geográfico. Tomando como base los códigos deontológicos también llamados códigos de conducta, de práctica o de ética profesional; nos regimos por el código No. 36 Derecho a la libertad de información: libertad de poder recibir información y libertad de poder transmitir o comunicar dicha información libremente recibida. El manual de imagen corporativa a diseñar contiene información propia de la empresa, con estándares que solamente interesan a nivel interno de la institución, esta información será proporcionada únicamente a los socios de la organización y a los diseñadores que lleguen a trabajar con la imagen de la granja, por lo tanto la información se deberá dar y recibir de manera libre y a su vez objetiva con el fin de no provocar alguna distorsión que pueda afectar la imagen de la institución y de dicha granja.

DIMENSIÓN FUNCIONAL

La función es dar a conocer los estándares del logotipo y línea de diseño de "La granja de Tochtitín" al grupo objetivo, mostrar ejemplos de cómo utilizar la imagen de la granja, esto se llevará a cabo realizando un manual de imagen corporativa.

DIMENSIÓN ESTÉTICA

Dado que la granja es infantil y didáctica, uno de sus objetivos es llevar la naturaleza a los niños. Que los niños convivan con los animales, se diviertan y aprendan al mismo tiempo. Por lo tanto, para la realización del diseño del logotipo y las piezas gráficas impresas y el manual de imagen corporativa se utilizarán los códigos icónico, lingüístico y cromático para que sea funcional y ordenado el proceso de diseño.

En cuanto al código icónico se utilizarán elementos que representen a la naturaleza, a la granja de Tochtitín y su contexto, elementos que se vean infantiles y caricaturizados para llamar la atención de los niños y niñas.

En cuanto al código lingüístico, tanto la tipografía titular como la complementaria será dinámica, y legible para que se pueda leer bien y además se vea amena y de acuerdo a los elementos utilizados.

En cuanto al código cromático los colores a utilizar serán colores que representen a la naturaleza, se podría decir que todos los colores, pero los más sobresalientes son el verde por los montes y montañas, el café por la madera y los animales, amarillo por el sol, celeste por el cielo.

CONCEPTO CREATIVO

Brain storming, (lluvia de ideas) técnica de creatividad desarrollada por Alex Osborn en los años 30, su función es generar ideas, esta técnica tiene cuatro reglas fundamentales:

- Toda crítica está prohibida
- Toda idea es bienvenida
- Tantas ideas como sea posible
- El desarrollo y asociación de las ideas es deseable

Consiste en que los participantes dicen todo aquello que se les ocurra de acuerdo al problema planteado y guardando las reglas anteriores.

(<http://www.neuronilla.com/content/view/82/70/>)

Esta técnica es grupal, por lo que para formar el concepto creativo de la granja de Tochtitín nos reunimos con tres integrantes de la Asociación: Sayra Lara que es la representante legal; Raymundo García asociado y la secretaria. La lluvia de ideas se desarrollo de la siguiente manera:

Granja-naturaleza-animales
Niños-diversión-fiesta
Juegos-premios-concursos
Payaso-globos-correr
Montaña-arboles-sol-cielo
Risas-cumpleaños-pastel-amigos
Jugar-aprender-conocer-tocar
Convivir-compartir-valorar
Madera-clavos-rotulo-entrada-salida
Puerta-camino-rancho-establo-agua
Monte-pasto-siembra-plantas
Carreta-móvil-paseo-viaje-excursión-
paseo
Ambiente-aire-frescura-brisa
Comida-frutas-verduras-hojas verdes
Vaquero-overol-pañuelo-zapatos grandes

Color-arco iris-pintura-cara de payaso
Leche-lana-mantequilla-ropa-tela-leña
Novedoso-innovador-pionero-seguro-
confianza
Padres de familia-hijos-maestros-alumnos-
niños-niñas
Emoción-entusiasmo-felicidad-show-
presentación
Carrera de encostalados-pelotas-
cuerdas-lazos-correr
La granja llega a las casas, colegios,
establecimientos.
Payasos cómicos que divierten y enseñan.
Saltar-correr-escondese-caerse-gritar
Música-serpentinatas-adornos-baile-bebidas
Sonidos de animales-sonido de ambiente-

Luego de presentar estas ideas, palabras y frases relacionadas con la granja se hace la combinación para generar el concepto creativo.

Capítulo 2

Marco Referencial

CONCEPTO CREATIVO

"La granja de Tochtitín, lleva la naturaleza más cerca de sus niños, para que convivan, aprendan y se diviertan en un ambiente agradable y seguro, cosechando su mente el respeto y la importancia que los animales se merecen, y enseñándoles a proteger la naturaleza donde quiera que estén."

LA GRANJA DE TOCHITÍN, LA NATURALEZA MÁS CERCA DE SUS NIÑOS.

ESTRATEGIAS DE COMUNICACIÓN

Sabemos que una estrategia es un conjunto de acciones que se llevan a cabo para lograr un determinado fin u objetivo, nuestro objetivo es diseñar un manual de imagen corporativa para "La granja de Tochtitín" que permita estandarizar el uso del logotipo y la línea de diseño en todas sus aplicaciones, con el fin de informar y orientar de una manera objetiva y precisa sobre la implementación de la imagen corporativa de la granja, dicho manual está dirigido a los asociados de -ASIDEBI- y a los diseñadores que en un futuro trabajen la imagen de la granja.

La estrategia para lograr nuestro objetivo y hacer llegar el mensaje que se quiere transmitir se realizará de forma personal con los asociados y diseñadores, por medio de una reunión general al momento de presentar la imagen de la granja, en esta reunión se hará entrega del manual a cada asociado y a los respectivos encargados de trabajar con la imagen de la granja, mostrando así una serie de medios alternativos como lo son las piezas gráficas informativas y publicitarias (volante, afiche, bifoliar, display y la papelería institucional), estas piezas serán ejemplo de cómo se debe poner en práctica el manual de imagen corporativa.

Capítulo 3

Propuesta Gráfica

Capítulo 3

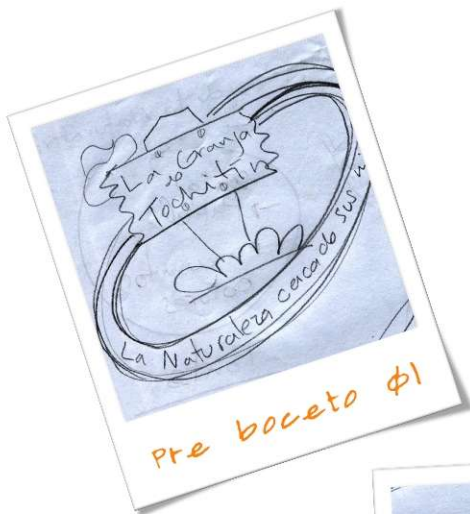
Propuesta Gráfica

PROCESO DE BOCETAJE

Los pre-bocetos y bocetos se basan en la investigación que se ha realizado, elementos de la naturaleza son fundamentales para la realización del diseño de todas las piezas que componen el manual de imagen corporativa, por ejemplo montañas, cielo, madera, granero; elementos que representen a la granja y a la naturaleza.

Logotipo

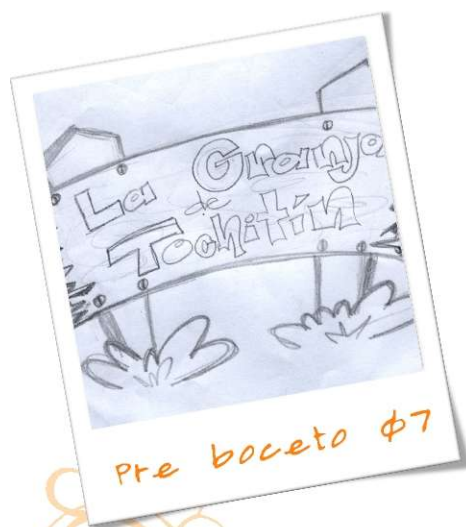
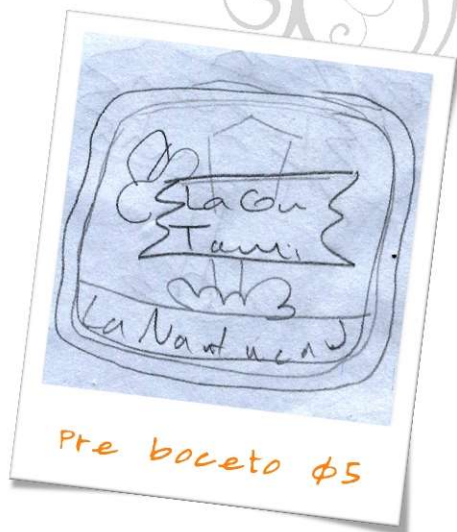
Para la realización del logotipo se tomaron elementos representantes de la granja, la idea es un rótulo hecho de madera, puesto que así se hará en la granja, que sea rústico, que se vea parte de la naturaleza reflejado en el logo, se coloca un sombrero vaquero porque Tochtitín es el nombre del personaje que es un payaso vaquero y que es el que realiza el show de la granja. Para que el rótulo no se encontrara al vacío se encierra en una figura geométrica un círculo o un óvalo que connotan movimiento y dinamismo, se coloca de fondo un paisaje que termina de darle ambiente al logotipo.



Capítulo 3

Propuesta Gráfica

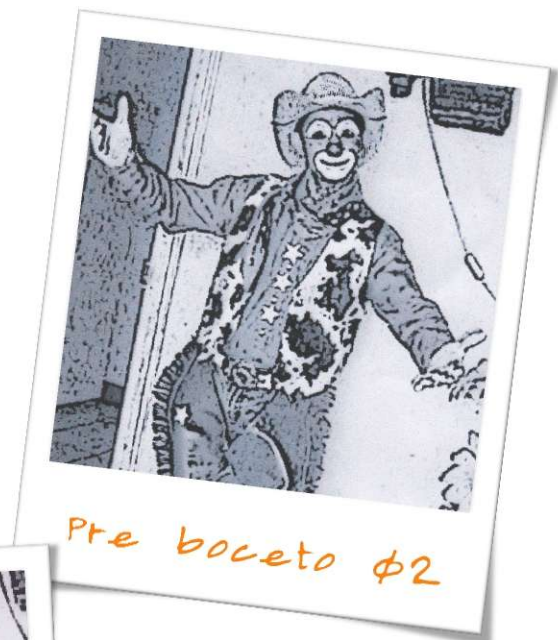
PROCESO DE BOCETAJE



PROCESO DE BOCETAJE

Personaje

Tochitín, es un payaso vaquero que realiza el show de la granja, para la realización del personaje se tomaron fotografías al payaso las cuales sirven de referencia para la ilustración que se realizará, se trató de no dejar por un lado los aspectos distintivos del payaso, por ejemplo, el color y forma de la vestimenta, el sombrero vaquero que también forma parte del logotipo, la pintura y expresión del rostro. En esta fase únicamente se quitaron detalles de la fotografía para realizar una ilustración clara, sencilla y muy parecida al payaso real.



Capítulo 3

Propuesta Gráfica

PROCESO DE BOCETAJE



PROCESO DE BOCETAJE

Otros elementos

Para complementar la imagen de la granja se han bocetado ciertos elementos que representan a la granja, a la naturaleza, elementos que le darán contexto y ambiente a la línea de diseño.



Capítulo 3

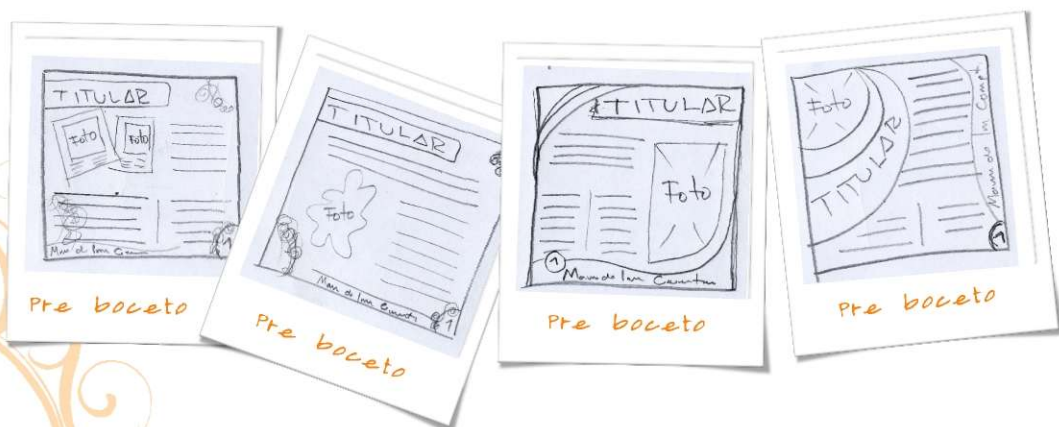
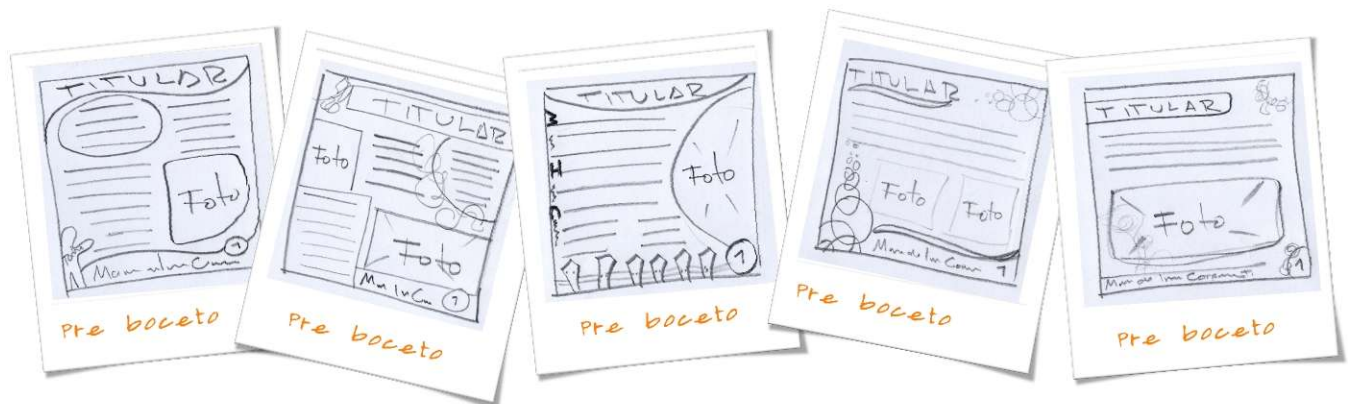
Propuesta Gráfica

PROCESO DE BOCETAJE

Manual de imagen corporativa

Después de haber definido los elementos que servirán de base para la realización del manual de imagen corporativa se realizan bocetos del mismo, teniendo en cuenta el tamaño del manual que en este caso es de 8*8 pulgadas, solamente tiro. Para el diseño del manual se hicieron bocetos que definen su diagramación, los colores y elementos a utilizar se fueron estableciendo en el proceso de diseño de las piezas anteriores como lo son el logotipo, el personaje, y el contexto de la granja.

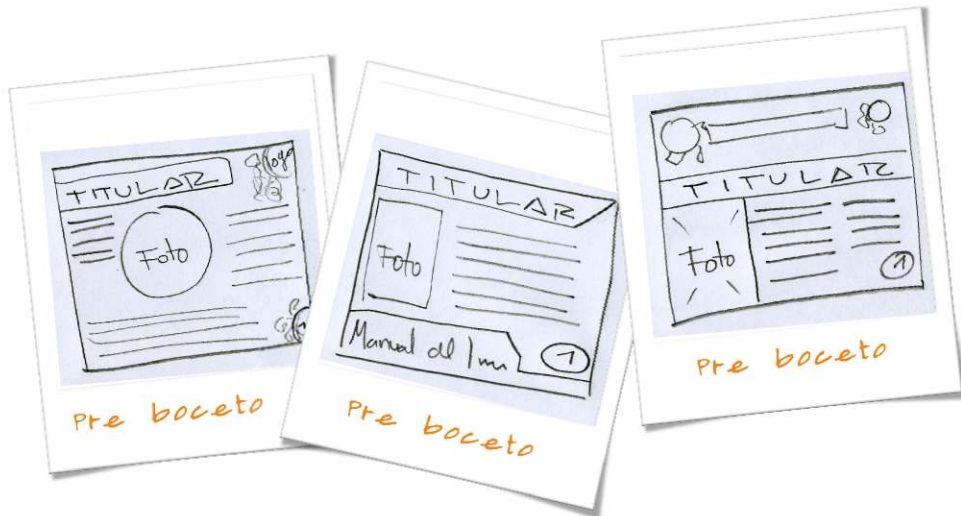
Se tratará de realizar un diseño limpio, no saturado puesto que la información que contiene el manual es muy importante por lo que no se colocarán elementos que sirvan de distractores para el lector.



Capítulo 3

Propuesta Gráfica

PROCESO DE BOCETAJE



PROCESO DE BOCETAJE

Logotipo

En el boceto 01 se presenta el ícono de la granja, le faltan detalles como se presentan en el 02 y 03, como por ejemplo el círculo que lo encierra, el fondo de cielo, montaña, y el eslogan.

En los bocetos 02 y 03 lo que varía es el color del círculo y de la tipografía complementaria que es el eslogan, y la fuente de la tipografía titular es diferente.



PROCESO DE BOCETAJE

Personaje

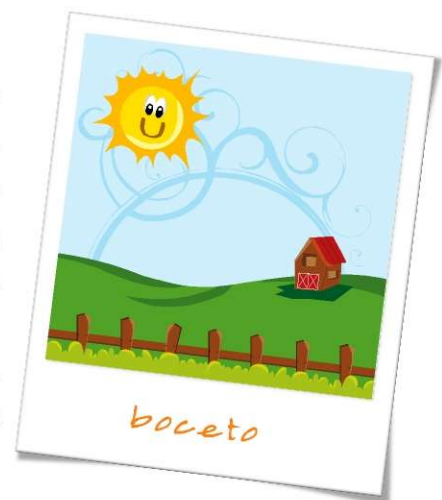
Tochitín, el payaso vaquero es el personaje que representa a la granja, se caricaturizó de la fotografía original, manteniendo los mismos colores que el payaso usa en realidad, este personaje se utilizará en toda la línea de diseño y en las piezas gráficas de la granja.



Otros elementos

Manteniendo el mismo estilo que el del personaje se creó estos elementos, el sol, el granero, la montaña, la cerca, la grama, el cielo y el adorno de enredadera que sirve como fondo en el color celeste, este adorno se utilizará en todas las piezas y el color dependerá de la pieza que se esté trabajando.

Estos elementos formarán parte de la línea de diseño, combinados con el personaje y el logotipo en todas sus aplicaciones.



PROCESO DE BOCETAJE

Manual de imagen corporativa

De los 18 pre bocetos para la diagramación del manual se han escogido 6 para digitalizarlos y analizar el más conveniente para el proyecto final, en estos bocetos se realizó una diagramación limpia y ordenada, combinando los colores del logotipo y los elementos que darán imagen a la granja, teniendo siempre presente que el manual debe ser lo más claro y funcional posible para su correcta utilización. Se combinaron formas y se han cambiado de posición el titular, el texto y las imágenes que tendrá el manual.



JERARQUIZACIÓN Y SELECCIÓN DE LA PROPUESTA FINAL

Después de realizar pre-bocetos y bocetos del logotipo, del personaje, de elementos complementarios y del manual de identidad gráfica; se seleccionaron los que más se adaptan al grupo objetivo teniendo como base fundamental el proceso de investigación que se realizó para obtener el concepto creativo que dará imagen a este proyecto. Estos son los elementos finales que se utilizarán para la diagramación de la portada, página interior y contraportada para el manual de imagen corporativa, todo esto combinado dará el resultado gráfico de la investigación previamente realizada.

Logotipo

Código Icónico

- Rótulo de madera con el borde irregular, clavado sobre un par de cerca de madera, esto porque la granja utiliza todos los elementos que la naturaleza le proporciona, se podría decir que todo está formado de una manera rústica, aprovechando las maravillas de la misma naturaleza como lo son los pedazos de tronco o corteza para hacer los rótulos. En la parte de abajo un poco de grama.
- Sombrero, este representa una prenda que utiliza Tochtitín, el payaso vaquero que anima el show.
- Círculo con fondo de cielo y montaña para resguardar el rótulo, dándole un entorno de naturaleza.
- Círculo que representa el sol, cumpliendo la función de encapsular todos los elementos del logotipo para así colocar el slogan alrededor en la parte inferior.

Código Lingüístico

La tipografía titular que le da el nombre a la granja es la fuente "Casual" que tiene una combinación de letras altas y bajas, precisamente para hacer dinámico el nombre, rotándolo hacia el lado derecho superior para que lleve la forma del rótulo de madera. Duplicando el nombre para realizar la sombra.

Para la tipografía complementaria que corresponde al slogan, se utilizó la fuente Arial Rounded MT Bold, en altas y bajas, es más sencilla y legible, pero igual de dinámica por sus bordes redondeados. Tomando forma de medio círculo en la parte inferior.

JERARQUIZACIÓN Y SELECCIÓN DE LA PROPUESTA FINAL

Código Cromático

Los colores institucionales utilizados en el logotipo también se aplicarán en el manual de imagen corporativa y en las diversas piezas para la imagen de la granja. Todo esto para que se tenga unidad gráfica y no se cambien los colores de la institución provocando distorsión en la imagen.



Personaje



Otros elementos



JERARQUIZACIÓN Y SELECCIÓN DE LA PROPUESTA FINAL

Manual de imagen corporativa

Después de la digitalización de 6 bocetos se seleccionó el diseño que cumple con las características funcionales y estéticas que el manual de imagen corporativa requiere. Estas son las propuestas finales para la portada, la página interior y la contraportada.



Portada



Página Interior



Contra Portada

FUNDAMENTACIÓN

Manual de imagen corporativa

Formato: 8*8 pulgadas, tiro, con espiral en la parte superior

No. De hojas: 25 incluyendo portada y contraportada

Impresión: full color en papel laid blanco de 180 gr.

Código Icónico:

El manual es una guía ilustrada para la correcta implementación y reproducción del logotipo y la línea de diseño de la granja de Tochtitín, por lo que se utilizaron diversas imágenes que hacen más legible y funcional la información del manual, los iconos generales que se utilizaron en toda la diagramación del manual son:

-Una barra en la parte superior izquierda que sirve para encerrar al titular y hacerlo resaltar para que el lector ubique rápido lo que está leyendo.

-En la parte inferior derecha se colocó un adorno en forma de rama con medio círculo el cual tiene la función de encerrar al número de página.

-A la par del número se colocó como pie de página el título "Manual de imagen corporativa" el cual tiene una línea divisoria en la parte de arriba.

-En las partes inferior izquierda y superior derecha se colocaron dos ramas que representan a la naturaleza tanto por su forma como por su color, sirven de fondo por lo tanto se les aplicó un porcentaje de color para que no se vieran muy marcadas y no distrajeran al lector.

-Para la portada se utilizaron más elementos, como bordes en la parte inferior, hojas de árbol y las ramas que representan a la naturaleza, líneas en la parte inferior y superior para dar movimiento y dinamismo.

FUNDAMENTACIÓN

Código Lingüístico:

-Para la tipografía de los titulares se utilizó la fuente "Casual" No. 24 que es la misma del logotipo de la granja, es una letra gruesa, visible y legible, el estilo de esta fuente combina mayúsculas con minúsculas.

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9
a b c d e f g h i j k l m n o p q r s t u v w x y z
A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z
! " \$ % & / () = ?

-Para la tipografía de los textos, subtítulos y para el pie de página se utilizó la fuente "Century Gothic" No. 12 es una letra sencilla, sin serif, muy legible y el tamaño es estándar para una buena lectura.

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9
a b c d e f g h i j k l m n o p q r s t u v w x y z
A B C D E F G H I J K L L M N O P Q R S T U V W X Y Z
! " \$ % & / () = ?

-El número de página tiene la fuente Arial Rounded MT Bold No. 36, es la misma tipografía del slogan que está en el logotipo de la granja. Es una letra legible con bordes redondeados para no perder la línea de diseño y implementando así todos los elementos y dar unidad gráfica.

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9
a b c d e f g h i j k l m n o p q r s t u v w x y z
A B C D E F G H I J K L L M N O P Q R S T U V W X Y Z
! " \$ % & / () = ?

FUNDAMENTACIÓN

Código Cromático:

- El color predominante en el manual de imagen corporativa es el verde, porque es el color que representa a la naturaleza, se utilizaron diferentes tipos y porcentajes de verde para que se formara una armonía de este color.
- Los titulares son de color blanco, quedaron reservados dentro de la barra color verde que los encierra.
- El color del texto y el pie de página es un 90% del color negro.
- Los subtítulos y el número de página son del mismo color verde, creando así unidad de color en el diseño del manual.



31C 0M 100Y 0K



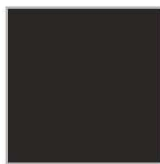
15C 0M 50Y 0K



63C 0M 100Y 0K



13C 0M 20Y 0K



90% de negro

PROPUESTA GRÁFICA FINAL

El manual de imagen corporativa es una guía ilustrada para la correcta implementación y reproducción del logotipo y línea de diseño de la granja, a fin de que se represente fielmente la imagen de la institución como ya se ha establecido. Los códigos que representan el manual fueron evaluados y utilizados para que sean funcionales, no se escogieron al azar o por cumplir una función estética, por lo que su baja calidad de reproducción implicaría una distorsión en cuanto a la información e imagen que la institución quiere transmitir.



Capítulo 3

Propuesta Gráfica

PROPUESTA GRÁFICA FINAL



INTRODUCCIÓN

En esta ciudad es cada día mas difícil poner en contacto a nuestros niños con la naturaleza y sobre todo exponerlos a las maravillosas sensaciones como son el convivir con animales de la Granja, es por eso que en "La granja de Tochtitín" nuestros niños conocerán, cuidaran y convivirán con ellos de una forma divertida.

Es una granja divertida, didáctica, limpia y organizada. Cuenta con un servicio a domicilio donde se lleva parte de la naturaleza a los hogares, instituciones, escuelas y colegios, todo esto con la finalidad de que los niños tengan contacto con la naturaleza, cumpliendo su función didáctica y de entretenimiento.

PROPUESTA GRÁFICA FINAL

el manual

El siguiente Manual de Imagen Corporativa es una guía ilustrada para la correcta implementación y reproducción del logotipo y diversas piezas gráficas de la granja, esto con la finalidad de que se represente fielmente la imagen de la institución como ya se ha establecido. Los códigos que representan al logotipo fueron evaluados y utilizados para que sean funcionales, no se escogieron al azar o por cumplir una función estética, por lo que su baja calidad de reproducción implicaría una distorsión en cuanto al mensaje e imagen que la institución quiere transmitir.

Para reproducir el logotipo será necesario tener el original digitalizado, si no se tiene dicha información y con la finalidad de no cambiar o distorsionar la imagen deberá tomarse en cuenta la realización con retícula.



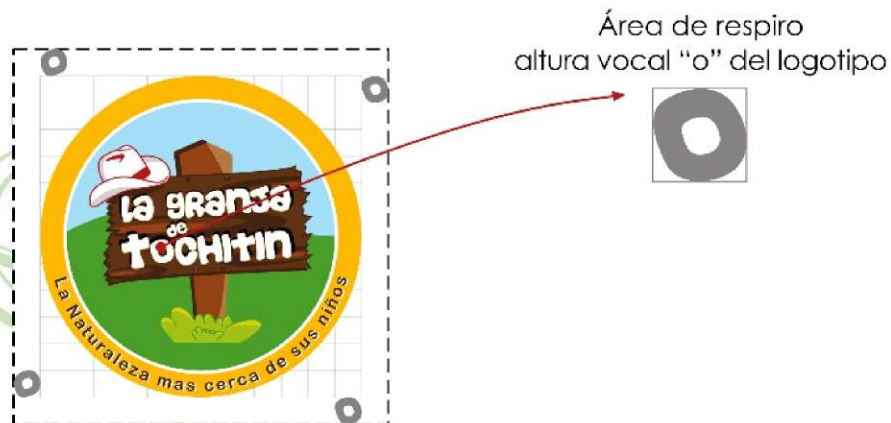
Manual de Imagen Corporativa

2

el LOGOTIPO

Área de respiro

Esta área se refiere a la distancia entre el logotipo y otros elementos alrededor de él. Esta distancia garantiza que la imagen se vea legible y sin ningún elemento que interrumpa su visualización completa. Esta distancia será la altura de la vocal "o" del logotipo



el logotipo

Reducción

La reducción del logotipo no debe ser menor de 1 pulgada x 1 pulgada, esto con el objetivo de que no se pierda la legibilidad



PROPUESTA GRÁFICA FINAL

el LOGOTIPO

Código Icónico

El logotipo está compuesto de varios elementos que representan la granja y la naturaleza.

- Rótulo de madera con el borde irregular, clavado sobre un par de cerca de madera, esto porque la granja utiliza todos los elementos que la naturaleza le proporciona, se podría decir que todo está formado de una manera rústica, aprovechando las maravillas de la misma naturaleza como lo son los pedazos de tronco o corteza para hacer los rótulos. En la parte de abajo un poco de grama.



- Sombrero. este representa una prenda que utiliza Tochtifín, el payaso vaquero que anima el show.



el LOGOTIPO

Código Icónico

- Círculo con fondo de cielo y montaña para resguardar el rótulo, dándole un entorno de naturaleza.



- Círculo que representa el sol, cumpliendo la función de encapsular todos los elementos del logotipo para así colocar el slogan alrededor en la parte inferior.



PROPUESTA GRÁFICA FINAL

el LOGOTIPO

Código Lingüístico

La tipografía titular que le da el nombre a la granja es la fuente "Casual" que tiene una combinación de letras altas y bajas, precisamente para hacer dinámico el nombre, rotándolo hacia el lado derecho superior para que lleve la forma del rótulo de madera. Duplicando el nombre para realizar la sombra.

LA GRANJA
de FLORES

Para la tipografía complementaria que corresponde al slogan, se utilizó la fuente Arial Rounded MT Bold, en altas y bajas, es más sencilla y legible, pero igual de dinámica por sus bordes redondeados. Tomando forma de medio círculo en la parte inferior.

La Naturaleza mas cerca de sus niños

Manual de Imagen Corporativa

7

el LOGOTIPO

Código Linguístico

Casual

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9
a b c d e f g h i j k l m n o p q r s t u v w x y z
A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z
! " \$ % & / () = ?

Arial Rounded MT Bold







0 1 2 3 4 5 6 7 8 9
a b c d e f g h i j k l m n o p q r s t u v w x y z
A B C D E F G H I J K L L L M N O P Q R S T U V W X Y Z
! " \$ % & / () = ?

PROPUESTA GRÁFICA FINAL

el LOGOTIPO

Código Cromático

Los colores institucionales utilizados en el logotipo también se aplicarán en las diversas piezas para la imagen de la granja. Todo esto para que se tenga unidad gráfica y no se cambien los colores de la institución provocando distorsión en la imagen.

 0c 18m 100y 0k	 0c 56m 100y 60k
 0c 44m 100y 0k	 0c 63m 100y 34k
 63c 0m 100y 0k	 0c 63m 100y 74k
 31c 0m 100y 0k	 0c 29m 68y 23k
 18c 0m 100y 0k	 negro
 15c 100m 100y 0k	 0c 0m 0y 8k
 16c 0m 0y 0k	



PROPUESTA GRÁFICA FINAL

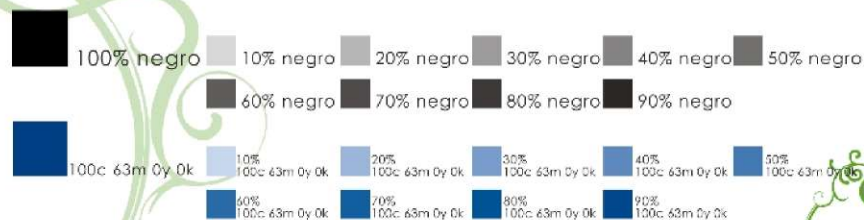
el logotipo

Versiones

Existen 4 versiones del logotipo: full color, escala de grises, un color, blanco y negro. Estas versiones podrán ser usadas en fondos de todos los colores, y en fotografías. Para que el logotipo no pierda legibilidad e impacto al momento de usarlo en fondo del mismo color que el fondo del logo en cualquiera de sus versiones, se colocará una línea blanca alrededor del logo para resaltarlo.



Porcentaje de tintas para el logotipo en su versión en negro, escala de grises y a un color:



Capítulo 3

Propuesta Gráfica

PROPUESTA GRÁFICA FINAL

el logotipo



Manual de Imagen Corporativa

11

el personaje

El personaje y anfitrión del show de la granja es un payaso vaquero que fué caricaturizado para ser utilizado como personaje principal de la granja, el cual estará acompañando al logotipo y en las diferentes piezas gráficas.



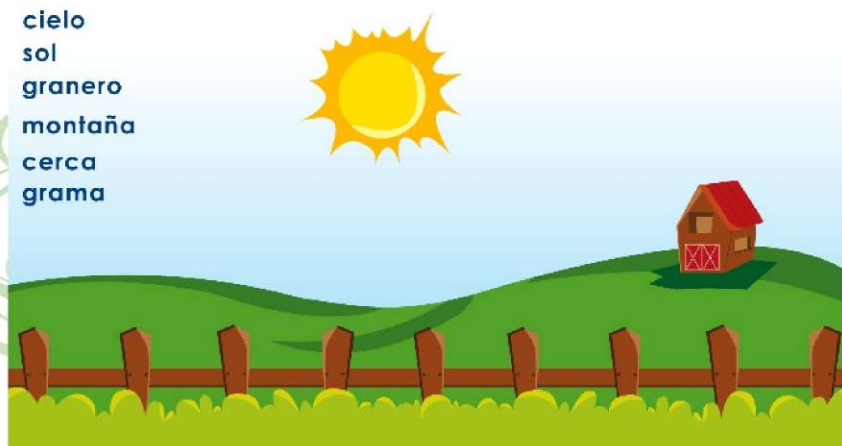
Tochitín
payaso vaquero



OTROS elementos

Para transmitir el ambiente de La Granja de Tochtitín, se crearon ciertos elementos que en algunas piezas acompañarán al logotipo, esto con la finalidad de dar a conocer todo lo que la granja presenta.

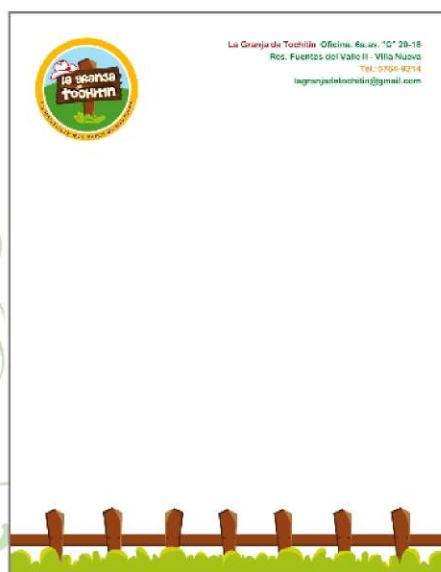
cielo
sol
granero
montaña
cerca
grama



PROPUESTA GRÁFICA FINAL

la PAPELERIA

Utilizando los elementos anteriormente demostrados y explicados se diseña la papelería de la granja, la cual es indispensable para el manejo legal y formal de los servicios que presta la institución.

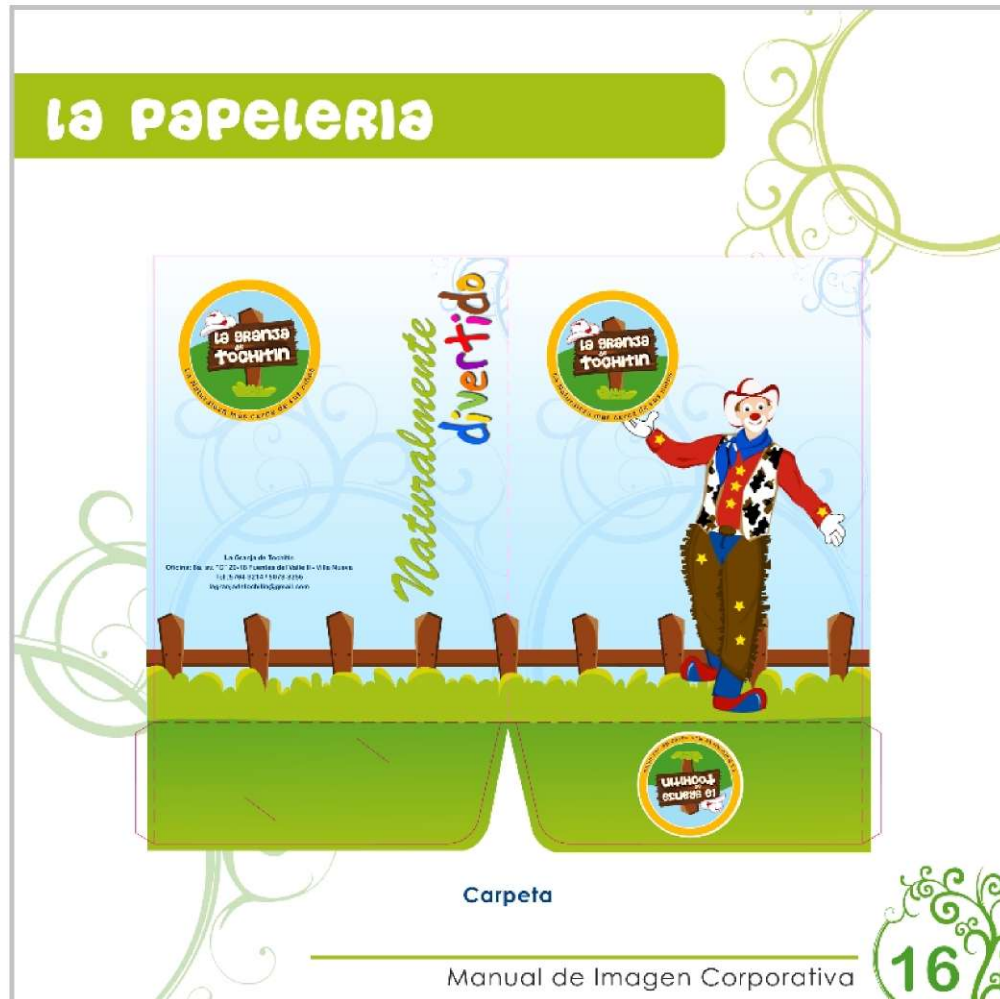


Hoja membretada

Capítulo 3

Propuesta Gráfica

PROPUESTA GRÁFICA FINAL



Capítulo 3

Propuesta Gráfica

PROPUESTA GRÁFICA FINAL



PROPUESTA GRÁFICA FINAL

la PAPELERIA



Tarjeta de presentación



Firma para mail

PROPUESTA GRÁFICA FINAL

PIEZAS GRÁFICAS INFORMATIVAS Y PROMOCIONALES

Utilizando los elementos anteriormente demostrados y explicados se diseñan piezas gráficas que brindarán información general acerca de la granja, que a su vez tienen una función de ejemplo para la utilización del logotipo y de los otros elementos.



Afiche

PROPUESTA GRÁFICA FINAL

PIEZAS GRÁFICAS INFORMATIVAS Y PROMOCIONALES



<p>¿Quiénes somos?</p> <p>Somos una granja educativa al servicio de la familia y organización. Contamos con un terreno y terreno donde podemos dar a conocer los animales que los niños aprenden con animales pequeños, cerdos, vacas y aves, y enseñarles a cuidarlos, alimentarlos y respetarlos.</p>	<p>Nuestra Misión</p> <p>Plantear un modelo educativo que ayude a los niños con los animales, y enseñarles a cuidarlos, alimentarlos y respetarlos.</p>	<p>Nuestra Visión</p> <p>Ser la granja educativa más divertida del país, donde los niños aprendan a cuidar, alimentar y respetar a los animales.</p>	<p>Nuestro Show</p> <p>Concursos en la granja educativa al servicio de la familia y organización. El show se realiza una vez al mes, donde los niños aprenden a cuidar, alimentar y respetar a los animales.</p> <ul style="list-style-type: none">El show tiene duración de una hora.Se realiza una vez al mes.Se realiza en la granja.Se realiza en la granja.Se realiza en la granja.	<p>¿Cómo lo hacemos?</p> <p>Concursos en la granja educativa al servicio de la familia y organización. El show se realiza una vez al mes, donde los niños aprenden a cuidar, alimentar y respetar a los animales.</p> <p>Contactos</p> <p>Oficina de av. 1012B-18 Res. Fuentes del Valle II - Villa Nueva Tel. 57640214 lagranjatrochin@gmail.com</p>
--	--	---	---	---

Bifoliar

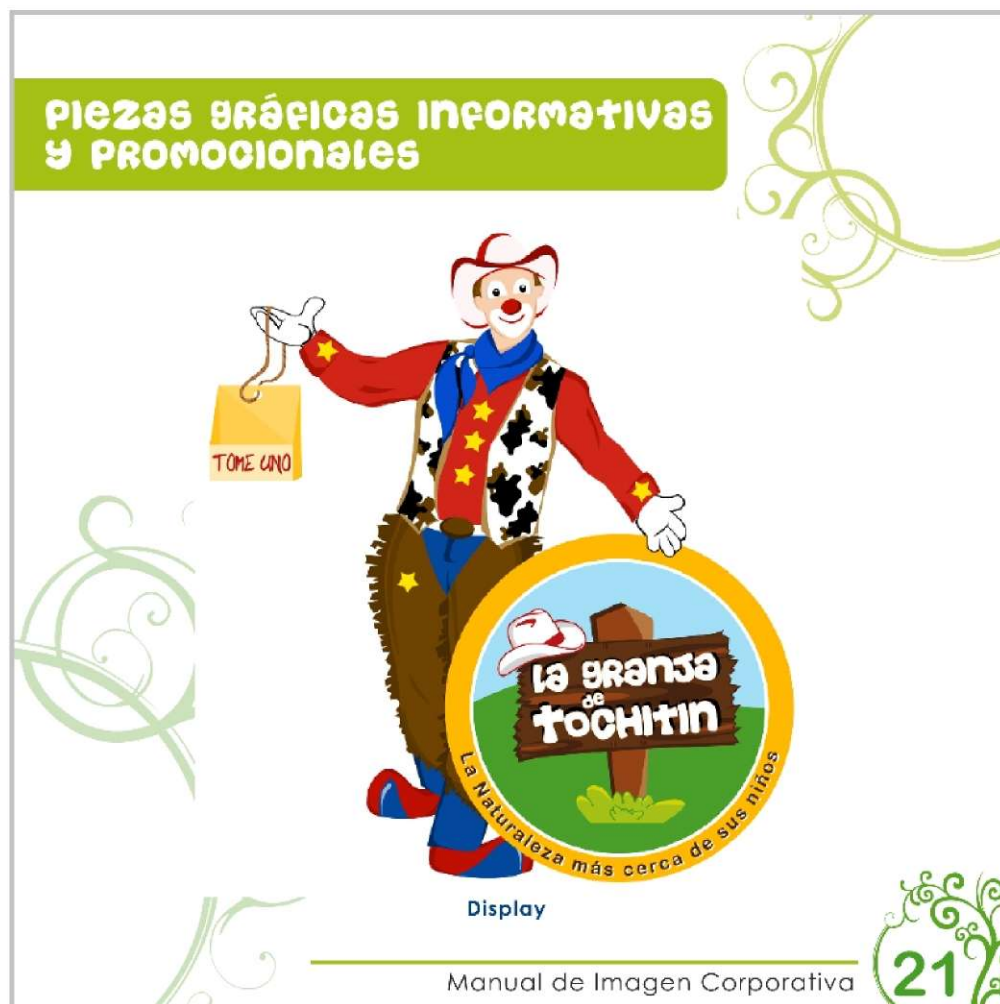
Manual de Imagen Corporativa

20%

Capítulo 3

Propuesta Gráfica

PROPUESTA GRÁFICA FINAL



PIEZAS GRÁFICAS INFORMATIVAS Y PROMOCIONALES



Manta vinílica • Adhesivo

PIEZAS GRÁFICAS INFORMATIVAS Y PROMOCIONALES

La Granja del Tochtin
La naturaleza más cerca de sus niños

Naturalmente divertido

Somos los pioneros en este novedoso concepto, una granja móvil didáctica y entretenida donde sus niños conocerán, cuidarán y convivirán con los animales y la naturaleza, todo en un ambiente agradable y seguro.

- Cumpleaños
- Actividades escolares
- Celebraciones
- Excursiones
- Fiestas infantiles

Oficina: 6a. av. "C" 20-18 Res. Fuentes del Valle II - Villa Nueva Tel: 5764-9214 / lagranjadetochtin@gmail.com

Unifoliar

Manual de Imagen Corporativa

23

Capítulo 3

Propuesta Gráfica

PROPUESTA GRÁFICA FINAL



Capítulo 4

Validación

ENCUESTA

La encuesta, una vez confeccionado el cuestionario no requiere de un especialista calificado a la hora de hacerla llegar al encuestado.

La encuesta cuenta con una estructura lógica, rígida que permanece inalterable a lo largo de todo el proceso investigativo. Las respuestas se recogen de modo especial y se determinan del mismo modo las posibles variantes de respuestas estándares, lo que facilita la interpretación de los resultados por métodos estadísticos.

Se puede basar en aspectos objetivos (hechos, hábitos de conducta, características personales) o subjetivos (opiniones o actitudes)

El manual de imagen corporativa de la granja de Tochtitín se validó el día que se realizó la presentación del proyecto a la Asociación Integral de Desarrollo y Bienestar –ASIDEBI– puesto que el grupo objetivo son los asociados se aprovechó el momento para realizar la validación por medio de una encuesta, pero lo más relevante fue que se dio la oportunidad de validarlo verbalmente y observar reacciones no verbales de los asociados que estuvieron presentes, se discutió acerca del proyecto realizado y proporcionaron sus comentarios acerca de este generando así el focus group. Esta encuesta se pasó a un grupo de 5 diseñadores gráficos para saber la opinión profesional de la propuesta gráfica.

A continuación se presenta la plantilla de la encuesta utilizada para la validación, así como también la tabulación y las gráficas de los resultados obtenidos por medio de la validación.

ENCUESTA

Encuesta para validar manual de imagen corporativa



La siguiente encuesta es para validar el diseño y diagramación del manual de imagen corporativa para la granja de Tochtitín, de la Asociación Integral de Desarrollo y Bienestar -ASIDEBI- Proyecto de graduación de la licenciatura en diseño gráfico editorial, de la Universidad San Carlos de Guatemala.

Marque con una "X" dentro del cuadro la respuesta de su elección.

1- Género

- Masculino
- Femenino

2- ¿Qué edad tiene?

- Menos de 15
- Entre 15 y 30
- Entre 30 y 50
- Más de 50

3- ¿Cómo le parece el tamaño del manual?

- Muy pequeño
- Adecuado
- Demasiado grande

4- ¿Cómo considera la utilización de las imágenes?

- Considero que deberían haber más
- Están las necesarias para cada tema
- Está muy saturado de imágenes

5- ¿Cómo califica la tipografía?

- No se entiende
- Es clara y legible
- Es muy simple

Validación manual de imagen corporativa



ENCUESTA

Encuesta para validar manual de imagen corporativa



6- ¿Cómo describiría la implementación de los colores?

- Malo, hace falta color
- Adecuado, los colores van con el tema
- Demasiado colorido

7- ¿Cree usted que el manual unifica las normas gráficas para la imagen de la granja?

- Sí
- No

8- ¿Considera que el manual cumple la función de informar la correcta utilización el logotipo y la línea de diseño de la granja?

- Sí
- No
- Falta información
- Hay demasiada información

9- ¿Cree que las piezas gráficas sirven de ejemplo de como implementar la línea de diseño?

- Son buen ejemplo
- Considero que están de más

10- ¿Cómo considera la diagramación general del manual?

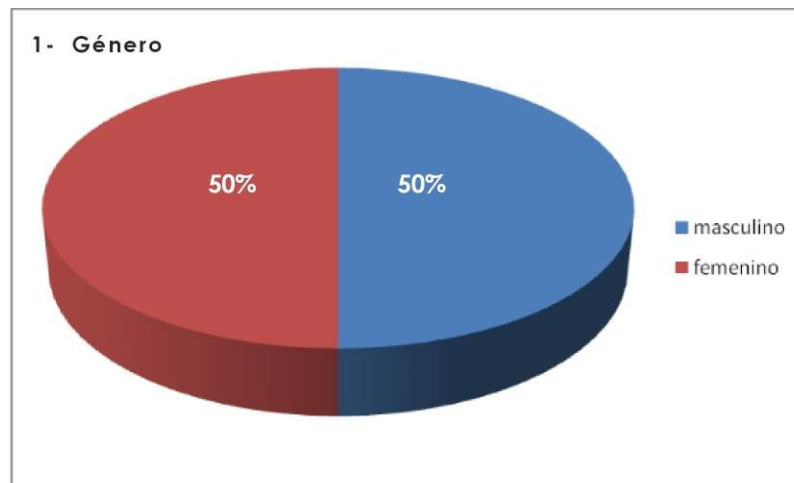
- Desordenada
- Ordenada, clara y legible
- Bien pero le faltó trabajo

Validación manual de imagen corporativa

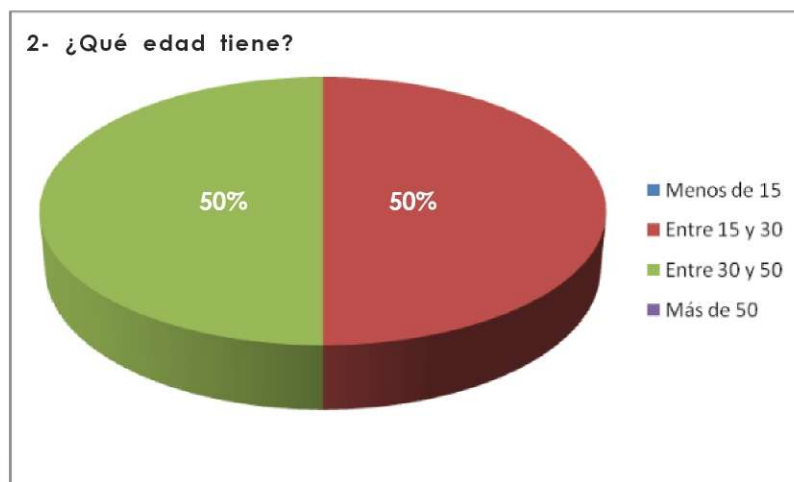


GRÁFICAS DE LAS TABULACIONES

Las encuestas fueron respondidas por diez personas del grupo objetivo, cinco asociados de -ASIDEBI- y cinco diseñadores gráficos. Esta es la tabulación representada en forma gráfica de los resultados obtenidos de la validación.



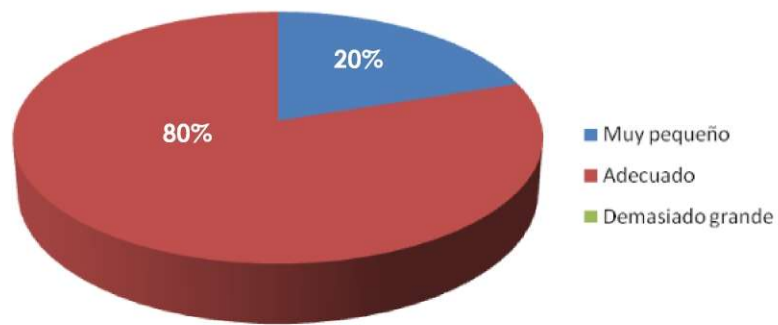
El 50% de los encuestados es de género masculino y el 50% de género femenino



El 50% de los encuestados tienen entre 15 y 30 años de edad el otro 50% tiene entre 30 y 50 años.

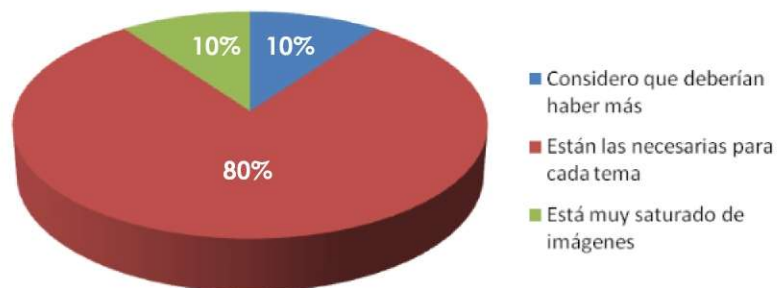
GRÁFICAS DE LAS TABULACIONES

3- ¿Cómo le parece el tamaño del manual?



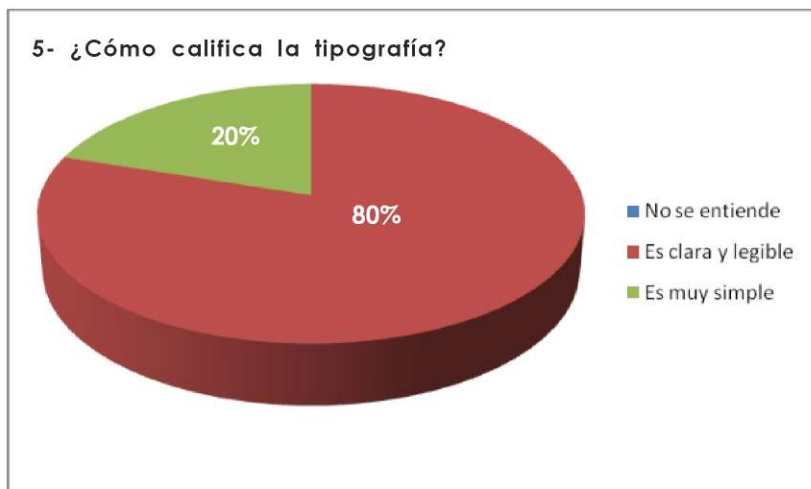
El 80% de los encuestados opina que el tamaño del manual es adecuado el 20% opina que es muy pequeño.

4- ¿Cómo considera la utilización de las imágenes?

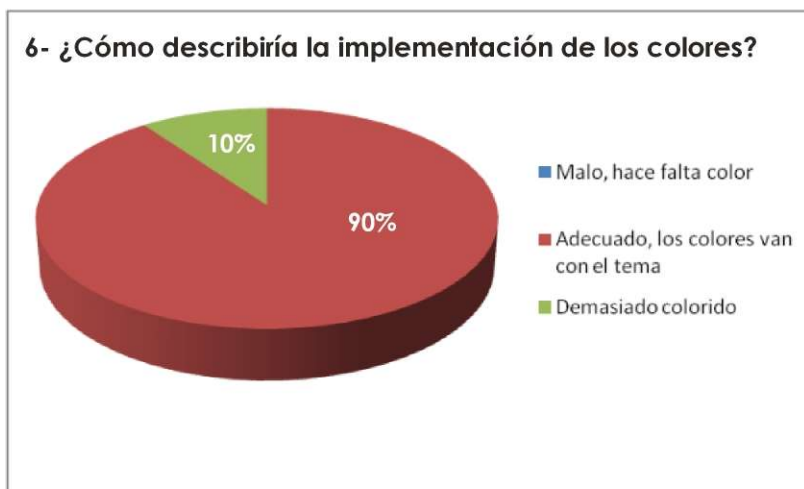


El 80% de los encuestados opina que las imágenes son necesarias para cada tema. El 10% opinan que deberían implementarse más, y el otro 10% opina que está muy saturado de imágenes.

GRÁFICAS DE LAS TABULACIONES



El 80% de los encuestados considera que la tipografía del manual es clara y legible, el 20% opina que es muy simple.

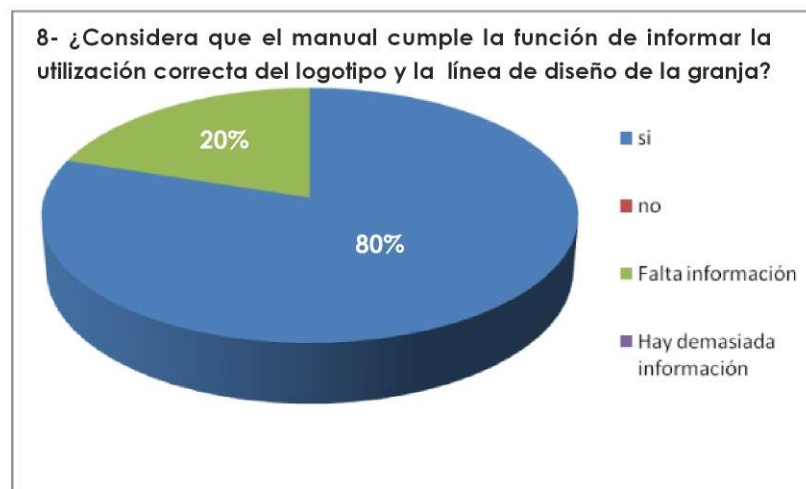


El 90% de los encuestados describe la implementación de los colores como adecuada, el 10% opina que es demasiado colorido.

GRÁFICAS DE LAS TABULACIONES



El 90% de los encuestados opina que el manual si unifica las normas gráficas para la imagen de la granja, el 10% cree que no.

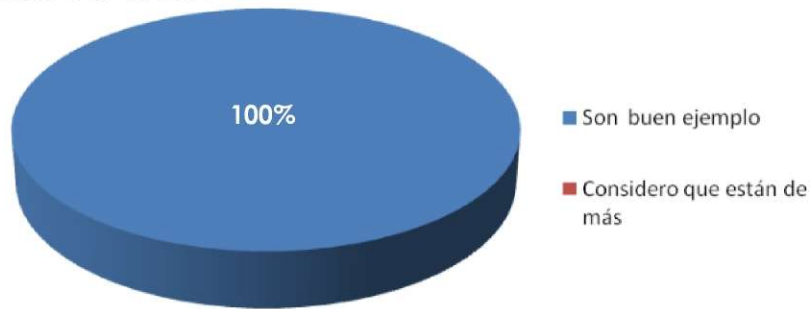


El 80% de los encuestados considera dque el manual si cumple con informar la correcta utilización del logotipo y la linea de diseño de la granja.

El 20% considera que falta información.

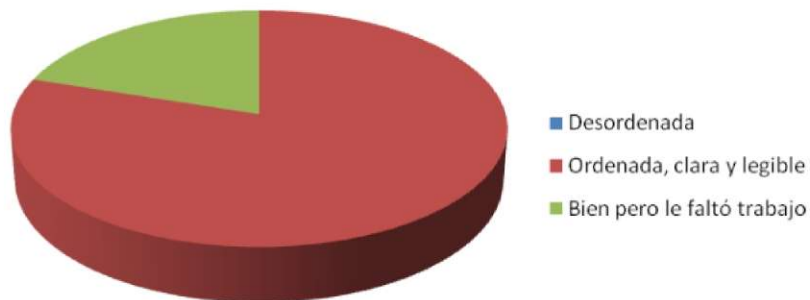
GRÁFICAS DE LAS TABULACIONES

9- ¿Cree que las piezas gráficas sirven de ejemplo de como implementar la línea de diseño?



El 100% de los encuestados considera que las piezas gráficas son un buen ejemplo de como implementar la línea de diseño.

10- ¿Cómo considera la diagramación general del manual?



El 80% de los encuestados considera que la diagramación del manual es ordenada, clara y legible; y el 20% considera que esta bien pero le faltó trabajo.

Capítulo 5

Propuesta Operativa

PLAN ESTRATÉGICO DE MEDIOS

Selección de Medios

Medio:

Impreso, manual

Ventajas:

-Sirve como guía eficaz para la realización y reproducción del material gráfico publicitario e informativo de la granja de Tochtitín.

-Asegura que todos los interesados, asociados y diseñadores, estén bien informados sobre los estándares de la implementación de la imagen de la granja.

-Evita discusiones y mal entendidos al momento de diseñar, rediseñar, y reproducir piezas gráficas.

-Facilita el conocimiento de los parámetros de la imagen de la granja para luego ponerlos en práctica de una forma sistemática.

-Pone en claro lo que se debe o no hacer al momento de utilizar algún elemento gráfico que forme parte de la línea de diseño de la granja.

-Es una fuente permanente de información sobre el trabajo a ejecutar, con oportunidad de ir mejorándolo en el proceso.

PLAN ESTRATÉGICO DE MEDIOS

Desventajas:

-Que no se le dé el uso correcto y constante, por ejemplo que la asociación no contrate a un diseñador para la realización de piezas gráficas sino que lo hagan en una imprenta, lugar donde no utilizan el manual y no se rigen por las normas gráficas del mismo.

-Si no se actualiza periódicamente, pierde efectividad, por ejemplo al momento de ir diseñando más piezas es muy importante incluirlas a tiempo en el manual para que este esté actualizado.

-Puede ser que la asociación no pueda o no quiera cubrir el costo de actualización y reproducción.

Justificación de la selección:

Se seleccionó el manual como pieza gráfica porque es la solución al problema que se encontró en la asociación, no existía un manual o guía que explicara de forma clara y sencilla las normas gráficas para el uso del logotipo y de la línea de diseño de la granja de Tochtitín.

Este manual es accesible en cuanto a costo puesto que el número de ejemplares a reproducir son 15. En cuanto a la aceptación que tiene esta propuesta es bastante buena comprobándolo con la validación y el focus group.

Estrategias operativas de los medios impresos:

Hoja membretada: para cotizaciones, cartas y trámites en general.

Factura: es un documento que refleja la entrega de un producto, o la provisión de un servicio.

Carpeta y sobre: se entregará a los directores o encargados de los establecimientos en donde se deje información general de la granja.

Tarjeta de presentación: empleada como presentación de los trabajadores de la asociación entregada de persona a persona.

Firma para mail: tiene la misma función que la tarjeta de presentación pero esta se hace por medio electrónico, al momento de enviar un correo con información de la granja ya sea cotización, menú, etc. se adjunta al final del correo la firma con los datos de la granja.

Afiche: identificando el producto, utilizando texto breve y directo se realizó el afiche que se colocará en los establecimientos e instituciones que den autorización para colocarlos.

Bifoliar: Se entregará a los directores de los establecimientos educativos por lo que la información es abundante para que les informe en su totalidad de lo que es la granja y a que se dedica.

Display y manta o adhesivo: será colocado en los establecimientos al momento de llevar el show de la granja.

Capítulo 5

Propuesta Operativa

PLAN ESTRATÉGICO DE MEDIOS

Programación de Medios

Medio:

Impreso, manual

Cuando:

El manual se empezará a implementar a partir de enero del año 2009.

Donde:

El manual se ejecutará en la Asociación Integral de Desarrollo y Bienestar ASIDEBI- cada uno de los asociados tendrá un manual y quedarán ocho manuales para los diseñadores o personas encargadas de trabajar la línea de diseño de la granja de Tochtín.

Duración / Frecuencia:

El manual estará vigente mientras exista la granja de Tochtín, a fin de estar siempre actualizado en cuanto a los cambios que se puedan presentar en el diseño de la imagen y de los materiales publicitarios e informativos de dicha granja.

Costo estimado:

El formato del manual es de 8*8 pulgadas, tiro, full color, impreso en papel laid blanco de 180 gr. Con espiral en la parte superior. El costo estimado de la reproducción de los 15 manuales es de Q.3.750.00 dando un costo unitario de Q.250.00. Se pretende actualizar el manual implementando nuevo material publicitario e informativo una vez al año, esto significa agregarle hojas al manual ya existente, tomando en cuenta que actualmente cada hoja tiene un valor de Q.10.00 según la cotización que se presenta en este documento.

Capítulo 5

Propuesta Operativa

PRESUPUESTO

Después de analizar tres cotizaciones proporcionadas por imprentas se seleccionó la siguiente por el precio más bajo y la calidad del trabajo.



A continuación se describe la cotización que ha solicitado, esperando poder servirle.

Cantidad	Descripción	Precio
15	Manuales de 8*8 pulgadas, tiro, full color, impresos en papel laid blanco de 180 gr. Con espiral en la parte superior	Q.3.750.00

En cada trabajo se solicita el 70% de anticipo y 30% en contra entrega. Atentamente,

Alfredo D. González T.

Conclusiones

- 1-El diseño del manual de imagen corporativa cumple su función informativa, se establecieron los parámetros sobre el manejo de los elementos gráficos que conforman la imagen de la granja.
- 2- En el manual de normas gráficas se establecieron los lineamientos a seguir para la realización y reproducción de piezas gráficas así como el manejo correcto de la imagen corporativa.
- 3- La propuesta gráfica final es el resultado de una cuidadosa investigación sobre el contexto, la temática y el grupo objetivo, por lo que el manual de imagen corporativa cumple con lo planteado en los objetivos y brinda solución al problema de comunicación encontrado en la Asociación Integral de Desarrollo y Bienestar -ASIDEBI-.

Bibliografía

<http://www.elperiodico.com.gt/es/20070221/actualidad/36996>

http://www.visitguatemala.com/nuevo/ver_destino.asp?id=671

[http://www.paginasamarillas.com/pagamanet/web/procesos/link.aspx?ie=7506061&i
pi=3&tipo=6&web=www.mijacalifo.net&tbu=5974&ipa=3&idi=1&qid=9020463761280073728](http://www.paginasamarillas.com/pagamanet/web/procesos/link.aspx?ie=7506061&i
pi=3&tipo=6&web=www.mijacalifo.net&tbu=5974&ipa=3&idi=1&qid=9020463761280073728)

<http://www.granjamovil.com/index.html>

<http://www.granjamovil.cl/index.html>

http://www.granjatiopepe.com/index_html.html

<http://www.granjamako.com/granjamov.php>

www.minag.gob.pe/glosario.php

www.definicion.org/diccionario/21

www.centrodeasesoriafiscal.com/otros/dicfinanciero.htm

<http://www.google.com.gt/search?hl=es&q=define%3A+mascota&lr=>

<http://www.neuronilla.com/content/view/82/70/>

Glosario

- **Asociación Integral de Desarrollo y Bienestar –ASIDEBI-** es una organización privada, no lucrativa y apolítica, con el único propósito de restaurar las vidas de niños guatemaltecos en extrema pobreza, es por eso que nace la Casa Hogar de niños Nidito de Amor.
- **Brain storming:** (Lluvia de ideas) técnica de creatividad para generar ideas, consiste en que los participantes dicen todo aquello que se les ocurra de acuerdo al problema planteado.
- **Código Cromático:** son todos los colores y sus gamas utilizados en un diseño o pieza gráfica.
- **Código Icónico:** son todos los elementos gráficos, e imágenes utilizadas en un diseño o pieza gráfica.
- **Código Lingüístico:** son todos los elementos tipográficos, letras y números utilizados en un diseño o pieza gráfica.
- **Imagen Corporativa:** La identidad o percepción de sí misma, que una organización intenta proyectar a sus públicos, usualmente se transmite por medio del diseño gráfico global de todo el material impreso de una empresa.
- **La granja de Tochtitín:** Es una granja didáctica, divertida, limpia y organizada. Cuenta con un servicio a domicilio para que los eventos sean algo inolvidable. Consiste en que los niños convivan con animales pequeños de granja y aprendan a conocerlos, quererlos y convivir con ellos, sintiéndose seguros al momento de tocarlos, está adaptada para niños desde 1 hasta 6 años.)
- **Logotipo:** elemento gráfico, verbo-visual o auditivo y sirve para identificar a una persona, empresa o institución.
- **Manual:** Instrumento administrativo que contiene en forma explícita, ordenada y sistemática información sobre objetivos, políticas, atribuciones, organización y procedimientos de los órganos de una institución; así como las instrucciones o acuerdos que se consideren necesarios para la ejecución.
(Fuente: www.centrodeasesoriafiscal.com/otros/dicfinanciero.htm)
- **Pieza Gráfica:** composición visual en diseño, el cual puede variar en soporte y formato según sus necesidades.

Anexos

Proyecto de Graduación • Emily Villatoro

