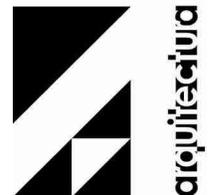


**Universidad de San Carlos de Guatemala**  
**Facultad de Arquitectura**  
**Escuela de Diseño Gráfico**  
**Proyecto de Graduación**



## **Dibujando Sonrisas**

**Sitio web interactivo para dar a conocer las actividades  
altruistas del grupo de ayuda a niños huérfanos  
y personas de la tercera edad en Guatemala**



Proyecto de Graduación presentado por  
Víctor Estuardo Camposano Navas  
para optar al título de Licenciado en Diseño Gráfico  
con énfasis en Multimedia  
Guatemala, Julio del 2010

**Dibujando Sonrisas**  
**Sitio web interactivo para dar a conocer las actividades**  
**altruistas del grupo de ayuda a niños huérfanos**  
**y personas de la tercera edad en Guatemala**



Proyecto de Graduación presentado por  
Víctor Estuardo Camposano Navas  
para optar al título de Licenciado en Diseño Gráfico  
con énfasis en Multimedia  
Guatemala, Julio del 2010

# Índice

## Contenido

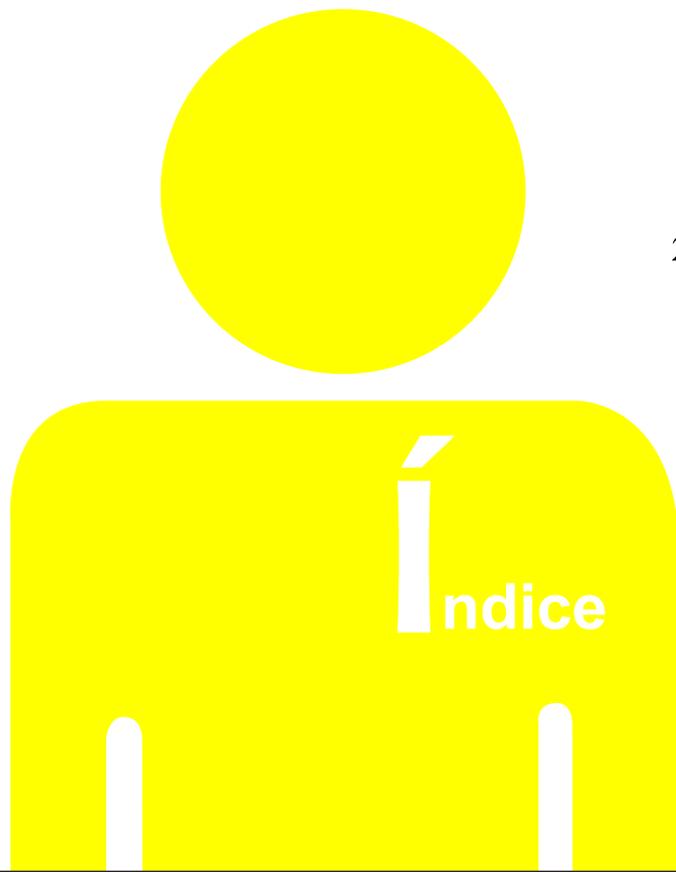
Nómina de Autoridades.....	1
Dedicatoria.....	2
Presentación .....	3

## Capítulo I Introducción

1.1. Antecedentes .....	6
1.2. Problema.....	7
1.2.1. Necesidad o Demanda .....	7
1.2.2. Problema.....	8
1.3. Justificación .....	9
1.3.1. Magnitud.....	9
1.3.2. Trascendencia.....	9
1.3.3. Vulnerabilidad.....	10
1.3.4. Factibilidad.....	11
1.4. Objetivos de Diseño .....	12
1.4.1. General.....	12
1.4.2. Específicos .....	12

## Capítulo II Perfil del cliente y grupo objetivo

2.1. Perfil de la Organización.....	14
2.1.1. Datos Generales.....	14
2.1.2. Misión .....	15
2.1.3. Visión.....	15
2.1.4. Descripción del grupo.....	16
2.1.5. Propósitos y actividades.....	17
2.1.6. Análisis FODA.....	18
2.1.7. Características generales.....	19
2.1.8. Población que atiende.....	20
2.1.9. Necesidad de comunicación visual.	24
2.2. Grupo objetivo .....	25
2.2.1. Perfil del grupo objetivo.....	26



### **Capítulo III** Concepto de diseño, método y bocetaje

3.1. Conceptos Fundamentales.....	34
3.1.1. Conceptos relacionados a Dibujando Sonrisas.....	34
3.1.2. Conceptos de diseño.....	45
3.1.3. Conceptos de ciencias.....	63
3.2. Concepto creativo .....	69
3.2.1. Lluvia de ideas .....	70
3.2.2. Concepto Creativo .....	71
3.3. Método de diseño .....	73
3.3.1. Diseño Motivacional.....	74
3.3.2. Diseño Estímulo-Respuesta.....	75
3.4. Proceso de desarrollo de bocetos.....	77
3.4.1. Bocetos a mano .....	78
3.4.2. Bocetos digitales .....	84

### **Capítulo IV** Comprobación de eficacia y propuesta final

4.1. Comprobación y validación de la propuesta....	91
4.1.1. Perfil del informante.....	93
4.1.2. Encuesta, resultado grupo y cliente..	94
4.1.3. Encuesta, resultado profesionales.....	100
4.1.4. Cambios a la propuesta.....	106
4.2. Propuesta gráfica final.....	109
4.2.1. Propuesta final piezas apoyo..	115
4.3. Fundamentación .....	119
4.3.1. Elementos icónicos.....	120
4.3.2. Elementos lingüísticos.....	124
4.3.2. Elementos tipográficos.....	125
4.3.4. Elementos cromáticos.....	126
4.4. Conclusiones.....	129
4.5. Recomendaciones.....	131
4.6. Lineamientos para la puesta en práctica.....	133
4.6.1. Medios sugeridos.....	134
4.6.2. Presupuesto.....	134
4.6.3. Tipos de reproducción.....	136
4.6.4. Frecuencia de publicación.....	136
4.7. Bibliografía .....	139
4.8. Glosario .....	143

## JUNTA DIRECTIVA DE LA FACULTAD DE ARQUITECTURA

DECANO: Arquitecto Carlos Enrique Valladares Cerezo

Vocal I: Arquitecto Sergio Mohamed Estrada Ruiz

Vocal II: Arquitecto Efraín de Jesús Amaya Caravantes

Vocal III: Arquitecto Carlos Enrique Martini Herrera

Vocal IV: Maestra Sharon Yanira Alonzo Lozano

Vocal V: Bachiller Juan Diego Alvarado Castro

Secretario: Arquitecto Alejandro Muñoz Calderón

Directora Escuela de Diseño Gráfico:

Licenciada María Emperatriz Pérez

## TRIBUNAL EXAMINADOR

DECANO: Arquitecto Carlos Enrique Valladares Cerezo

Secretario: Arquitecto Alejandro Muñoz Calderón

Licenciada Mónica Roxana Noriega Medrano

Licenciado Guillermo García Letona

Licenciado Rualdo Ibne Anzueto

## ASESORES

Licenciada Mónica Roxana Noriega Medrano      Asesora gráfica

Licenciado Guillermo García Letona      Asesor gráfico

Licenciado Rualdo Ibne Anzueto      Asesor metodológico



## Dedicatario

A Dios y a la Virgen María: por guiarnos en el camino del entendimiento y llevarnos hasta este punto de nuestras vidas.

A mis padres: los cuales me han brindado ejemplos de perseverancia y han demostrado siempre su amor, apoyo, comprensión y ayuda.

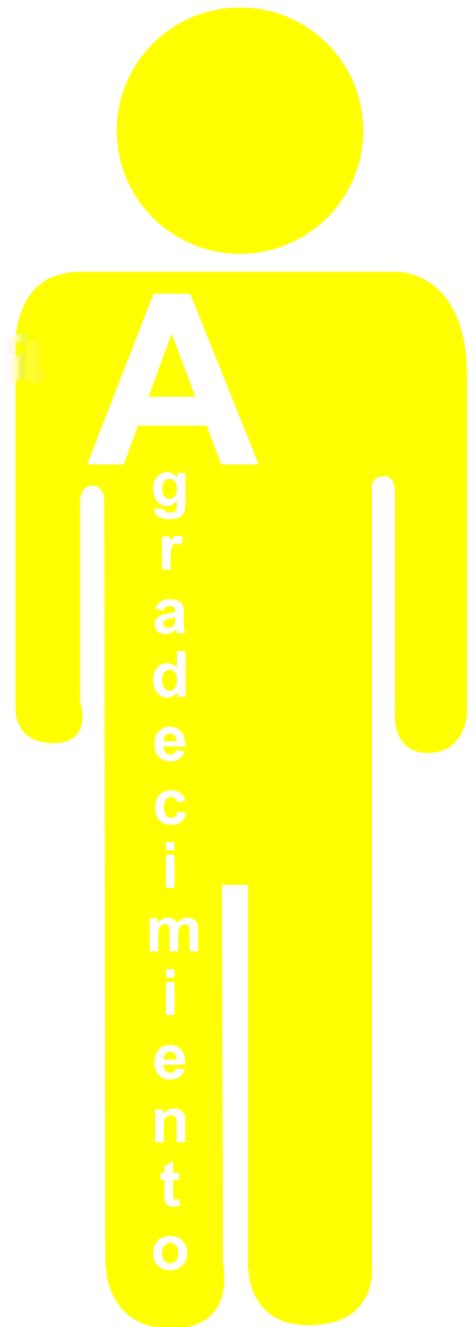
A mis hermanos: por estar siempre a mi lado.

A mis mejores amigos: por ser la mano amiga que nos levanta cuando pensábamos desfallecer.

A mis catedráticos: porque sin su ayuda, enseñanzas y consejos, no habiéramos alcanzado nuestros propósitos.

A la Universidad de San Carlos: por abrirnos sus puertas y hacernos partícipes de la familia sancarlista.

A Nuestros Asesores de Proyecto de Graduación: Lic. Rualdo Anzueto, Lic. Guillermo García, Licda. Mónica Noriega, por sus conocimientos y asesoría de este trabajo.



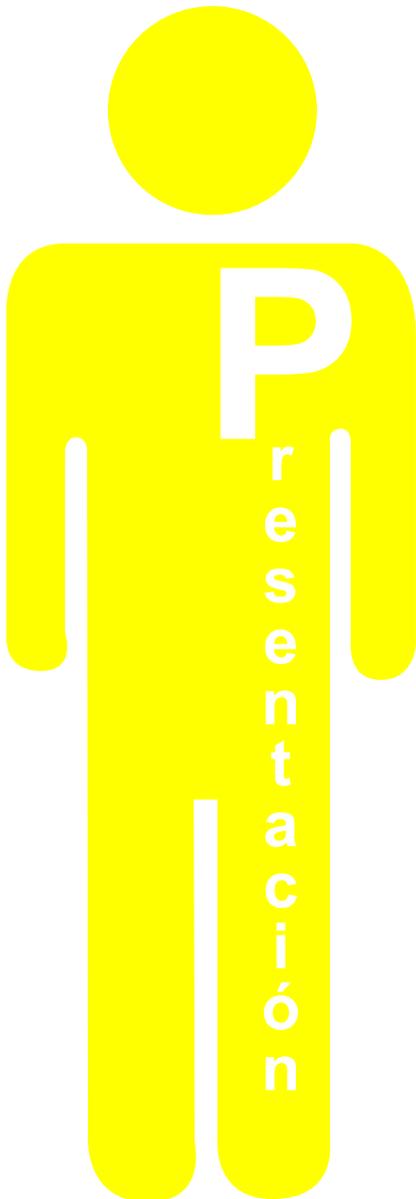
Víctor Camposano

A continuación se expone el proyecto de graduación que desarrolla la elaboración de un sitio web para dar a conocer las actividades altruistas del grupo de ayuda para niños huérfanos y personas de la tercera edad en Guatemala, Dibujando Sonrisas. Se observan datos específicos del grupo objetivo así como el estudio de este para sacar a relucir sus características principales, las cuales nos llevan poco a poco a conocer y deducir los distintos códigos (icónico, lingüístico y cromático) que se utilizan en el sitio web y piezas de apoyo para que sean llamativos y logren enfocarse en el grupo objetivo, el cual está bien estudiado para obtener los resultados deseados de esta página web.

Se opta por realizar un sitio web, ya que Dibujando Sonrisas no cuenta con ningún tipo de identidad gráfica y publicitaria para darse a conocer a las personas que podrían ayudar a las intenciones altruistas del grupo.



**Refacción de Dibujando Sonrisas con niños del Orfanato Santa María del Camino (Octubre 2008)**

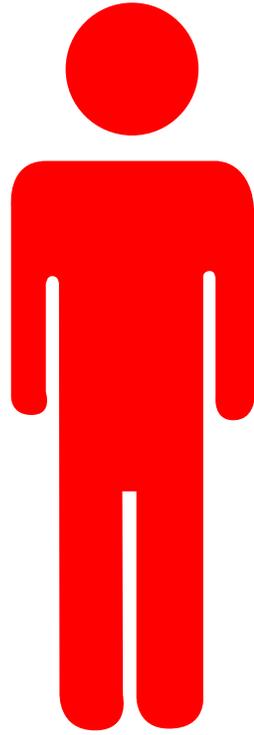




4

Se llega al producto final que es un sitio web fundamentado en el contexto de las actividades del grupo Dibujando Sonrisas y que logrará captar tanto ayuda como personas que se integren a dicho grupo, siendo estos los resultados esperados del sitio web.

El trabajo está en forma concisa, sin ninguna clase de redundancias o contradicciones que compliquen el entendimiento de las personas interesadas en tal proyecto. Servirá como consulta para futuras promociones de la escuela de diseño Gráfico de la Universidad de San Carlos de Guatemala así como para los futuros profesionales que opten por realizar proyectos similares o incluso mejorar el presente.



# C a p í t u l o

● Introducción

En una reunión previa con el coordinador del grupo Dibujando Sonrisas, padre Jesús Rodríguez , se llegó a identificar la principal razón por la cual se le ha dificultado crecer en intenciones altruistas a este grupo de ayuda, y se detectó que es la falta de conocimiento de las obras que este grupo realiza lo cual influye directamente en la ayuda que captan de las personas con capacidad de apoyo. Se sabe que mientras más se conozcan estas labores, el grupo Dibujando Sonrisas será patrocinado y por ende recibirá más ayuda. Por esto se considera el sitio web y las piezas de apoyo en e-mail marketing de Dibujando Sonrisas como herramienta para dar a conocer a este grupo a la población. De igual forma se comentó que la intención de recurrir a esta herramienta del internet se había pensado desde hace ya algún tiempo pero que por falta de recursos no se había llevado a cabo y por esto mismo se espera tener un sitio que cuente con lo básico y que llame la atención para lograr que el grupo aumente en integrantes y en ayuda.



*Actividades de entretenimiento de Dibujando Sonrisas con ancianos del hogar Caleb (Marzo 2009)*

1.1.

**A**ntecedentes

1.2.

P  
r  
o  
b  
l  
e  
m  
a

### 1.2.1. Necesidad o Demanda

El grupo altruista Dibujando Sonrisas fundamenta sus actividades en la ayuda a niños huérfanos y ancianos, por esta razón la necesidad de comunicación visual que el grupo tiene es de promoverse y darse a conocer a las personas por medio de una o varias piezas gráficas que informen y se integren al contexto del grupo para poder presentarse ante el público. De esta forma las autoridades de Dibujando Sonrisas demandan al diseñador gráfico que diseñe una pieza gráfica que los identifique y que logre satisfacer la necesidad de comunicación visual. Se presenta la oportunidad de satisfacer esta necesidad por medio del sitio web interactivo, en donde se aprovecha este proyecto como pieza creativa y de diseño para lograr el objetivo que es presentar a Dibujando Sonrisas ante un público, que pueda ser parte y que ayude en las necesidades del grupo.



### **1.2.2. Problema**

En la entrevista con las autoridades del grupo de ayuda para ancianos y niños huérfanos, Dibujando Sonrisas, se llega a la conclusión de que el grupo no cuenta con un medio para darse a conocer a las personas, como lo es un sitio web interactivo. Aquí empieza la intervención y el trabajo del diseñador, el cual creará un sitio web como solución al problema de falta de identidad visual, donde en base a sus conocimientos trata de conceptualizar una idea para que cada uno de los elementos en el sitio web se integre y logre transmitir el mensaje de necesidad de ayuda al grupo objetivo. Todo esto con un previo estudio del grupo beneficiado, el grupo objetivo y todos los aspectos que logren relacionar el contexto del grupo Dibujando Sonrisas con la funcionalidad de un sitio web, para poder situarse y posicionarse en la mente del grupo objetivo.



## 1.3. Justificación

### 1.3.1. Magnitud

Se sabe que de 5 millones y medio de niños que representan el 40% de la población de Guatemala, 370,000 son huérfanos y están en las calles o en orfanatos de Guatemala (INE 2007). También están los enfermos de sida, los niños y jóvenes con síndrome de Down y también 1,665 ancianos en Guatemala que están en una casa para el cuidado de personas de la tercera edad. (Prensa Libre, "Personas de la tercera edad, víctimas del abandono social", 27 febrero de 2007). Son estos grupos a los que se pretende beneficiar.

### 1.3.2. Trascendencia

Se puede captar gran cantidad de ayuda humana y material para los fines altruistas del grupo Dibujando Sonrisas con un sitio web interactivo, ya que el grupo no cuenta con ninguna forma o método por el cual darse a conocer como grupo altruista a la sociedad, aun menos con un sitio web.

Es de vital importancia que se elabore el diseño de un sitio web para el grupo Dibujando Sonrisas, ya que llega a la mayoría de personas que conforman el grupo objetivo porque el medio es el internet y según datos obtenidos, Guatemala se ubicó dentro de los primeros diez países de Latinoamérica con más usuarios de Internet, al sumar 1.32 millones en el 2008 (Latin Business Chronicle). Internet es una herramienta global y que es fácil de entender y acceder, de esta manera, puede ser de utilidad a los objetivos del grupo de ayuda, que son recibir ayuda humana, financiera y donativos de comestibles y abrigo.

### **1.3.3. Vulnerabilidad**

Al contar con un sitio web, Dibujando Sonrisas se presenta ante un grupo objetivo que diariamente hace uso de la herramienta de internet y de esta manera lograría captar la ayuda para efectos altruistas que realiza el grupo. Este es un sitio web que puede llegar a tener gran cantidad de visitantes, ya que el internet es una herramienta muy común en estos días, incluso, podría ser visitada y crear interés en muchas entidades y personas de Guatemala.



### **1.3.4. Factibilidad**

#### **Factibilidad técnica**

El proyecto sí es factible, ya que existe la tecnología para poder desarrollar, dar a conocer e implementar el nuevo sitio de internet. El diseñador cuenta con equipo suficiente para realizarlo y los integrantes del grupo de ayuda para niños huérfanos y personas de la tercera edad Dibujando Sonrisas cuentan todos con equipo para manejar y observar el sitio.



#### **Factibilidad económica**

El proyecto sí es factible económicamente, ya que el grupo de ayuda entiende esto como una inversión para el mismo, ya que podrán captarse donativos y apoyo humanitario, financiero, alimenticio y de abrigo por medio del sitio web. De esta forma las autoridades del grupo de ayuda Dibujando Sonrisas están de acuerdo y cuentan con presupuesto para este proyecto.

#### **Factibilidad organizacional**

El proyecto sí es factible organizacionalmente, ya que para principiar el sitio web del grupo de ayuda Dibujando Sonrisas será promocionado con piezas de apoyo en forma de animaciones y boletines por E-mail marketing dirigidos a los asistentes y empresas colaboradoras de la comunidad de la parroquia Nuestra Señora de las Victorias. La página será interactiva, ya que las personas podrán comunicarse con el grupo Dibujando Sonrisas y de esta forma el usuario formará parte de dicho grupo.

### 1.4.1. Objetivo general

Diseñar un sitio web interactivo para dar a conocer a la población, las actividades altruistas del grupo de ayuda a niños huérfanos y personas de la tercera edad en Guatemala, Dibujando Sonrisas.



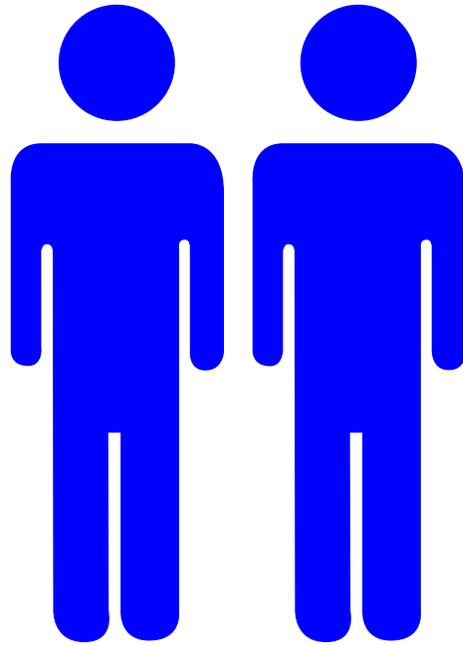
*Actividades de entretenimiento de Dibujando Sonrisas con ancianos del hogar Caleb (Marzo 2009)*

### 1.4.2. Objetivos específicos

- Lograr el posicionamiento de Dibujando Sonrisas en la mente del grupo objetivo por medio de la aplicación del conocimiento de diseño y aprovechando una herramienta muy actual como lo es el internet para la publicación del sitio y para darlo a conocer al público.
- Captar donativos de ayuda humanitaria, financiera, de comestibles y ropa, por medio de las personas interesadas en ayudar al grupo altruista Dibujando Sonrisas.
- Aumentar el número de integrantes interesados en ayudar humanitariamente al grupo altruista Dibujando Sonrisas, y lograr una cobertura mayor a través de Guatemala.

1.4.

**O**bjetivos  
de Diseño



# C a p í t u l o

- Perfil del cliente y grupo objetivo

### 2.1.1. Datos Generales de Dibujando Sonrisas

Dibujando Donrisas es un grupo altruista de ayuda a los niños y ancianos abandonados del país. Este grupo nace de la preocupación del Padre Jesús Rodríguez, párroco de la iglesia de Nuestra Señora de las Victorias situada en la zona 1 de la ciudad capital, por la gran necesidad que se tiene en el sector de la población conformado por niños abandonados y ancianos.

#### Grupo de Ayuda Dibujando Sonrisas

Dirección: 20 avenida 1-95, Z.1, Parroquia  
Nuestra Señora de las Victorias,  
Guatemala

Teléfono: 51299366

E-Mail: Jerodal01@gmail.com

**Junta Directiva**  
**Representante**  
Padre Jesús Rodríguez

<b>Coordinador</b>	<b>Secretario</b>	<b>Tesorero</b>
Sandra Vargas	Ulisses Arriola	Ana Lucia López

#### Número de personas que lo conforman

13 personas

#### Fecha de Constitución

14 de Junio del 2008

#### Actividad económica actual

Recolectas y donativos.



*Parroquia de Nuestra Señora de Las Victorias sede de Dibujando Sonrisas*

**P** 2.1.  
**erfil de la**  
**organización**



*Actividad de pascua de Dibujando Sonrisas con niños especiales de ASOCED*

### **2.1.2. Misión de Dibujando Sonrisas**

Es un grupo con una función humanitaria y puramente altruista centrada en llevar un momento de alegría a personas necesitadas, realizando actividades y proporcionando abrigo y víveres para ancianos y niños huérfanos de cualquier religión, raza y condición.

### **2.1.3. Visión de Dibujando Sonrisas**

Se fundamenta en el amor al prójimo, un sentimiento sin ninguna clase de interés más que la satisfacción de servir a Dios y con esta misma intención de servicio, se proyecta a tener más incidencia en el interior del país como grupo altruista.

#### **2.1.4. Descripción del grupo Dibujando Sonrisas**

Las labores de Dibujando Sonrisas inician el sábado 14 de junio del año 2008, situándose dentro de los límites de la capital y con miras a extenderse en el interior del país. Este Grupo nace de la preocupación del Padre Jesús Rodríguez, párroco de la iglesia de Nuestra Señora de las Victorias situada en la zona 1 de la ciudad capital, por la gran necesidad que tiene un sector de la población que ha sido olvidado y rechazado incluso por la sociedad misma, son los niños abandonados, con enfermedades y problemas, así como las personas de la tercera edad abandonados en asilos y similares.



*Logotipo Dibujando Sonrisas*



### **2.1.5. Propósito y actividades de Dibujando Sonrisas**

El grupo se dedica a llevar víveres, ropa y a compartir con ancianos y niños, darles alegría por medio de la visita con juegos y actividades. Actualmente se cuenta con fondos de los mismos integrantes y donativos de personas interesadas en este proyecto. Por esta razón se piensa en recurrir al internet para dar a conocer a Dibujando Sonrisas a las personas, ya que es la herramienta útil y accesible.

La agrupación de ayuda Dibujando Sonrisas en sus comienzos trabaja en la capital con las distintas asociaciones dedicadas a cuidar ancianos y niños huérfanos. Y este año se empezó a visitar lugares de las afueras del límite de la ciudad, esto es en la Antigua Guatemala así como en Salamá y sus aspiraciones son seguir expandiendo la cobertura de la colaboración y ayuda en toda Guatemala.

## 2.1.6. Análisis FODA de Dibujando Sonrisas

FODA son las siglas usadas para referirse a una herramienta analítica que permite trabajar con toda la información que se posee sobre un negocio, debe enfocarse solamente hacia los factores claves para el éxito del negocio. Debe resaltar las fortalezas y las debilidades diferenciales internas al compararlo de manera objetiva y realista con la competencia y con las oportunidades y amenazas claves del entorno.

Se realiza un análisis FODA para entender cuáles son las fortalezas, oportunidades, debilidades y amenazas del grupo de ayuda Dibujando Sonrisas en forma gráfica.

# FODA

## Factores Internos

## Factores Externos

Fortalezas	Debilidades	Oportunidades	Amenazas
<p>La buena voluntad de sus integrantes mostrada en su constante búsqueda del necesitado.</p> <p>Gran cantidad de voluntarios que quieren ser partícipes de esta obra.</p> <p>Que es una entidad no gubernamental.</p> <p>Sus intenciones no son el esperar algo a cambio.</p> <p>Que sus autoridades son estudiantes de la Fe y teólogos.</p>	<p>No cuenta con un presupuesto estable.</p> <p>No cuenta con un patrocinador estable y permanente.</p> <p>El factor económico proviene de cada uno de los integrantes.</p> <p>No cuenta con una publicidad específica donde se dé a conocer.</p> <p>No cuenta con un espacio web donde puedan darse a conocer sus actividades.</p>	<p>Se están contactando patrocinadores que están interesados en ayudar.</p> <p>Aun por asuntos contables las empresas están interesadas en ayudar.</p> <p>Con más presencia mediática podrá recibir aun más ayuda de afuera.</p> <p>Con más actividades podrá presentarse como grupo bien estructurado y tener ayuda permanente.</p>	<p>Por falta de publicidad las ayudas pueden canalizarse a otras actividades menos altruistas.</p> <p>No existe interés en pertenecer a un grupo que no se conoce.</p> <p>El actual problema económico hace que el interés en estos grupos disminuya.</p> <p>La desconfianza creciente por estafas y demás, hace dudar al grupo objetivo.</p>



*Actividad del día del niño de Dibujando Sonrisas con niños del Barrio San Antonio (2008)*

### **2.1.7. Características generales de la población que atiende Dibujando Sonrisas**

Se sabe que de 5 millones y medio de niños que representan el 40% de la población de Guatemala, 370,000 son huérfanos y están en las calles o en orfanatos de Guatemala (INE 2007). También están los enfermos de sida, los niños y jóvenes con síndrome de Down y también 1,665 ancianos en Guatemala que están en una casa para el cuidado de personas de la tercera edad. (Prensa Libre, "Personas de la tercera edad, víctimas del abandono social", 27 febrero de 2007).

## 2.1.8. Población que atiende Dibujando Sonrisas

Edades:	0 a 100 años.
Sexo:	Masculino y femenino.
Procedencia:	Guatemalteca.
Ciclo de v. familiar:	Solteros, casados con/sin hijos.
Ocupación:	Desocupados.
Nivel Socioeconómico:	Nivel B y C (medio y bajo)
Educación máxima:	Primaria.
Religión:	Creyentes y no creyentes.
Región:	Urbana.

### Perfil Geográfico de población atendida por Dibujando Sonrisas

*Región:*

Urbana, Ciudad capital principalmente, también el interior de Guatemala.

*Tamaño de área:*

Área de la capital: 996 Km<sup>2</sup>

Área de Guatemala: 108.889 Km<sup>2</sup>

*Población de capital:*

Población de la capital: 5.9 millones de habitantes.

Población del país: 13,276,517 habitantes.

*Densidad:*

Densidad de la capital: 1,142 habitantes por Km<sup>2</sup>

Densidad del país: 126 habitantes por Km<sup>2</sup>

*Clima:*

Tropical, caliente y húmedo (promedio de 20° C).



## **Perfil Demográfico de población atendida por Dibujando Sonrisas**

### *Edad:*

De 0 a 100 años.

### *Sexo:*

Femenino y masculino.

### *Tamaño de la familia:*

Familia con un mínimo de 6 integrantes, ya que en niños, han sido familias de clase baja y en ancianos, se acostumbraba en tiempos pasados a tener familias numerosas; por esta razón en ambos casos se tiene un promedio de 8 integrantes de la familia.

### *Perfil residencial:*

No cuenta con casa propia, ya que están en hogares para niños o ancianos. En estos hogares cuentan con los servicios primarios, estudian en el mismo lugar en el caso de los niños, del mismo modo en el hogar se les brinda alimento tanto a los niños como a los ancianos.

*Servicios:*

Servicios básicos (agua y luz) en precario estado, sin servicios extras como teléfono, internet y agua caliente.

*Ingreso:*

Ninguno.

*Ocupación:*

Estudiantes o ninguna.

*Actividad económica:*

Ingresos captados de donativos de empresas o personas altruistas.

*Educación:*

Primaria máximo.

*Religión:*

Católico y Evangélico.

*Raza:*

Hispánica.

*Nacionalidad:*

Guatemalteco.



**Refacción de Dibujando Sonrisas con niños del Orfanato Santa María del Camino (2008)**



## **Perfil Psicodemográfico de población atendida por Dibujando Sonrisas**

### *Clase Social:*

Nivel B y C, (medio bajo y bajo) un estilo de vida bajo, sin trabajo ni ganancias.

### *Estilo de vida:*

En vías de integración a la sociedad y apartados de la vida social.

### *Personalidad:*

Muy introvertidos, con recuerdos dolorosos o que afectan su actual comportamiento y estabilidad psicológica.

### *Costumbres y tradiciones:*

En el caso de los niños, acostumbran a estudiar por las mañanas y jugar por la noche, con un estilo de vida estricto con horarios para alimentarse y dormir. En el caso de los ancianos también con un horario estricto y con pocas actividades de dispersión, el 40% de los ancianos esperan los fines de semana para la visita de familiares al lugar.

### *Diversión y pasatiempos:*

Entre los niños, las diversiones son juegos con incidencia física como deportes y en el caso de los ancianos son juegos muy sencillos sin esfuerzos motores, mentales y físicos mayores como juegos de mesa sencillos.

### 2.1.9. Necesidades de Comunicación Visual

Dibujando Sonrisas necesita captar ayuda humanitaria y financiera para poder crecer en intenciones altruistas. Esto se logrará con el diseño de un sitio web, ya que aquí se expondrán actividades altruistas del grupo.

El grupo Dibujando Sonrisas se caracteriza por presentar una imagen alegre, partiendo del logo se puede observar esta gran característica, y se utiliza para contrarrestar la tristeza de una realidad presente en el grupo que atiende que es una población golpeada por el abandono tanto de niños como de ancianos.

Por esto mismo se quiere seguir con la misma línea de diseño con colores vivos que expresen felicidad y actividad que se plasmarán por medio y dentro de iconos que representen a las personas que trabajan en unidad en el grupo de ayuda Dibujando Sonrisas.



*Refacción de Dibujando Sonrisas con niños del Orfanato Santa María del Camino (2008)*



## 2.2. Grupo objetivo del proyecto

En el grupo objetivo del proyecto de diseño del sitio web para Dibujando Sonrisas se encuentra a personas con tendencias altruistas, de ayuda al prójimo y de hacer obra social, con disposición a colaborar, con deseos de mejorar al país y de interés en dar más que en recibir.

Edades:	35 a 70 años.
Sexo:	Masculino y femenino.
Procedencia:	Guatemala.
Ciclo de v. familiar:	Casados con/sin hijos.
Ocupación:	profesionales/Negociantes.
Nivel Socioeconómico:	Nivel A y B, (alto y medio).
Educación mínima:	Diversificado, universitaria.
Religión:	Católicos.
Región:	Urbana.

## 2.2.1. Perfil del grupo objetivo del proyecto

### Perfil Geográfico

#### *Región:*

Urbana central, se refiere a la ciudad capital aunque por las intenciones altruistas del grupo, está con la intención de proyectarse al interior de Guatemala.

#### *Tamaño de área:*

Área de la capital: 996 Km<sup>2</sup>

Área de Guatemala: 108.889 Km<sup>2</sup>

#### *Tamaño de la ciudad:*

Población de la capital: 5.9 millones de habitantes.

Población del país: 13,276,517 habitantes.

#### *Densidad:*

Densidad de la capital: 1,142 habitantes por Km<sup>2</sup>

Densidad del país: 126 habitantes por Km<sup>2</sup>

#### *Clima:*

Tropical, caliente y húmedo (promedio de 20° C).



**Guatemala dividida por departamentos**



### **Perfil Demográfico del grupo objetivo del proyecto**

*Edad:*

De 35 a 70 años.

*Sexo:*

Femenino y masculino.

*Tamaño de la familia:*

De 3 a 6 integrantes.

*Ciclo de vida familiar:*

Jóvenes solteros, casados sin hijos o con hijos mayores o menores.

*Perfil residencial:*

La mayoría cuenta con casa propia en buenas condiciones, con un cuarto para cada miembro de la familia siendo la alcoba de los padres común, con dos pisos o una amplia extensión si es de un piso, sala principal separada del comedor y por aparte la cocina amplia. Con los servicios básicos y con otros servicios no primarios como teléfono, internet, agua caliente por ejemplo. Los hijos estudiantes en colegios de renombre o universidades privadas principalmente, con sus excepciones.



*Servicios:*

Servicios Básicos (agua y luz) en perfecto estado con servicios extras como teléfono, internet y agua caliente también.

*Ingreso:*

Ingreso mensual de Q.20, 000.00 a Q.40,000.00

*Ocupación:*

Profesionales, gerentes, oficiales y propietarios, agentes de ventas, estudiantes.

*Actividad económica:*

La economía está fundamentada en dos grandes ramas que son:

Trabajo estable y de sueldo con prestaciones de ley.  
Negocios que proveen de lo necesario para tener una vida de alto nivel.

*Educación:*

Diversificado y universitaria.

*Religión:*

Católico.

*Raza:*

Hispánica.

*Nacionalidad:*

Guatemalteco.



## **Perfil Psicodemográfico del grupo objetivo del proyecto**

### *Clase Social:*

Nivel A y B, (alto y medio alto). Esto es, un nivel socioeconómico alto y medio alto, con trabajo estable y ganancias constantes.

### *Estilo de vida:*

Triunfadores e integrados a la sociedad con logros y metas personales.

### *Personalidad:*

Varían en personalidad pero se concentran en compulsivos por su actitud ante la vida, autoritaria por la posición que desempeñan laboralmente, ambiciosa para la vida.

### *Costumbres y tradiciones:*

Personas de un nivel académico superior, estudiantes universitarios, graduados o con postgrados; trabajadores, dueños de su propia empresa con una vida de actividades como lo es el deporte o entretenimiento en un lugar pagado específico. Tienen por costumbre la vida altruista de ayudar y brindar apoyo al prójimo sin esperar algo a cambio. También personas que no acostumbran esta vida pero quieren empezarla.



Familias integradas con valores bien fundados, con tradiciones como el matrimonio y el resto de los sacramentos. Otra costumbre es que estas personas por su nivel de comodidad económica acostumbran a viajar en vacaciones, para descansar y conocer distintas sociedades, costumbres y lugares.

*Diversión y pasatiempos:*

Las diversiones son variadas y principalmente los deportes, futbol, también optan por viajar a otras tierras a conocer y divertirse.

**Perfil Conductual del grupo objetivo del proyecto**

*Ocasión de compra:*

El grupo objetivo al que va dirigido el sitio web del grupo de ayuda Dibujando Sonrisas tiene la costumbre de ayudar o brindar apoyo al más necesitado al menos una vez por mes en proyectos realizados en la parroquia o iglesia a la que asiste. Y en el tema de utilización del internet, es recurrente diariamente para organización de correos y obtención de información útil en cada caso personal.

*Beneficios Buscados:*

Por medio de este sitio web, el grupo de ayuda Dibujando Sonrisas logrará presentar la propuesta y la necesidad que tienen los niños huérfanos y ancianos al grupo objetivo, quien ayudará humanitaria y financieramente a las actividades del grupo de ayuda Dibujando Sonrisas.



*Status del usuario:*

Cuenta con experiencia en actividades altruistas por medio de proyectos de ayuda en la comunidad.

*Tasa de uso:*

Usuario frecuente, acostumbrados a brindar ayuda y buscar nuevas formas de realizar esta actividad altruista. En el tema del Internet, la utilización de la herramienta es frecuente y diaria.

*Status de lealtad:*

Con predisposición a ser partícipes de actividades altruistas, se proyecta una constante ayuda y presencia para el grupo Dibujando Sonrisas por parte del Grupo Objetivo.

*Etapa de disposición:*

Dispuesto a informarse integrándose a aspectos nuevos de la vida y dispuesto a brindar ayuda.

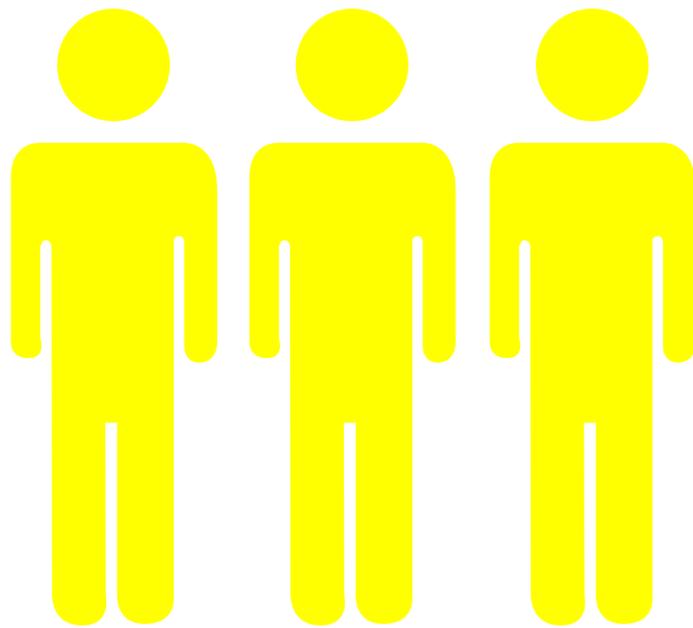
*Actitud hacia el producto:*

Positivo y entusiasta ante el contexto altruista del grupo de ayuda Dibujando Sonrisas, con deseos de informarse de las actividades del grupo así como de ayudar financiera y humanitariamente.

*Conducta y acciones esperadas:*

Se espera una reacción positiva del grupo objetivo al tomar interés en ayudar y cooperar humana y financieramente a las actividades del grupo Dibujando Sonrisas.





# C a p í t u l o

- Concepto de diseño y bocetos

### 3.1.1. Conceptos relacionados al grupo de ayuda Dibujando Sonrisas

**Grupo de ayuda:** Se define como grupo de ayuda a la entidad previa a ser organización no lucrativa que busca fines altruistas, que trata de entregar un bien a la sociedad sin ningún interés paralelo que pueda beneficiar al mismo.

Busca llevar alegría, vestimenta, alimento, medicamentos, etc., que ayudan y brindan un aporte importante a personas con necesidad.

**Organización:** Las organizaciones son sistemas sociales diseñados para lograr metas y objetivos por medio de los recursos humanos y de otro tipo. Están compuestas por subsistemas interrelacionados que cumplen funciones especializadas. Convenio sistemático entre personas para lograr algún propósito específico.

1. Conjunto de personas y recursos.
2. Objetivos o metas definidas o asignadas por sus integrantes.
3. Creados en un punto temporal: inicio de actividad.
4. Orden jerárquico establecido, normas y reglas que cumplir.
5. Crean y satisfacen necesidades.
6. Producen y/o venden bienes y servicios.
7. Dan y generan trabajo.
8. Transmiten cultura.
9. Generan, transmiten y poseen poder.
10. Crean, imágenes, símbolos, etc.
11. Son indicadores de la sociedad actual.
12. Son espacios de desarrollo profesional y personal.

3.1.

Conceptos  
fundamentales



**Organización no lucrativa:** Una organización sin ánimo de lucro (OSAL), también denominada una organización no lucrativa (ONL) o una organización sin fines de lucro (OSFL) es una entidad cuyo fin no es la consecución de un beneficio económico. Suelen tener la figura jurídica de asociación, fundación, mutualidad o cooperativa (las cooperativas pueden tener o carecer de ánimo de lucro) y por lo general reinvierten el excedente de su actividad en obra social.

**ONG:** Una **organización no gubernamental** (tanto en singular como en plural **ONG**) es una entidad de carácter privado, con fines y objetivos humanitarios y sociales definidos por sus integrantes, creada independientemente de los gobiernos locales, regionales y nacionales, así como también de organismos internacionales.

Jurídicamente adopta diferentes estatus, tales como asociación, fundación, corporación y cooperativa, entre otras formas. Al conjunto del sector que integran las ONG se le denomina de diferentes formas, tales como organizaciones de la sociedad civil, sector voluntario, sector no lucrativo, sector solidario, economía social, tercer sector y sector social.

**Público destinatario:** Parte de un círculo de personas o empresas, también de la población general, definido lo más exactamente posible, al que debe llegar determinada información o mensaje publicitario a través del medio publicitario o de comunicación apropiado.

En el Plan de Negocio se debe reservar siempre un capítulo para señalar el grupo objetivo al que se ofrece/vende el producto/servicio; cuáles son las necesidades que satisface y el grado de motivación de los clientes por utilizar el servicio.

**Nivel socioeconómico:** Segmentación que se realiza en un grupo de personas, cuyo factor determinante reside en las características que giran en el ámbito económico, como ingresos y lugares que frecuentan, ubicando a las personas en un rango determinado.

El índice de nivel socioeconómico se basa en los siguientes indicadores:

- Nivel Educativo del Principal Sostén del Hogar (indicador de mayor importancia).
- Nivel Ocupacional del Principal Sostén del Hogar.
- Patrimonio del Hogar.

**Dimensión SOCIAL:** Se expresa en la variable de la Educación del principal sostén del hogar.

**Dimensión ECONÓMICA:** Se expresa en la ocupación del principal sostén del hogar y en el patrimonio del hogar.



**División:** Cuando se habla de estratificación social se hace referencia a la disposición, división o diferenciación de los elementos y grupos sociales en capas, estratos o categorías, que se hallan en los distintos planos jerárquicos. El economista y sociólogo estadounidense, Talcott Parsons define este término como “la clasificación diferencial de los individuos que componen un sistema social dado y su clasificación de superiores o inferiores los unos en relación con los otros”. En este contexto se corrobora lo dicho por Aristóteles: “en todo los Estados hay tres elementos: una clase muy rica, otra muy pobre y una tercera que se encuentra entre las dos”.

**Sociedad:** La sociedad es el conjunto de individuos que comparten una cultura, y que se relacionan interactuando entre sí, cooperativamente, para formar un grupo o una comunidad.

Las sociedades humanas son entidades poblacionales. Dentro de la población existe una relación entre los sujetos (habitantes) y el entorno, ambos realizan actividades en común y es lo que les da una identidad propia. También, sociedad es una cadena de conocimientos entre varios ámbitos, económico, político, cultural, deportivo y de entretenimiento.

**Servicio social:** El servicio social es el conjunto de actividades de carácter temporal y obligatorio que realizan las personas a través de un trabajo directo mediante la aplicación de sus conocimientos, lo cual les permitirá adquirir experiencia práctica de las características sociales, económicas y técnicas contribuyendo a la solución de problemas, a la vez que cumple con el compromiso moral que tiene con la sociedad.

#### Objetivos

- \* Desarrollar en el prestador una conciencia de solidaridad y compromiso con la sociedad a la que pertenece.
- \* Convertir la prestación en un acto de reciprocidad con la sociedad.

**Altruismo:** Oposición al egoísmo, sentido de procurar el bien ajeno sin esperar nada a cambio. Obrar en pro de los demás.

- Comportamiento que aumenta las probabilidades de supervivencia de otros a costa de una reducción de las propias.
- Sacrificio personal por el beneficio de otros.

Hay dos aspectos que definen el altruismo: La simpatía y el compromiso. La simpatía se apoya sobre valores de bondad y caridad. El compromiso considera un acto que se sabe va a beneficiar más a otro que a sí mismo, implicando un sacrificio personal.



**Donativo:** Entrega voluntaria de algo, sobre todo con fines benéficos, limosna. Se utilizará en el caso de particulares u organizaciones caritativas que ofrecen donativos con fines benéficos o humanitarios.

Base fundamental de muchas entidades, organizaciones o grupos de ayuda tanto económicamente como en aspectos de donativos físicos (ropa, medicamentos, comida, etc.)

**Patrocinador:** Persona o entidad que patrocina, protege o sufraga las actividades de otra persona o entidad. Persona o entidad que cubre todo o parte de las necesidades que tiene un grupo u organización y de la misma forma busca la realización de los objetivos de estas.

**Padres Biológicos:** O progenitores, padres que conciben al hijo biológicamente y que poseen derechos y obligaciones por sobre el hijo.

**Padres de crianza:** Un padre de crianza es una persona adulta que ha sido licenciada por el estado para proveer un hogar temporáneo para niños en custodia del estado cuyos padres biológicos no pueden proveer un hogar o cuidar de ellos.

**Orfanato:** Un orfanato, orfanatorio u orfelinato, es una institución encargada del cuidado de los menores de edad, huérfanos o abandonados, y de los niños o adolescentes a quienes las autoridades han separado de sus progenitores, retirándoles la patria potestad. Normalmente los orfanatos son vistos como una alternativa inferior a la adopción o a las casas de acogida, y pueden estar financiados mediante capital público o privado, siendo habitual la financiación de orfanatos por parte de entidades religiosas.

**Casa - Hogar:** Una instalación con personal de trabajadores sociales y consejeros profesionales que provee un hogar a un grupo de niños desamparados, abandonados o retirados por las autoridades de sus progenitores por diferentes circunstancias de abuso o de maltrato infantil.

**Asilo:** Es un hogar o albergue de ancianos, donde se les brinda asistencia médica, abrigo, comida, cuidados, en caso de sus familiares no quieran o no puedan hacerlo o que no tengan familia. Los hay que son verdaderos depósitos de ancianos, donde hasta son maltratados y otros atendidos por personas muy amorosas, cariñosas que dan al anciano mucha ayuda.

**Huérfano:** Es alguien privado a través de la muerte o la desaparición, por abandono o deserción, o la separación o la pérdida de ambos padres. Su uso común está referido a niños, (o a animales jóvenes) que han perdido a ambos padres. Sobre esta base los medio-huérfanos son los que tienen un padre aun vivo.



**Abandono:** En Derecho, el término abandono hace referencia a la renuncia voluntaria, intencional y absoluta de los derechos o propiedades sin traspasar su titularidad a ninguna otra persona. Una propiedad abandonada pasa a no tener dueño y, por tanto, puede ser apropiada mediante la ocupación. Abandono también denota la desatención premeditada de los hijos o el cónyuge, al marcharse el transgresor sin la intención de volver. En muchos países, el abandono de un menor de edad es un delito.

**Abuso:** Un daño inferido a cualquier persona por medio de maneras físicas, verbales, emocionales o sexuales; pueda causar que la víctima desarrolle problemas emocionales o de conducta, los cuales pueden aparecer más adelante.

**Personas de la tercera edad:** Hace referencia a la población de personas mayores o ancianas, normalmente jubiladas y de 65 años o más. Este grupo de edad ha estado creciendo en la pirámide de población o distribución por edades en la estructura de población, debido a la baja en la tasa de natalidad y la mejora de la calidad y esperanza de vida de muchos países.

En los países en vías de desarrollo, las condiciones de vida para las personas de la tercera edad son especialmente difíciles, pues pierden rápidamente oportunidades de trabajo, actividad social y capacidad de socialización, y en muchos casos se sienten postergados y erradicados.

**Impacto social:** Un efecto que involucra un conjunto de beneficios, que atañe a una población, sociedad o comunidad, de manera directa o indirecta. Es el efecto previsto de un proyecto en las condiciones de vida de la población; engloba los diversos beneficios que proporciona el proyecto y que –en términos cualitativos o cuantitativos- justifican el monto de la inversión.

**Proyección social:** Es la integración de características altruistas, con miras a obtener beneficios para gente que más lo necesite, facilitando el desarrollo social, humano, económico y cultural.

Una proyección social tiene como objetivo central el identificar y diseñar un proyecto destinado a distintos niveles sociales. El importante desarrollo de estas organizaciones es la consecuencia de intentar dar respuestas a problemas y necesidades básicas no atendidas y analizadas por parte del Estado, como salud, educación, niños en riesgo, ancianidad, deporte, sectores marginales, desocupación, discapacitados y otras problemáticas.

**Intención:** Una intención se puede definir como el objetivo concreto o el fin que se pretende alcanzar al realizar una o varias acciones, este objetivo se puede describir con proposiciones lógicas. Las metas adoptadas por un agente son las intenciones (Las metas que un agente decide alcanzar). Se puede decir que las intenciones son la causa de las acciones de un agente. Por otro lado, un agente realiza acciones tratando de seguir sus estrategias.



Estudiar las intenciones es importante, porque de ellas se deriva la capacidad con la cual los agentes pueden usar conceptos para predecir y explicar el comportamiento de otros agentes, además, son muy útiles porque son abstracciones de los estados y comportamiento de los agentes.

**Ideales:** Un ideal, definido por JC Wandemberg , es un estado o proceso inalcanzable (en un tiempo y espacio dados) pero infinitamente aproximable. Solo los seres humanos pueden tener ideales o desarrollar un comportamiento en busca de ideales. Es justamente la aproximación continua en busca de ideales lo que ha permitido el progreso de la humanidad.

**Compañía:** Reunión en una misma actividad o espacio. Estar con una o varias personas compartiendo un fin o actividad para un bien recíproco como resultado de la interactividad que hay entre los participantes de la actividad.

**Solidaridad:** En sociología, se refiere al sentimiento de unidad basado en metas o intereses comunes. Asimismo, se refiere a los lazos sociales que unen a los miembros de una sociedad entre sí. Algunos sociólogos introdujeron definiciones específicas de este término. Entre ellos, uno de los más famosos fue Émile Durkheim. La solidaridad se define como dar sin esperar recibir nada a cambio, es otorgar sin interés alguno.

**Ayuda:** Es una forma de solidaridad o cooperación, generalmente destinada a las poblaciones pobres, o a las que han sufrido una crisis humanitaria, como la provocada por una catástrofe natural o una guerra.

Esta forma de ayuda responde a las necesidades básicas o de urgencia: hambre, hambruna, salud, reconstrucción de las infraestructuras tras un siniestro, educación, protección de la infancia y poblaciones desfavorecidas, construcción o saneamiento de las redes de agua, construcción de las redes de comunicación, etc. Normalmente se distingue la ayuda humanitaria de urgencia de la cooperación para el desarrollo en función del contexto y las necesidades de cada país.

**Apoyo:** Es un término que describe la cooperación, reciprocidad y el trabajo en equipo. Suele significar el intercambio recíproco y voluntario de recursos, habilidades y servicios por un beneficio mutuo entre ambas partes. La teoría del apoyo mutuo sostiene que el objeto de la cooperación es beneficiar a los individuos que cooperan.

**Lazos:** Dentro del ámbito sentimental, es la creación de vínculos entre personas, o personas e ideales, logrando fortalecer el interés por una causa o ideal.

**Hermandad:** Es la relación de fraternidad, que designa tanto al parentesco entre hermanos como, por extensión, toda relación de amistad y confianza íntima. Es considerada una virtud.

**Unidad:** Compartir sentimientos, ideales, formando un conjunto. Uno solo. Existe cuando dos o más personas se encuentran en una misma dirección para lograr o alcanzar un mismo objetivo, trabajan constante y conjuntamente para este fin.

### 3.1.2. Conceptos de diseño

**Diseño:** Utilizado habitualmente en el contexto de las artes aplicadas, ingeniería, arquitectura y otras disciplinas creativas, diseño se define como el proceso previo de configuración mental, "prefiguración", en la búsqueda de una solución en cualquier campo.

Plasmar el pensamiento de la solución mediante esbozos, dibujos, bocetos o esquemas trazados en cualquiera de los soportes, durante o posteriores a un proceso de observación de alternativas o investigación.

El acto intuitivo de diseñar podría llamarse creatividad como acto de creación o innovación si el objeto no existe, o si es una modificación de lo existente, inspiración, abstracción, síntesis, ordenación y transformación.

*En esta investigación, el diseño es la conjunción de colores, tipografías, animaciones y elementos utilizados para lograr la imagen del sitio, todos con una razón bien fundamentada de por qué se encuentran donde están y las razones del uso del color y del tamaño.*



**Diseño gráfico:** Es una profesión cuya actividad es la acción de concebir, programar, proyectar y realizar comunicaciones visuales, producidas en general por medios industriales y destinados a transmitir mensajes específicos a grupos sociales determinados. Esta es la actividad que posibilita comunicar gráficamente ideas, hechos y valores procesados y sintetizados en términos de forma y comunicación, factores sociales, culturales, económicos, estéticos y tecnológicos.

También se conoce con el nombre de “diseño en comunicación visual”, debido a que algunos asocian la palabra gráfico únicamente a la industria gráfica, y entienden que los mensajes visuales se canalizan a través de muchos medios de comunicación, y no solo los impresos.

**Icono:** Es una imagen, cuadro o representación; es un signo o símbolo que sustituye al objeto mediante su significación, representación o por analogía, como en la semiótica.

En el campo de la informática, un icono es un pequeño gráfico en pantalla que identifica y representa a algún objeto (programa, comando, documento o archivo), usualmente con algún simbolismo gráfico para establecer una asociación. Por extensión, el término *icono* también es utilizado en la cultura popular, con el sentido general de símbolo; por ejemplo, un nombre, cara, cuadro e inclusive una persona que es reconocida por tener una significación, representar o encarnar ciertas cualidades.

**Diseño Motivacional:** Diseño que busca poner en acción al receptor por medio de colocarlo en una posición donde se afecta sus sentimientos y su moral para actuar y formar parte de lo que se le pide con el diseño.

*Utilizado en esta propuesta en la animación principal donde las letras se unen entre sí, logrando despertar un sentimiento en las personas. También se usa en las fotografías.*



Las labores de Dibujando Sonrisas inician el sábado 14 de junio del año 2008 situándose dentro de los límites de la capital y con miras a extenderse en el interior del país. Este Grupo nace de la preocupación del Padre Jesús Rodríguez Párroco de la iglesia de Nuestra Señora de las Victorias, situada en la Zona 1 de la ciudad.

**Diseño Estímulo-Respuesta:** Se busca afectar al receptor por medio de iconos y elementos gráficos directamente. En este caso se busca que por las características de cada uno de los elementos utilizados como los distintos iconos, colores o tipografías en el diseño se logre una respuesta esperada por parte del receptor.

*Se utiliza este tipo de diseño en los botones del sitio y en las pequeñas animaciones de dibujo de sonrisa que tienen, así como en la reacción de la cámara al acercarse a una figura.*

**Quienes  
somos**

**Elementos gráficos:** Los elementos gráficos son una parte fundamental del diseño en todas sus modalidades, introduciendo en las composiciones información visual que complementa en gran medida el mensaje que se desea transmitir, y que a veces es tan importante en el diseño como los contenidos textuales del mismo.

Los elementos gráficos se usaron inicialmente poco en la web, sobre todo debido al peso de los ficheros gráficos necesarios, que con las conexiones a Internet que disponían los usuarios medios hacía que las páginas tardaran demasiado en descargarse desde el servidor.

Con el aumento de los anchos de banda y la aparición de avanzados algoritmos de compresión de las imágenes, los gráficos fueron introduciéndose cada vez más en las páginas web, siendo raro en la actualidad encontrar una que no los use en mayor o menor medida.

**Elementos lingüísticos:** Elementos más relacionados directamente con la comunicación, aquí están las tipografías, formas y tamaños de letras y cada una de estas expresan algo al receptor, en el caso de los tamaños al compararlos con el resto representan mayor importancia, así también en el espacio que estén ocupando en el diseño que se complementa perfectamente con todos los elementos gráficos y cromáticos que existen en este.

**Elementos cromáticos:** En la dimensión puramente psicológica de los colores, parece haber un acuerdo general sobre el hecho de que cada uno de los colores posee una expresión específica. Sin embargo la investigación experimental sobre el tema no abunda y sólo se encuentran algunos ensayos de personas que se aventuraron por conocer las propiedades y significados psicológicos del color.

**Animación:** Formato de objetos y creaciones en movimiento o transformación en forma digital. La animación es un proceso utilizado para dar la sensación de movimiento a imágenes o dibujos. Para realizar animación existen numerosas técnicas que van más allá de los familiares dibujos animados. Los cuadros se pueden generar dibujando, pintando, o fotografiando los minúsculos cambios hechos repetidamente a un modelo de la realidad o a un modelo tridimensional virtual; también es posible animar objetos de la realidad y actores. Se comienza el proceso de animación al hacer un modelo del personaje o la cosa que se va a animar.

*Es posible observar la animación en todos los elementos con movimiento del sitio web desarrollado, promoviendo la interacción con el usuario, ya que es la mejor forma de mantener el interés de las personas.*



**Multimedia:** Permitted that this be enriched with more information and in a more complete and vivencial. Es cualquier combinación de texto, arte gráfico, sonido, animación y vídeo que llega a nosotros por computadora u otros medios electrónicos. Es un tema presentado con lujos de detalles. Cuando conjuga los elementos de multimedia - fotografías y animación deslumbrantes, mezclando sonido, vídeo clips y textos informativos - puede electrizar a su auditorio. Existen dos tipos de multimedia:

**Multimedia Interactiva:** Es cuando se le permite al usuario final - el observador de un proyecto multimedia - controlar ciertos elementos de cuándo deben presentarse.

**Hipermedia:** Es cuando se proporciona una estructura ligada a través de la cual el usuario puede navegar, entonces, multimedia interactiva se convierte en Hipermedia.

*En el proyecto se tiene los dos tipos de multimedia, los cuales crearán expectación en el usuario. Se tiene animaciones de objetos, estos movimientos de elementos serán vistos a lo largo de la página, como ejemplo tenemos la introducción.*





**Interactivo:** La comunicación humana es el ejemplo básico de interactividad. A causa de ello, muchos análisis conceptuales se basan en definiciones antropomórficas. Por ejemplo, los sistemas complejos que detectan y reaccionan a la conducta humana son frecuentemente denominados "interactivos". Bajo esta perspectiva, la interacción incluye respuestas a las actividades físicas humanas, por ejemplo el movimiento (lenguaje corporal) o al cambio en los estados psicológicos. En el contexto de la comunicación entre ser humano y máquina, el concepto se refiere al comportamiento interactivo del aparato tal como lo se explicó anteriormente entre seres humanos. Esto difiere de otros aspectos de la máquina tales como su apariencia visual, su forma de trabajo interna, o el significado de los signos que transmita.

*Será aplicado en la acción de presionar un botón creado dentro de la página web y este llame la atención del grupo objetivo, el cual logrará una respuesta positiva y se lograrán más visitas al sitio.*



**WWW.:** www significa World Wide Web, literalmente su traducción al español sería "Telaraña alrededor del mundo" o "Red alrededor del mundo" El significado informático de www sería "Red global mundial" refiriéndose a una red de computadoras. Esta Red global mundial es un sistema de hipervínculos que son accesibles a través de Internet, estos hipervínculos permiten a las personas que mediante el uso de un navegador, se pueda ir de una página a otra siguiendo las direcciones que indican los hipervínculos (o hipertexto).

*Identificador inicial que encontraremos en la barra de internet principal y que tendrá el nombre del sitio.*



**Internet:** Internet es un conjunto descentralizado de redes de comunicación interconectadas, que utilizan la familia de protocolos TCP/IP, garantizando que las redes físicas heterogéneas que la componen funcionen como una red lógica única, de alcance mundial. Internet tiene un impacto profundo en el trabajo, el ocio y el conocimiento a nivel mundial. Gracias a la web, millones de personas tienen acceso fácil e inmediato a una cantidad extensa y diversa de información en línea. Un ejemplo de esto es el desarrollo y la distribución de colaboración del software de Free/Libre/Open-Source (SEDA) por ejemplo GNU, Linux, Mozilla y OpenOffice.org.



**Espacio web o Hosting:** (alojamiento o también conocido como hospedaje web, alojamiento web, web site hosting, web hosting o webhosting) es un negocio que consiste en alojar, servir, y mantener archivos para uno o más sitios web. Más importante que el espacio del ordenador que se proporciona para los archivos del sitio web es la conexión rápida a Internet.

La mayoría de los servicios de hosting ofrecen conexiones que para una persona individual resultarían muy costosas. Usar un servicio de hosting permite que muchas compañías compartan el coste de una conexión rápida a Internet para el acceso a los archivos de sus sitios web.

**Página web:** Fuente de información compatible con la WWW y que puede ser accedida a través de un navegador en internet.

Por lo general las páginas web se presentan en formato que les da forma llamado HTML. Son documentos que soportan hipertexto.

Las páginas web suelen estar disponibles en servidores web en internet. Generalmente múltiples páginas web en un mismo dominio constituyen un sitio web. Por lo general un sitio web tiene una página principal (el índice que puede ser index.htm, index.php, index.asp) desde donde se enlazan otras páginas web del sitio formando una red.

**Sitio web:** Conjunto de páginas web que están relacionadas entre sí, por lo general porque se ingresan desde un mismo dominio (o porque mantienen constante la raíz de la dirección URL). Un sitio web puede estar constituido de una o más páginas web. La página web principal de un sitio web suele llamarse index, que puede tener la extensión .htm, .php, .asp, entre otras. A veces "sitio web" y "página web" son tomados como sinónimos, pero no son tal.

Los sitios web son accedidos a través de una dirección URL (generalmente un dominio), utilizando un programa navegador web.

Un sitio web puede construirse utilizando Editores Web.

*Puede observarse el sitio con forma útil y listo para ser utilizado y lograr interactuar con el público objetivo. Contiene iconos gráficos y distintas animaciones colocados según los fundamentos establecidos que hacen a la página muy activa y agradable.*

The screenshot displays a website interface with a navigation menu at the top and a registration form below. The navigation menu includes a logo with the text "dibuñando sonrisas" and three menu items: "Inicio", "Quiénes somos", and "M...". The registration form consists of three input fields: "Tu nombre", "Tu correo", and "Asunto". To the right of the form, contact information is provided: "Dirección: 20 Av 1-95 Z.1 Guatemala, Pa", "Nuestra Señora Victorias", and "Teléfono: 503 31581".

**Correo Electrónico:** El correo electrónico o e-mail es un servicio que sirve para enviar y recibir mensajes en forma rápida y segura a través de un canal electrónico o informático.

En informática, el correo electrónico es un servicio de red que permite que dos o más usuarios se comuniquen entre sí por medio de mensajes que son enviados y recibidos a través de una computadora o dispositivo afín. El correo electrónico es una de las funcionalidades más utilizadas de Internet, ya que contribuye a comunicaciones veloces, confiables y precisas.

Un correo electrónico responde a un modelo tipo carta escrita, que contiene remitente, destinatario, asunto, mensaje, y que permite a su vez adjuntar archivos como documentos de texto o imágenes.

*La comunicación con la institución es necesaria, ya que por medio del correo electrónico se podrá recibir fácil y eficazmente la información que se les quiera enviar, al igual que ellos podrán dar a conocer sus actividades y comunicarse con sus contactos, este lo tenemos en forma de script en el formulario para poder enviar un correo a la entidad.*


[Inicio](#)
[Quiénes somos](#)
[Misión Visión](#)
[Actividad](#)
[Contacto](#)

**Tu nombre**

**Tu correo**

**Asunto**

**Mensaje**

**Enviar**

Dirección: 20 Av 1-95 Z. 1.  
 Guatemala, Parroquia  
 Nuestra Señora de las  
 Victorias  
 Teléfono: 503 31591  
 Correo: Jerodal@gmail.com  
 Junta Directiva:  
 Representante  
 Padre Jesus Rodriguez  
 Coordinador  
 Sandra Vargas  
 Secretario  
 Ulisses Arriola  
 Tesorero  
 Ana Lucía Lopez

**E-mail marketing:** Es una forma de marketing directo que utiliza el correo electrónico como medio de comunicación comercial o comunicación de mensajes a una audiencia específica. En su sentido más amplio, cada e-mail enviado a un actual o potencial cliente podría ser considerado e-mail marketing, sin embargo, el término se usa generalmente para referirse a:

- \* Enviar e-mails con el fin de mejorar la relación de un comerciante con sus actuales o anteriores clientes y para fomentar la fidelidad de los clientes de negocios y repetir.
- \* Enviar e-mails con el fin de adquirir nuevos clientes o convencer a los clientes actuales a comprar algo de inmediato.
- \* Añadir anuncios a los e-mails enviados por las demás empresas a sus clientes, y enviar e-mails a través de Internet, como e-mail y no existe fuera de la Internet.

#### *Ventajas*

E-mail marketing es muy popular con las empresas por varias razones:

- \* Una lista de correo ofrece la posibilidad de distribuir información a una amplia gama de contactos, los clientes potenciales a un costo relativamente bajo.
- \* En comparación con otras inversiones en medios de comunicación, tales como el correo directo impreso o boletines de noticias, e-mail es más barato.
- \* Un mejor ROI puede ser el seguimiento ("respondedores, etc.") y ha demostrado ser muy alto cuando se efectúan correctamente. El E-mail marketing está considerado en un segundo lugar como el medio más eficaz en la táctica de marketing en línea .

- \* El plazo de entrega de un mensaje de correo electrónico es corto (es decir, segundos o minutos) en comparación con un anuncio por correo (es decir, uno o más días).
- \* Un anunciante está en condiciones de "empujar" el mensaje a su audiencia, en contraposición al sitio web basado en la publicidad, que se basa en que un cliente vaya a visitar el sitio web del cliente.
- \* Los mensajes de correo electrónico son fáciles de rastrear. Un anunciante puede realizar un seguimiento de los usuarios a través de auto respondedores, web bugs, mensajes de rebote, las solicitudes para anular la suscripción, lea los recibos, haga clic en throughs-, etc. Estos mecanismos pueden ser utilizados para medir las tasas de lecturas, respuestas positivas o negativas , y para correlacionar las ventas con la comercialización.
- \* Los anunciantes pueden llegar a un gran número de e-mails de los abonados en listas opt-in (es decir, que han dado su consentimiento) para recibir comunicaciones por correo electrónico sobre temas de interés para ellos.
- \* El E-mail marketing es sin uso de papel (es decir, "verde").

*Utilizado como una forma para dar a conocer la página por medio de la misma interface de internet.*



**Proyecto:** Existen múltiples definiciones de lo que es un proyecto. Pero se puede definir como el trayecto que se recorre desde que se desea llevar a la práctica una idea para solucionar un problema, hasta que se soluciona.

Un proyecto es un elemento más de una planificación estratégica sobre un problema. En teoría se debería contar con un plan que englobe varios programas de actuación.

**Investigación:** La investigación científica es la búsqueda intencionada de conocimientos o de soluciones a problemas de carácter científico. También existe la investigación tecnológica, que es la utilización del conocimiento científico para el desarrollo de "Tecnologías blandas o duras". También podemos decir que investigación es como un enlace de culturas. Sus características son, sistemático, organizado y objetivo.

*Se realizó una investigación previa a la creación del sitio, esto para poder crear un diseño adecuado al grupo objetivo, el cual podrá recibir el mensaje de una forma adecuada y poder recibir una respuesta positiva a ese mensaje enviado.*



**Antecedentes:** Estudiar el pasado, sus antecedentes y el origen de los acontecimientos nos permite conocer más en profundidad la esencia de la naturaleza.

Todo tiene un comienzo y un antecedente que en muchas ocasiones se desconoce, pero que resulta importante conocer, de esta manera se comprende mejor los sucesos del presente, y nos permite afrontar con un poco de seguridad los acontecimientos del futuro.

En esta web nos hemos hecho el propósito de recopilar los distintos antecedentes sobre las más diversas materias de estudio humano.

**Identificación del problema:** Un problema siempre surge en una situación más o menos compleja. Esto provoca que muchas veces no se aprecie el verdadero problema.

Para identificar el problema es necesario encontrar dentro de la situación todos los elementos importantes: aquellos que están presentes (lo que tenemos) y aquellos que están ausentes (lo que deseamos).

**Problema:** Es la diferencia existente entre una situación deseada y una situación actual. Un problema suele ser un asunto del que se espera una rápida y efectiva solución. Puede referirse a: en matemática, en la sociedad, en religión y en filosofía.

**Justificación:** En este apartado se explica las razones o los motivos por los cuales se pretende realizar la investigación, por lo general es breve. Por justificación se entiende sustentar, con argumentos convincentes, la realización de un estudio, en otras palabras, es señalar por qué y para qué se va a llevar a cabo dicha investigación.

Para elaborar la justificación primero se tiene que conocer bien el problema, posteriormente se requiere de:

- 1- Explicar por qué es importante realizar la investigación.
- 2- Qué beneficios se obtendrían al resolver la problemática que se plantea.

En el desarrollo de la investigación se puede dimensionar en diferentes tipos de intereses como son los siguientes:

- 1- Intereses personales
- 2- Intereses institucionales
- 3- intereses políticos

Es decir, explicar el tipo de interés que se tenga sobre el tema que se está investigando, con la finalidad de conocer esas razones, que por la cual se ha interesado.

**Concepto de diseño:** Utilizado habitualmente en el contexto de las artes aplicadas, ingeniería, arquitectura y otras disciplinas creativas, diseño se define como el proceso previo de configuración mental, "pre-figuración", en la búsqueda de una solución en cualquier campo.

Etimológicamente derivado del término italiano diseño dibujo, disegno, signare, signado "lo por venir", el porvenir visión representada gráficamente del futuro, lo hecho es la obra, lo por hacer es el proyecto, el acto de diseñar como prefiguración es el proceso previo en la búsqueda de una solución o conjunto de las mismas. Plasmar el pensamiento de la solución mediante esbozos, dibujos, bocetos o esquemas trazados en cualquiera de los soportes, durante o posteriores a un proceso de observación de alternativas o investigación.

*El concepto de diseño se observa en todo el navegar en el sitio y principalmente en la introducción del sitio. Nace del contexto mismo de el cliente por medio de ideas que tengan relación a este y se fundamenta de aquí, todo el diseño.*



**Objetivos de diseño:** Partiendo del diseño de sitios o sistemas como Diseño de la Interacción es posible determinar al menos 5 objetivos para el diseño:

- Definir el producto final
- Acotar y minimizar los costos
- Poner foco en el usuario
- Sacar la presión que el diseño implica para el equipo de programación
- Hacer creíbles y "cumplibles" los cronogramas
- El conocimiento a priori de objetivos genéricos para el diseño de sitios y aplicaciones, más allá del objetivo específico de diseñar dicha aplicación o sitio, nos permite saber si vamos o no por buen camino. Preguntando por cada objetivo en concreto es posible determinar fácilmente si se está o no diseñando en forma acertada.

Vale la pena resaltar una vez más que el diseño precede a la programación. Primero se diseña, luego se programa y después se decora. Confundir decoración con diseño es un error común y que se paga caro. Los objetivos aquí planteados tienen que conseguirse por tanto antes de que se escriba la primera línea de programación.



### 3.1.3. Conceptos de ciencias

**Psicología:** Ciencia que estudia la actividad psíquica y la conducta humana. Es la ciencia que estudia la conducta observable de los individuos y sus procesos mentales, incluyendo los procesos internos de los individuos y las influencias que se ejercen desde su entorno físico y social.

Como ciencia, registra las interacciones de la personalidad en sus tres dimensiones: cognitiva, afectiva y del comportamiento, a las que se pueden sumar las dimensiones moral, social y espiritual (creencias religiosas) de la experiencia humana. En diseño gráfico se aplica en el estudio de la conducta y reacción del grupo al que se dirige la pieza o creación de manera que logre su objetivo como diseño ante el receptor.

## Conceptos ciencias

*Después del estudio del grupo objetivo se pretende que con el diseño se incida en la conducta del receptor por medio de la combinación de elementos como el color, formas y animaciones.*

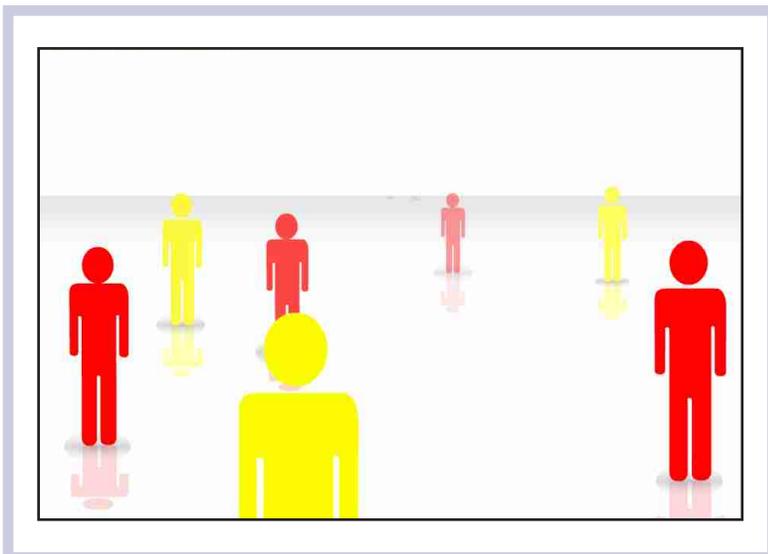


**Sociología:** La sociología es una ciencia social que estudia, describe y analiza los procesos de la vida en la sociedad; busca comprender las relaciones de los hechos sociales por medio de la historia; mediante el empleo de métodos de investigación, quiere saber donde están los problemas en la sociedad y sus relaciones con los individuos.

La sociología aplica métodos de investigación empíricos (es decir, de la experiencia que ya obtuviste en tu vida) y así crea teorías. Es la rama del conocimiento que estudia las relaciones humanas, aplicando métodos empíricos.

En diseño gráfico se expone al ser humano como un ser social que afectará la reacción de los demás seres en sus actos, y de esta manera será una forma de pensar colectiva que incidirá en cada uno de los integrantes de la sociedad.

*En una sociedad que carece de muchas buenas actitudes nos situamos en la falta de unidad en sus costumbres. Se plantea esta gran herramienta de las relaciones humanas que es la unidad para un fin.*



**Antropología:** es la ciencia social que estudia al ser humano de forma holística. Combinando en una sola disciplina los enfoques de las ciencias naturales, sociales y humanas, la antropología es, sobre todo, una ciencia integradora que estudia al hombre en el marco de la sociedad y cultura a las que pertenece; y, al mismo tiempo, como producto de éstas. Se la puede definir como la ciencia que se ocupa de estudiar el origen y desarrollo de toda la gama de la variabilidad humana y los modos de comportamientos sociales a través del tiempo y el espacio, es decir, del proceso biosocial de la existencia de la especie humana.

En diseño gráfico la antropología interviene en la observación del contexto en que se desarrolla la población a la cual se quiere llegar de alguna manera con el diseño de una pieza o desarrollo de proyecto creativo, y de esta manera lograr posicionarlo de la mejor manera.

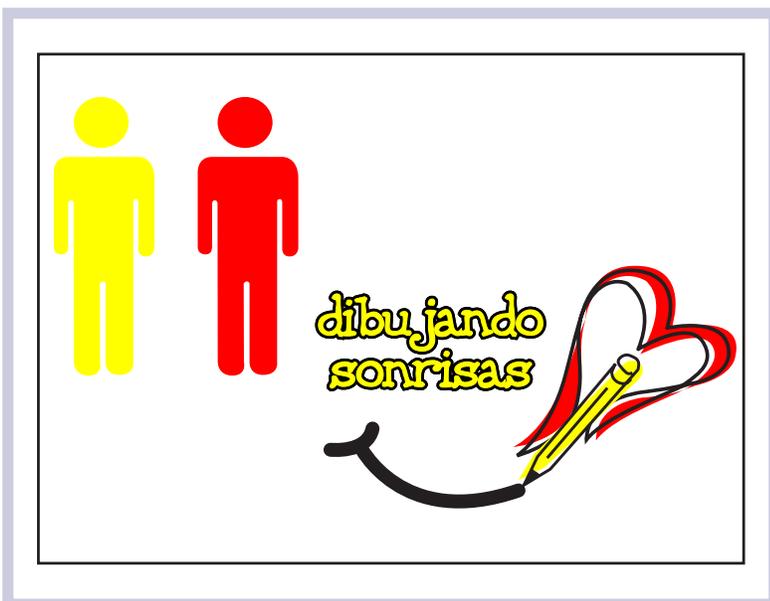
*Conociendo que nuestro grupo objetivo se desenvuelve en una cultura llena de color y contrastes y en una sociedad donde se opta por los iconos antes que por la lectura se trata de enfocar el diseño al movimiento y creación de figuras.*



**Cromatología:** Ciencia que estudia los significados y la utilización de los colores, así como sus combinaciones o contrastes al colocar varios colores en sus diferentes tonalidades. Así también estudia la psicología que cada uno da al contexto de un diseño o en forma general.

Es una ciencia muy especializada y ampliamente utilizada en diseño gráfico, ya que es totalmente visual y se perciben significados y sensaciones por medio de los colores y esto es bien aprovechado por el diseño.

*Aplicada y tomada en cuenta en la decisión de los colores a utilizar teniendo el conocimiento o investigando los significados de cada uno para ser aplicado en cada una de las animaciones o diseños. Aquí vemos como se utilizaron colores encendidos para dar un sentimiento de buena actitud y alegría.*

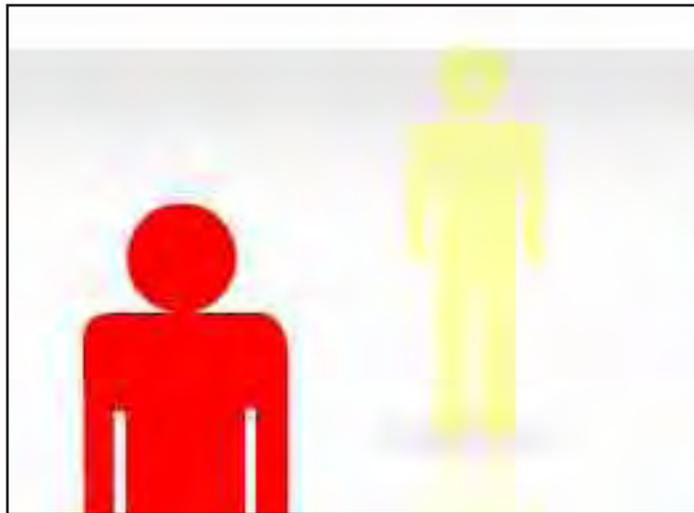




**Semiótica:** se define como el estudio de los signos, su estructura y la relación entre el significante y el concepto de significado. Existen varias clases de signos, como el signo lingüístico o el signo clínico, cuyos pormenores se pueden consultar en el artículo correspondiente, o a través de signo.

En lingüística se utiliza más la palabra semántica, porque la semántica es una ciencia que estudia los significados de los signos pero sólo en comunicaciones escritas (y humanas), la semiología estudia la comunicación escrita y oral en general (y la semiótica también todos los signos -incluyendo los que usan los animales en sus expresiones-).

*Cada uno de los elementos que se utilizan en el diseño tienen un porqué, un significado y posición en la cual dan a entender algo específico, que es lo que se desea que el grupo objetivo logre captar, también, tenemos al color aplicado a cada uno de los elementos que en la mayoría logran simplificarse para que se acerquen más a ser un signo.*



**Tipografía:** Ciencia que estudia la escritura, con sus formas tamaños y detalles individuales en cada Letra o fuente que se usan para escribir textos en computadoras. Imprenta, arte de imprimir. Conjunto de tipos.

En diseño nos es muy útil, ya que quiere darse una imagen completa y entre esta se encuentra la tipografía que utilizemos su forma que da a entender algo desde una letra que nos imprime acción y movimiento hasta una letra que nos resulta graciosa y jovial.

*Fue necesario en este caso para poder utilizar la mejor tipografía que imprimiera formalidad pero al mismo tiempo alegría al receptor, esto, con sus formas y basadas en la uniformidad pero también en las formas redondeadas para estilizar el diseño y darle una vista agradable.*

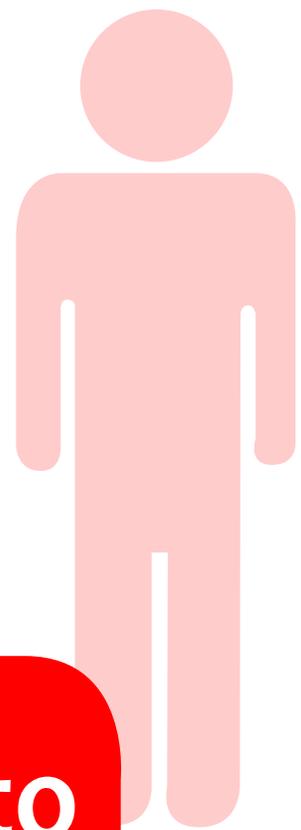
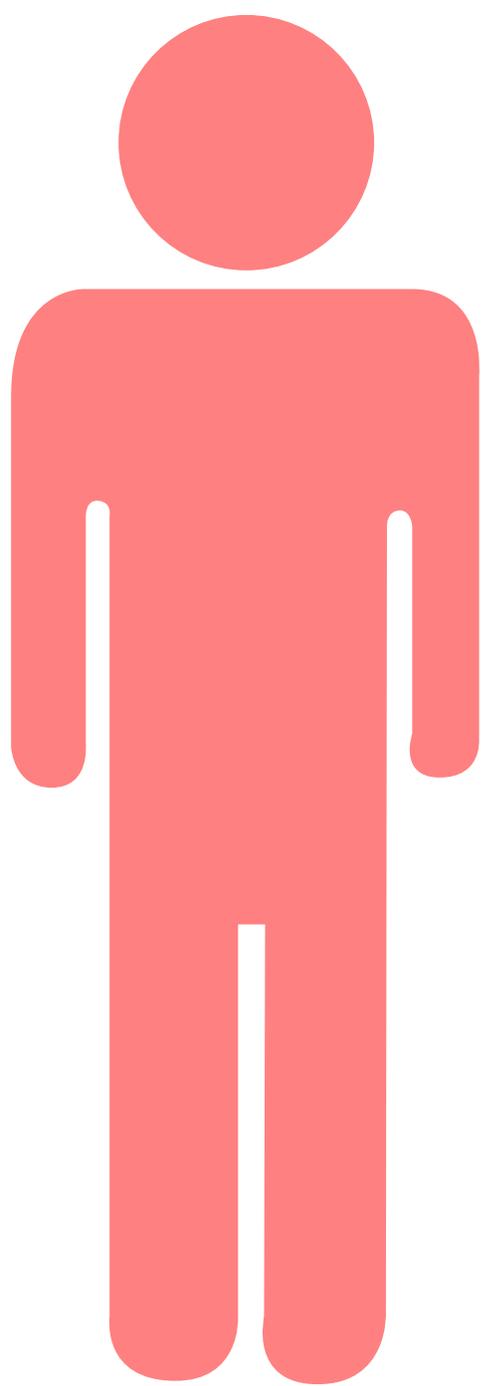
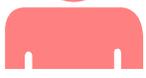
 Misión  
Visión

 Actividad

 Contacto

*Si tan sólo todos...*

***nos uniéramos***



3.2.

**C**oncepto  
creativo

### 3.2.1. Lluvia de ideas

La lluvia de ideas es una manera de generar tantas ideas como sea posible en un período muy breve aprovechando la energía y la creatividad individual. Se trata de un método desarrollado por A.F. Osborne en los años 1930.

La lluvia de ideas es muy útil cuando se trata de generar ideas sobre problemas, aspectos para mejorar, posibles causas, otras soluciones y oposición al cambio. Al presentar la mayor cantidad de ideas posibles esta herramienta ayuda a la gente a pensar con mayor amplitud y tener otras perspectivas. Sirve para que las ideas se propaguen por la influencia que ejercen entre ellas.

Se realiza el método de lluvia de ideas para llegar a la idea central del cual partirá el concepto creativo en el que se fundamentará el sitio web para Dibujando Sonrisas. Aquí observamos toda clase de ideas y palabras que encierran el concepto principal.





### 3.2.2. Concepto Creativo

Surge de la necesidad de que las personas se integren al grupo o más bien, la necesidad de acción, que es ayudar y dar un momento de alegría a un sector en Guatemala de personas que han sido olvidadas, este es el caso de los niños huérfanos o abandonados y de los ancianos que han sido dejados en asilos o casas dedicadas al cuidado de ellos.

El Sitio web del grupo de ayuda Dibujando Sonrisas intenta lograr interactividad con el receptor y en la introducción del sitio se ve el sentido de unidad de las personas representadas por figuras humanas todas de frente. Así tras la utilización de la herramienta de la lluvia de idas se llegó a la conclusión que el concepto creativo se base en la unidad.

También la intención es que el grupo objetivo obtenga un sentimiento de compromiso con la sociedad y de esta manera se unan esfuerzos para lograr los objetivos altruistas del grupo Dibujando Sonrisas.

Para reforzar esto icónicamente se utilizarán colores vivos que inciten al movimiento y a la acción (agresividad ante la necesidad) colores que sean llamativos y atractivos para seguir navegando en la página. Se utilizará una letra Script Mt Bold, para la idea central de unidad ya que representa formalidad y actualidad; también se utilizará la letra Freestyle script que es una letra que representa simpatía, informalidad y alegría, lo cual nace de la naturaleza del grupo y las intenciones de este de unir a las personas interesadas en ayudar humanitaria y financieramente.

También se obtendrá un aspecto más formal con las formas utilizadas y colocadas en el sitio para marcar cada uno de los temas y diferentes informaciones que se quieren exponer.

Por esta razón el concepto creativo se fundamentará en la acción que desempeña el grupo, una actividad que una sola persona no podría realizar y que solo se logra a través de la unidad. Se expresa en forma de un sueño o una aspiración refiriéndose a los grandes resultados que se alcanzarían a partir de la unidad.

**Si tan sólo todos nos uniéramos.**



3.3.

**M**étodo  
de diseño

Después del estudio del grupo objetivo al que irá dirigido el diseño y el sitio web conjuntamente con la intención y objetivos altruistas del grupo se llegó a la conclusión de utilizar dos tipos o métodos de diseño los cuales son:

### **3.3.1. Diseño Motivacional**

Como el mismo título lo indica es motivar, crear un estímulo interno al grupo objetivo que lo haga moverse de sus asientos y tomar acción. En este caso se habla de ayudar, brindar un poco de sus recursos y tiempo para poder avanzar en los objetivos altruistas del grupo Dibujando Sonrisas.

Esto se logrará con la conexión que exista entre el diseño y el receptor o usuario de internet, al ingresar al sitio web de Dibujando Sonrisas, el receptor encontrará historias, fotografías, pequeños videos que le expondrá un mundo de necesidad y un llamado a su persona. De esta manera se espera motivar al grupo receptor de el sitio de internet.



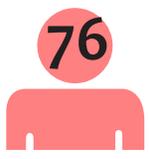
### 3.3.2. Diseño Estímulo-Respuesta

Este método o tipo de diseño es parecido al diseño motivacional desde el punto de vista que se estimula al grupo objetivo partiendo de su interacción con el sitio web, pero con la diferencia de que no se llega a tocar el sentimiento y la parte moral de la persona, sino que se logra estimular directamente a la forma en que la persona interactúa y capta el diseño en general del sitio web de Dibujando Sonrisas; sus colores, formas, tipo de letra y todo lo que encierra en sí a la información principal.

Se logrará con unidad de diseño en los diferentes elementos gráficos (icónico, lingüístico y cromático) con un producto final que llame la atención y que de un sentimiento de tomar acción y movilizarse para lograr los objetivos altruistas que el grupo de ayuda Dibujando Sonrisas desea alcanzar.



*metáfora de estímulo-respuesta*

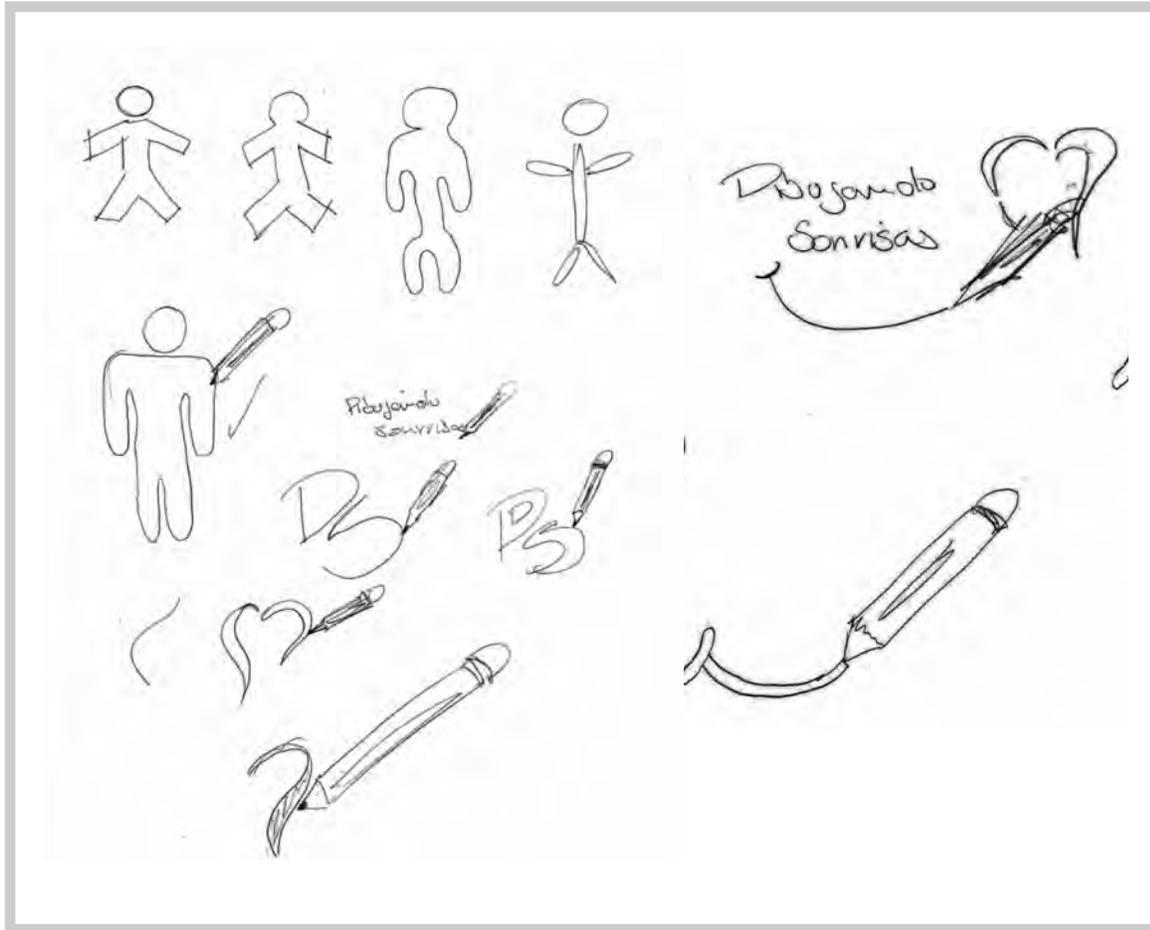




3.4.

**P**roceso  
de desarrollo  
de bocetos  
y toma  
decisiones

### 3.4.1. Bocetos a mano



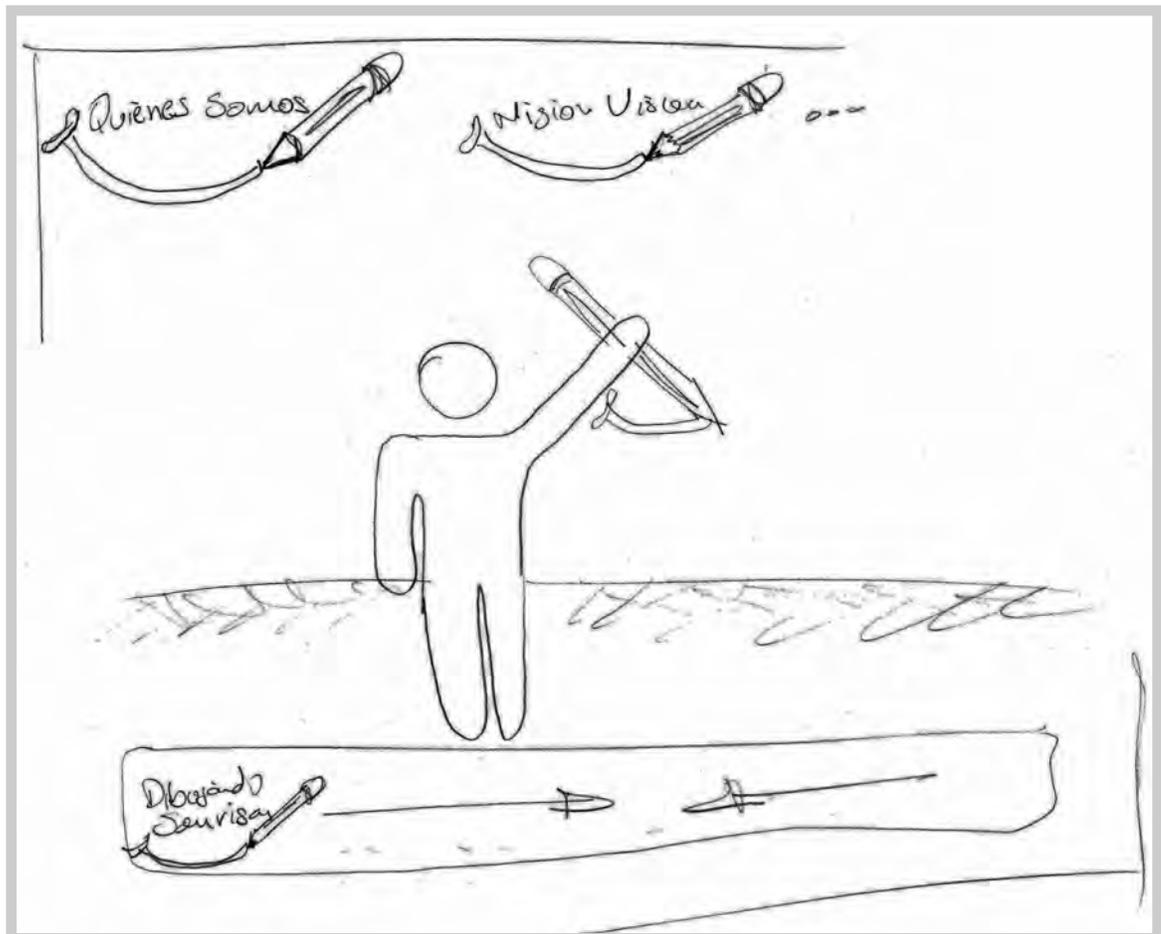
#### Boceto 1

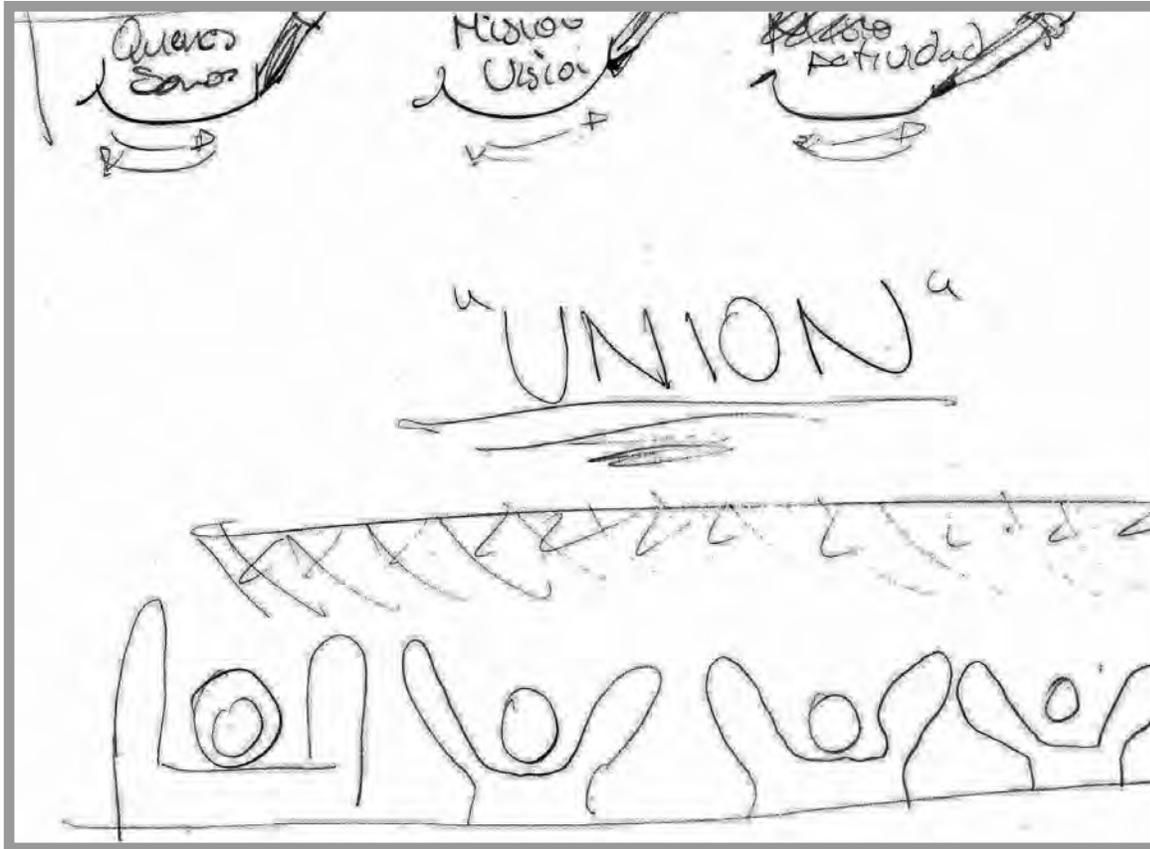
Basándose en el concepto creativo se empiezan a bocetar figuras humanas que lleguen a representar la presencia y unidad en un mismo espacio. También se empieza con el bocetaje de algunos ejemplos del logotipo que se solicitó ser diseñado en base al nombre del grupo, llegando a la idea principal que será un corazón dibujando una sonrisa que es el fundamento de las acciones que lleva a cabo este grupo.



## Boceto 2

Se toma la decisión de realizar los botones de una manera que al situarse encima de ellos, se dibuja una sonrisa para que el receptor forme parte de el contexto del grupo; de igual forma se empieza con ideas de un personaje dibujando una sonrisa como parte de la introducción y también los logotipos con un movimiento en la parte inferior.





### Boceto 3

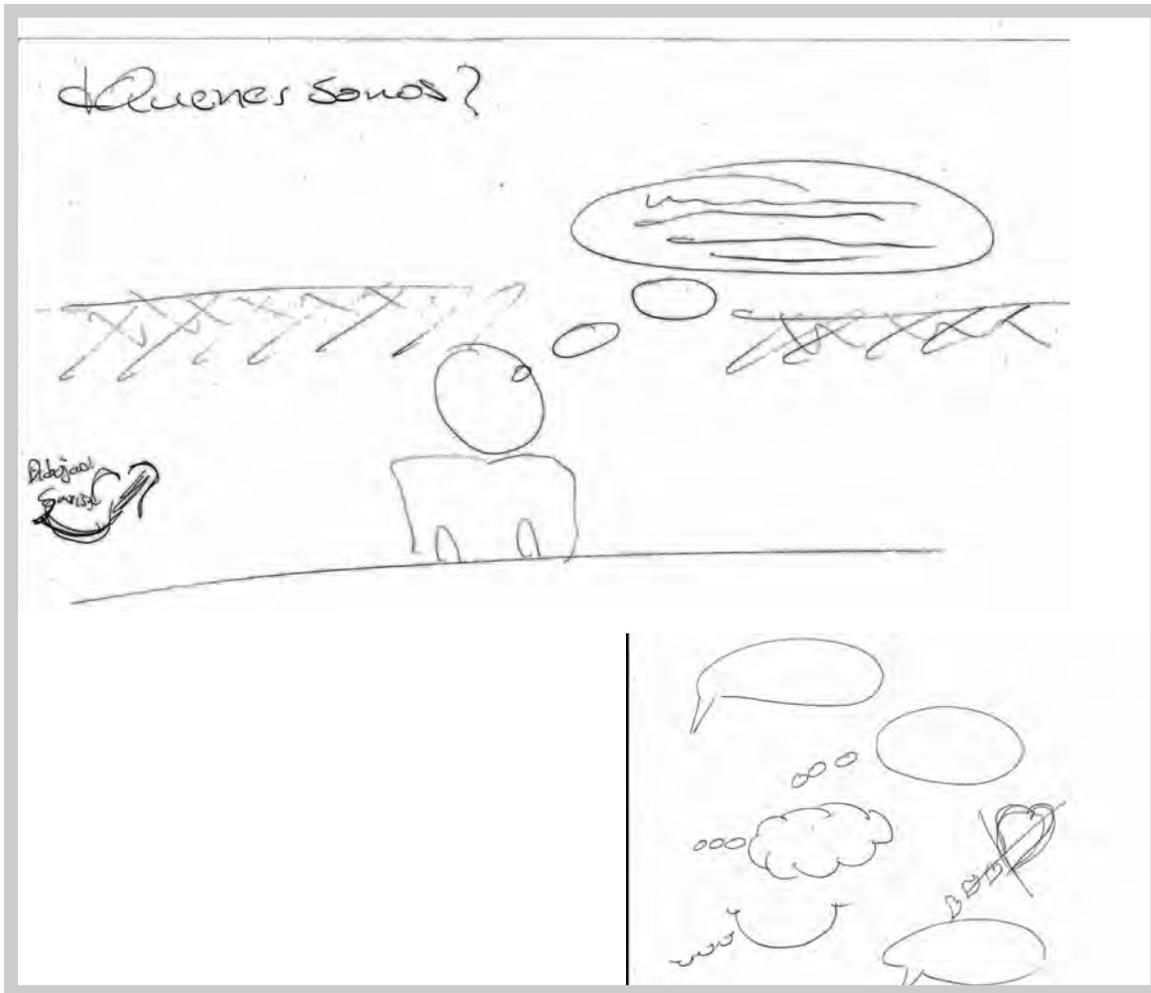
Aquí se observan un conjunto de figuras humanas que están en la expectativa de la palabra UNIÓN que estará animada, la misma idea se desecha por ser simple en su concepto, pero forma parte de un proceso de ideas para llegar a la idea final con un diseño de imagen y animación que logre impactar al grupo objetivo.



#### Boceto 4

Se llega a la idea final, la cual consiste en un grupo de figuras humanas representando a las personas del grupo objetivo que tiene como fin dar a entender que se hacen presentes y se unen en busca de ayudar a las intenciones del grupo Dibujando Sonrisas. Al fondo se ve la frase que se tomo como concepto “Sin tan sólo nos uniéramos”.



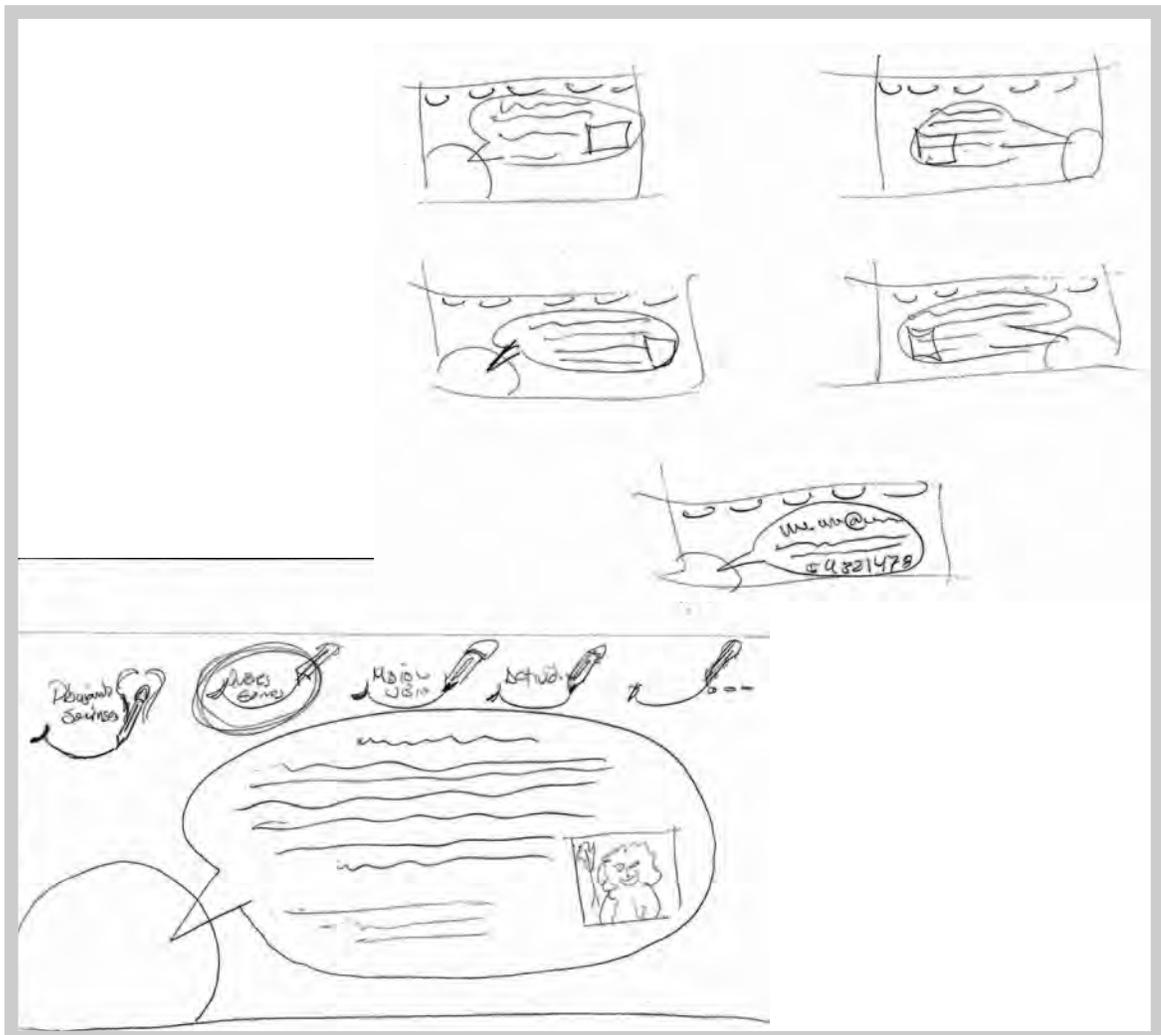


### Boceto 5

Se muestra el lay out de cada uno de los vínculos que se encuentra en el sitio, en donde habrá un acercamiento a cada una de las figuras humanas a las cuales les emergerá una idea que mostrará la información del botón que se presionó. También se tienen las formas de ideas de pensamientos en boceto.

## Boceto 6

Se observa ya una idea que podría ser la final para la representación del espacio para la información en cada una de los distintos botones vinculados a una diferente animación, la cual se detallará en el proceso final así como en la propuesta final.



### 3.4.2. Bocetos digitales



#### Boceto 1

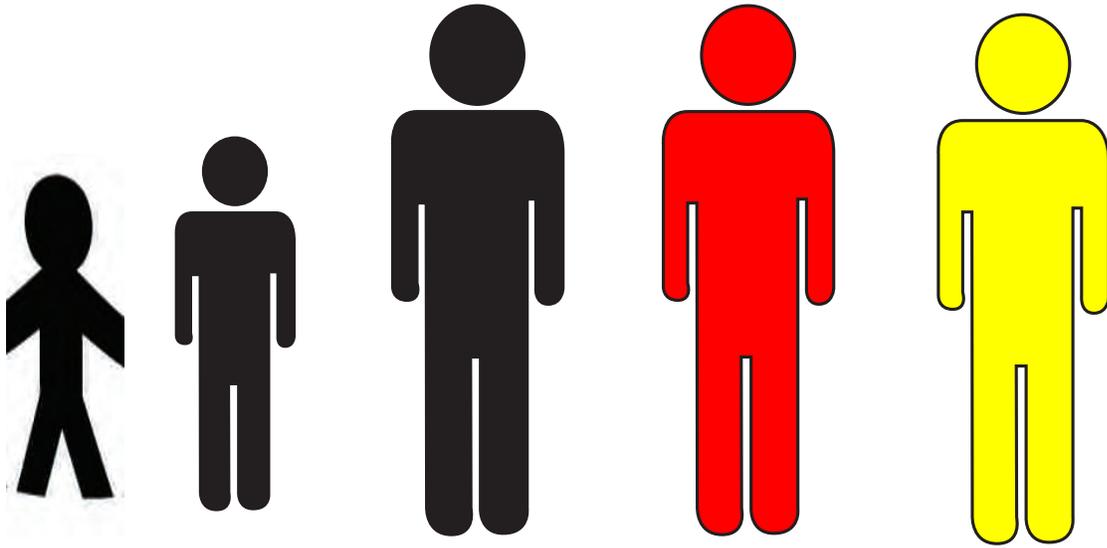
Se observan bocetos digitales del logotipo de Dibujando Sonrisas, donde se pensó en una opción en inglés, pero no concordaría con el grupo objetivo, el cual es un grupo objetivo desarrollado en Guatemala y por esto mismo de habla hispana, así como el público al que atiende Dibujando Sonrisas donde las pocas personas que saben leer o escribir también son de habla hispana.



## Boceto 2

Se observa una prueba sobre un fondo trabajado como imagen, el cual por falta de movimiento y animación se prefiere optar por otra propuesta, ya se ven los botones creados y con la imagen que se desea imprimir al sitio web para llamar la atención y lograr la interactividad entre el grupo objetivo y el sitio web de Dibujando Sonrisas.





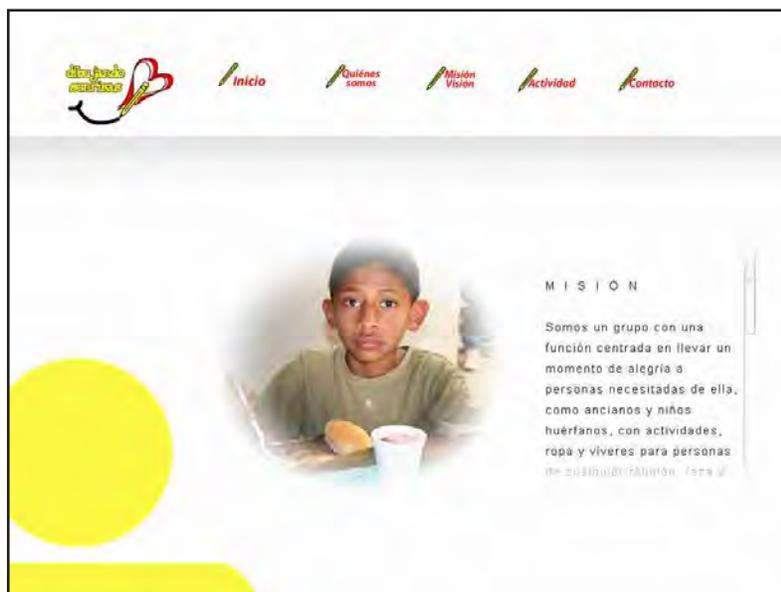
### Boceto 3

Se ven los bocetos de las figuras humanas que se utilizarán para dar a entender la unidad entre las personas y se llega a una idea muy cercana a lo que se desea, aquí mismo se le aplica el color o los colores que serán utilizados para denotar una buena actitud para enfrentar las dificultades y lograr los objetivos que tiene Dibujando Sonrisas.

## Boceto 4

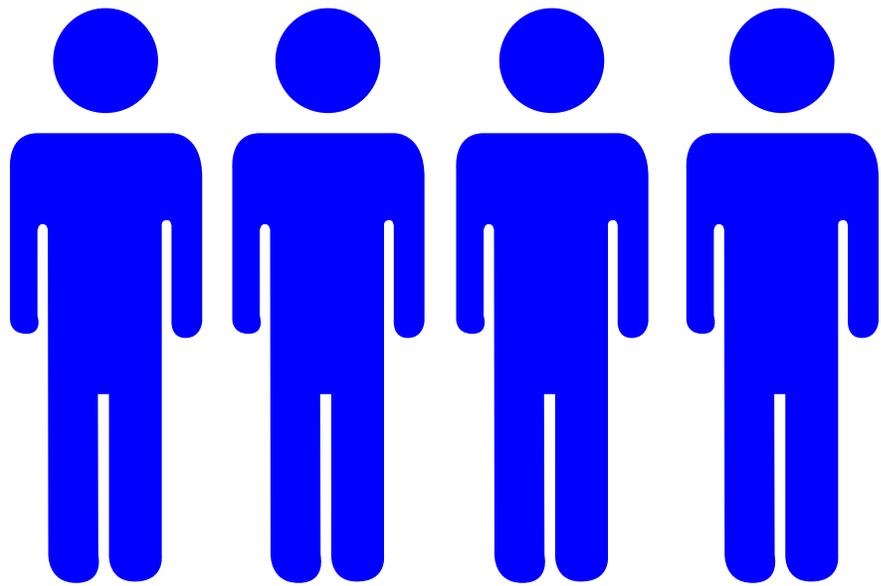
Una idea más firme de lo que será el layout de la página principal donde se puede ver la conformación de figuras humanas de dos colores con un fondo blanco donde solo el horizonte se ve en forma de línea difuminada, ya se ve el orden de los botones claramente al igual que el logotipo colocado en la parte superior izquierda como posición primordial.





## Boceto 5

Bocetos de la forma en que se observará cada uno de los botones ya presionados y como es que la información aparecerá en pantalla a partir de la idea de cada uno de los gráficos humanos, también se ven los bocetos de las imágenes de idea que se quieren colocar en la cabeza de cada una de las figuras humanas con la información de cada botón.



# C a p í t u l o

- Comprobación de eficacia y propuesta gráfica final





4.1.

**C**omprobación  
y validación  
de la  
popuesta  
gráfica

La validación y comprobación por encuesta es considerada como una rama de la investigación social científica orientada a la valoración de poblaciones enteras mediante el análisis de muestras representativas de la misma. La investigación por encuesta se caracteriza por la recopilación de testimonios, orales o escritos, provocados y dirigidos con el propósito de averiguar hechos, opiniones y actitudes. La validación por encuesta es un método de colección de datos en los cuales se definen específicamente grupos de individuos que dan respuesta a un número de preguntas específicas.

La instrumentación consiste en el diseño de un cuestionario para medir opiniones sobre eventos o hechos específicos. En el cuestionario las preguntas son administradas por escrito a unidades de análisis numerosas.

A continuación se presenta la validación de la propuesta gráfica la cual se realizará por medio de la encuesta, donde se cuestionará al receptor sobre aspectos gráficos, cromáticos, lingüísticos y de espacios para lograr y ver la factibilidad del proyecto realizado.

El sistema utilizado es la encuesta vía correo electrónico, en la cual se propuso tener dos diferentes encuestas:

1. Para el grupo objetivo y el cliente
2. Para los profesionales

En ambos casos se enfocan en 3 aspectos importantes para la funcionalidad del sitio web de Dibujando Sonrisas.

- a. Cumplimiento de Objetivos del Sitio Web.
- b. Imagen del sitio web
- c. Funcionalidad del sitio web.

Para el grupo objetivo se realizaron preguntas más objetivas y directas.



Para los profesionales se realizó prácticamente la misma encuesta con la modificación de tecnicismos en su redacción, con términos utilizados en el ámbito de diseño gráfico para poder observar si la propuesta era aceptable basándose en el conocimiento profesional.

Ambas encuestas se distribuyeron por internet, ya que la misma página fue puesta en este mismo medio para que al usuario se le facilitara. Se distribuyeron de la siguiente forma:

15 encuestas al grupo objetivo  
5 encuestas al cliente  
20 encuestas a profesionales o futuros profesionales

Y se tabularon de la siguiente forma

20 encuestas grupo objetivo/cliente  
20 encuestas de profesionales

#### **4.1.1 Perfil del informante**

Se presenta el perfil del informante con las características principales del grupo al cual es dirigido el sitio web de Dibujando Sonrisas, así como el cliente y las personas competentes en este caso, profesionales o futuros profesionales.

Edades:	21 a 70 años.
Sexo:	Masculino y femenino.
Procedencia:	Guatemalteca.
Vida familiar:	Solteros, casados con/sin hijos.
Ocupación:	Estudiantes/profesionales.
N. Socioeconómico:	A y B, (alto y medio alto)
Educación mínima:	Diversificado, universitaria.
Religión:	Creyentes y no creyentes.
Región:	Ciudad de Guatemala.

## 4.1.2. Encuesta y resultados grupo objetivo y cliente

A continuación la encuesta realizada a una muestra del grupo objetivo y el cliente, así como los resultados con su respectivo comentario para cada pregunta.

Ejercicio Profesional Supervisado  
 Universidad San Carlos de Guatemala  
 Facultad de Arquitectura  
 Escuela de Diseño Gráfico



### Título del proyecto

Sitio web interactivo para dar a conocer las actividades altruistas del grupo de ayuda a niños huérfanos y personas de la tercera edad en Guatemala.

Instrucciones: Marque con una X la casilla que usted considere.

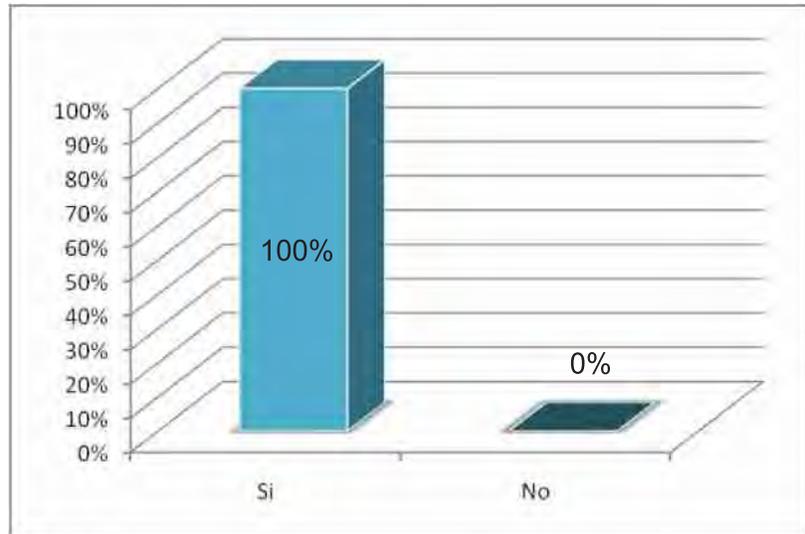
### PUBLICO OBJETIVO Y CLIENTE

1. ¿Cree usted necesario este sitio para que la población se pueda enterar y conocer de las actividades y proyectos de la agrupación de ayuda Dibujando Sonrisas?  
 Si No
2. ¿Cree que por medio de este sitio y sus banners animados que serán enviados por mail, sería la mejor forma para captar su atención?  
 Si No
3. Después de ver el sitio web ¿Usted estaría interesado en donar o ayudar de alguna forma al grupo Dibujando Sonrisas?  
 Si No
4. Después de ver el sitio web ¿Usted estaría interesado en formar parte del grupo Dibujando Sonrisas?  
 Si No
5. ¿Qué sensación le imprime los colores utilizados en el sitio y en las piezas de apoyo?  
 a. Alegría b. Tristeza c. Esperanza d. Buena actitud
6. ¿Qué característica resaltaría del estilo de letras utilizadas en el sitio y en las piezas de apoyo?  
 a. Informalidad b. Formalidad c. Alegría d. Ninguno
7. ¿Qué impresión tiene de los elementos y animaciones utilizados tanto en el sitio como en las piezas de apoyo?  
 a. Necesidad b. Ayuda c. Ambos d. Ninguno
8. ¿Cómo encontró la información en el sitio y de las piezas de apoyo?  
 a. Clara b. Suficiente c. Ambos d. Ninguno
9. ¿Cómo le parecieron los tiempos de espera en cada parte del sitio?  
 a. Demasiado b. Normal c. Agradable
10. ¿Cómo encontró la utilización del sitio?  
 a. Fácil b. No muy fácil c. Complicada



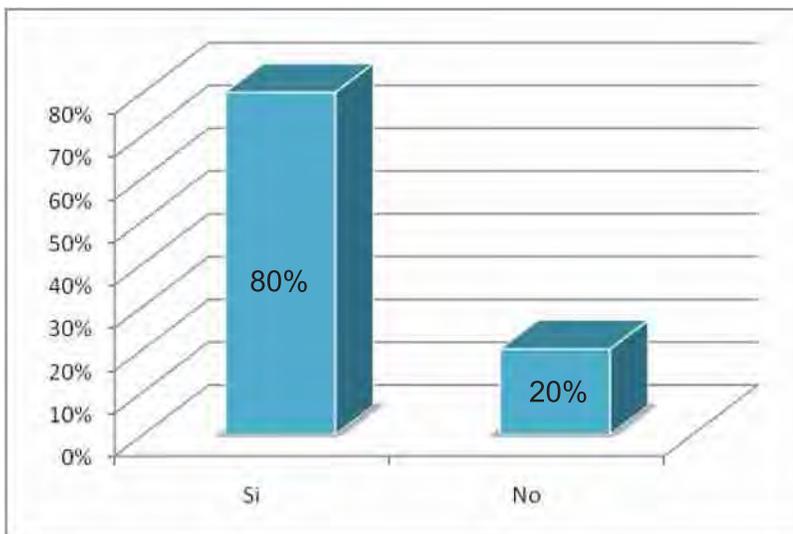
**1. ¿Cree usted necesario este sitio para que la población se pueda enterar y conocer de las actividades y proyectos de la agrupación de ayuda Dibujando Sonrisas?**

El sitio es considerado oportuno por su sentido altruista, por esta razón la totalidad de los encuestados (100%) opina que es necesario este sitio para dar a conocer a Dibujando Sonrisas a la población.



Se cumple con el objetivo general del proyecto que es poder dar a conocer a la población al grupo de ayuda Dibujando Sonrisas.

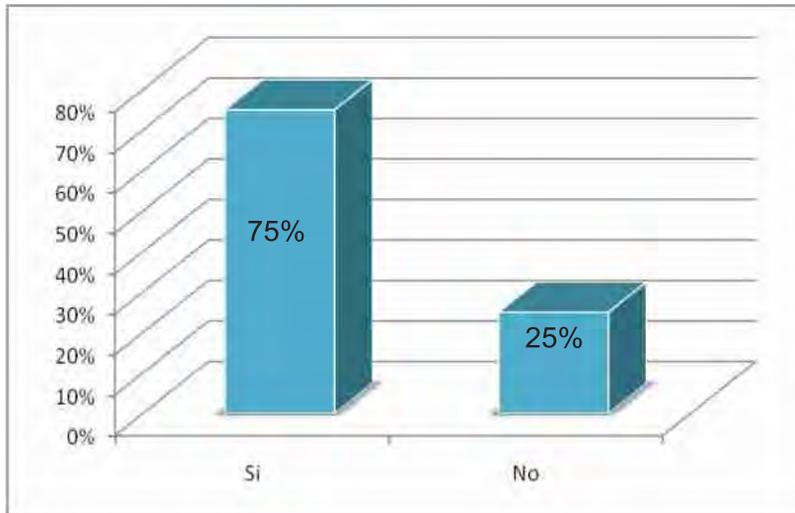
**2. ¿Cree que por medio de este sitio y sus banners animados que serán enviados por mail, sería la mejor forma para captar su atención?**



Un 80% de los encuestados están de acuerdo con el uso de internet para dar a conocer al grupo Dibujando Sonrisas. Aunque un 20% opina que hay otros medios más inmediatos que podrían utilizarse para darse a conocer.

Claramente hay opiniones de la existencia de otros medios para dar a conocer a Dibujando Sonrisas que podrían ser aplicados más adelante como apoyo al grupo.

3. *Después de ver el sitio web ¿Usted estaría interesado en donar o ayudar de alguna forma al grupo Dibujando Sonrisas?*

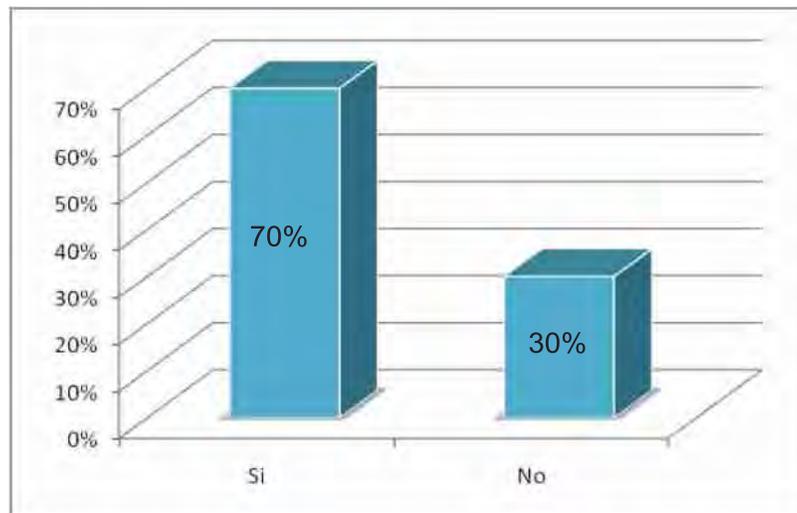


Un 75% de los encuestados estaría interesado en ayudar de alguna forma ya sea humanitaria o financieramente al grupo Dibujando Sonrisas. Un 25% no tiene entre sus prioridades el cooperar con grupos de esta índole altruista.

Por diferentes aspectos que no van de la mano del diseño, como la situación económica es que las personas no estarían interesadas en ayudar a el grupo Dibujando Sonrisas.

4. *Después de ver el sitio web ¿Usted estaría interesado en formar parte del grupo Dibujando Sonrisas?*

El 70% de los encuestados estaría interesado en pertenecer al grupo Dibujando Sonrisas. Un 30% estaría interesado solo en ayudar pero no en forma presencial solamente financieramente.

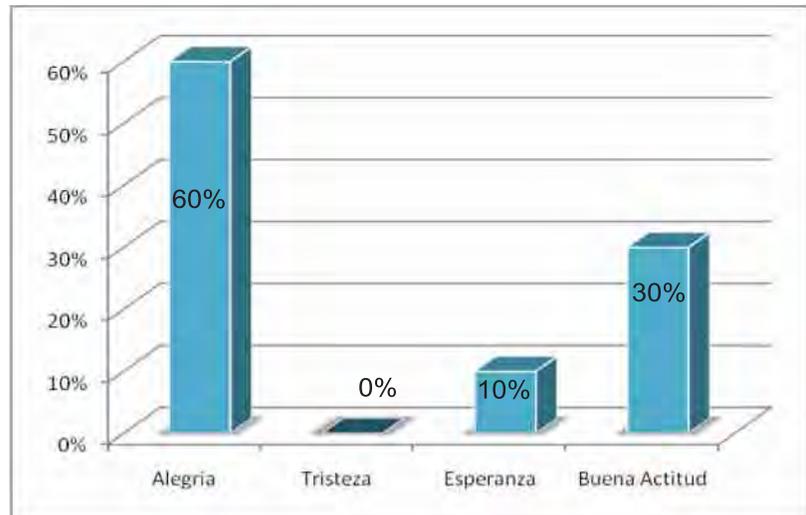


Por situaciones como la crisis económica y el poco tiempo que queda para poder ayudar, existe el 30% que piensa que no podría formar parte del grupo.



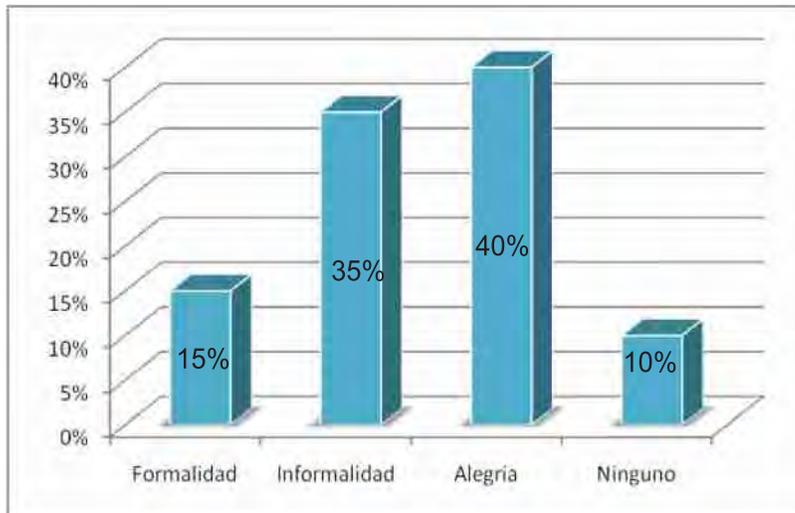
5. *¿Qué sensación le imprime los colores utilizados en el sitio y en las piezas de apoyo?*

Ninguno de los encuestados consideraría una mala impresión de los colores, mientras que el 60% percibe alegría, un 30% percibe esperanza y un 10%, buena actitud.



Estas respuestas se consideran fuente de apoyo al sitio web ya que las personas encuestadas captan sensaciones positivas al interactuar con el sitio.

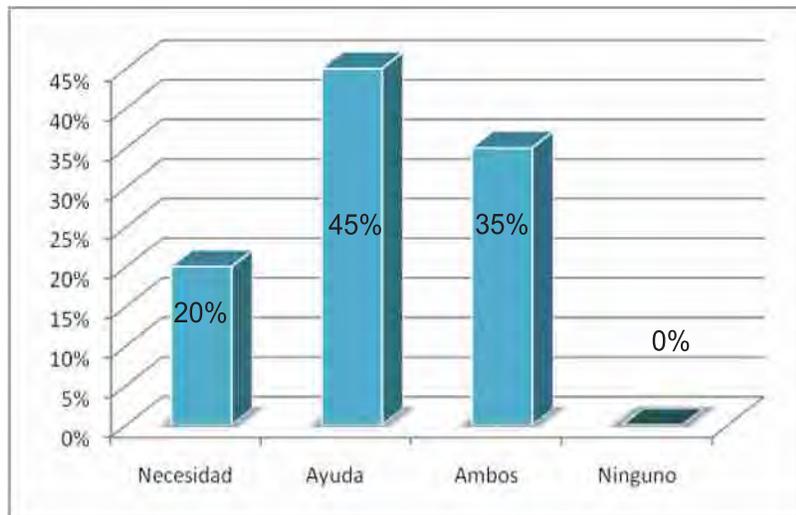
6. *¿Qué característica resaltaría del estilo de letras utilizadas en el sitio y en las piezas de apoyo?*



Un 10% no resaltaría ninguna característica mientras que el 40% resalta la característica de alegría que imprime el texto en el sitio web, un 35% expresa que informalidad y un 15% formalidad.

Tratando de persuadir al 10% que no puede resaltar una característica del sitio se piensa en la modificación de los colores y la agilización de animación.

7. *¿Qué impresión tiene de los elementos y animaciones utilizados tanto en el sitio como en las piezas de apoyo?*

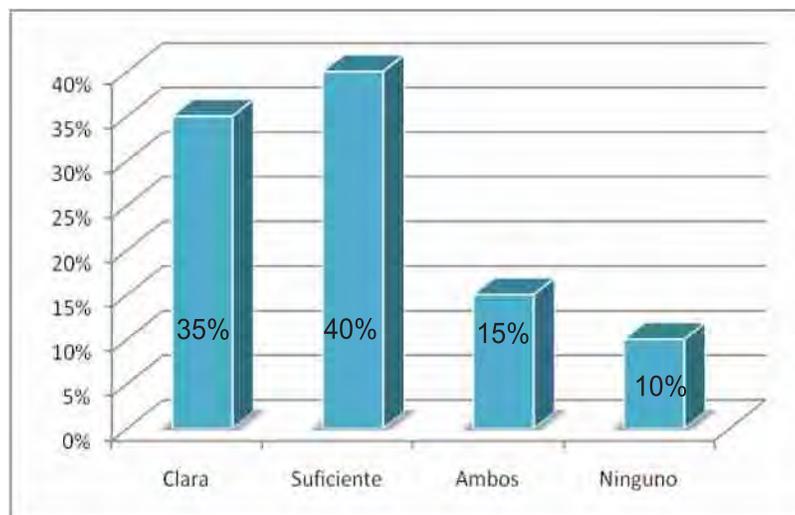


El 100% de los encuestados opina que el sitio web en conjunto de sus elementos que lo conforman, sí crea un mensaje de necesidad y ayuda. Un 20% percibe necesidad, un 45% ayuda y un 35% capta ambos tanto a y u d a c o m o necesidad.

Se logra imprimir el sentimiento fundamental de Dibujando Sonrisas en el sitio web que es necesidad de ayuda.

8. *¿Cómo encontró la información en el sitio y de las piezas de apoyo?*

Se observa que el 90% de los encuestados opina que la información dentro del sitio web de Dibujando Sonrisas es clara, suficiente o ambas en el caso del 15% de los encuestados. Un 10% opina que no es ni clara ni suficiente.

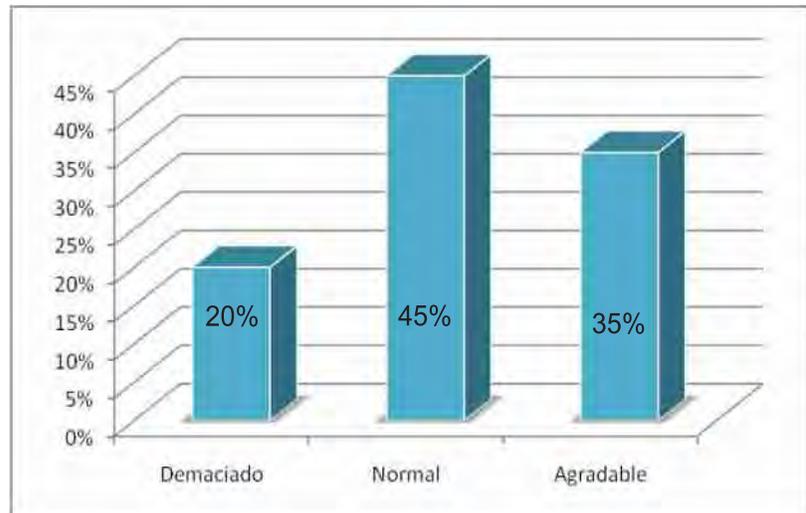


Para el 10% que no encontró ni clara, ni suficiente la información se completa y expande la información ya existente en el sitio web.



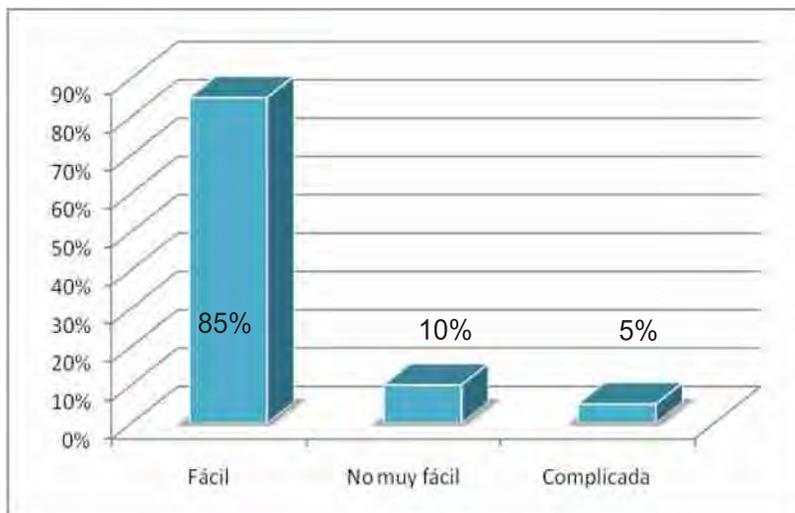
### 9. ¿Cómo le parecieron los tiempos de espera en cada parte del sitio?

Un 20% de los encuestados considera que es demasiada la cantidad de tiempo entre las animaciones y el 80% opina que es normal o agradable.



En esta pregunta, se puede observar que hay un nivel de desaprobación hacia el tiempo en las animaciones del sitio web, por esto mismo se toma en cuenta y se reduce este tiempo en el sitio web de Dibujando Sonrisas.

### 10. ¿Cómo encontró la utilización del sitio?



Un 95% de los encuestados considera amigable y fácil la utilización y manejo de información en el sitio, contrario a un 5% que opina que es complicado el entendimiento de la utilización.

Tenemos un 5% que encuentra no amigable el sitio web. Para contrarrestar esto se trata de modificar los botones y agilizar las animaciones para su mejor utilización.

### 4.1.3. Encuesta y resultados profesionales

A continuación la encuesta realizada a una muestra del grupo de profesionales pertinentes del tema, así como los resultados con su respectivo comentario para cada pregunta.

**Ejercicio Profesional Supervisado**  
**Universidad San Carlos de Guatemala**  
**Facultad de Arquitectura**  
**Escuela de Diseño Gráfico**





**Título del proyecto**

Sitio web interactivo para dar a conocer las actividades altruistas del grupo de ayuda a niños huérfanos y personas de la tercera edad en Guatemala.

**Instrucciones:** Marque con una X la casilla que usted considere

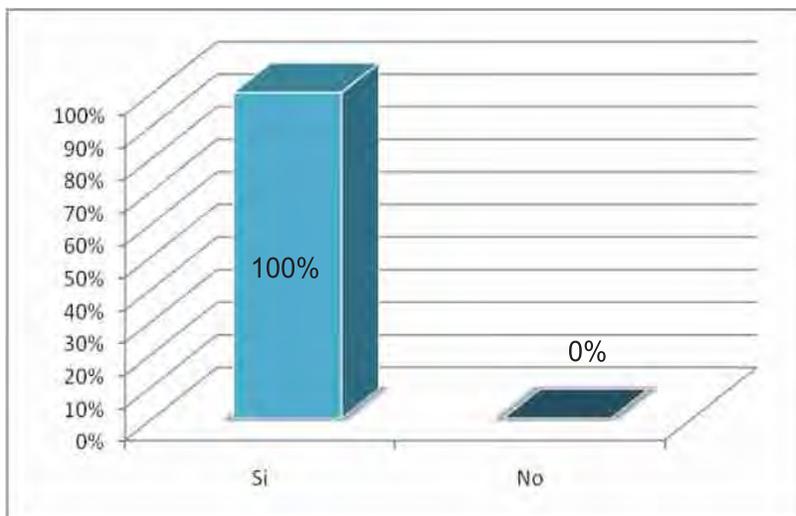
**Profesionales**

- ¿Cree usted necesario y útil Diseñar dar forma y publicar un sitio web donde la población se pueda enterar y conocer de las actividades y proyectos de la agrupación de ayuda Dibujando Sonrisas?  
 Si No
- ¿Cree que optar por una herramienta como lo es el Internet para crear un sitio web y sus piezas de apoyo para darlo a conocer, logre presentar el grupo Dibujando Sonrisas a la población?  
 Si No
- ¿Considera que por medio de este sitio web se logre captar ayuda y donativos y se logre así hacer crecer al grupo?  
 Si No
- ¿Cree que por medio del diseño de este sitio, Dibujando Sonrisas, crezca en integrantes?  
 Si No
- ¿Según la psicología del color que sensación imprime el sitio y el email Marketing?  
 a. Alegría b. Tristeza c. Esperanza d. Buena actitud
- ¿Qué sensación ofrece la tipografía utilizada en el sitio y en el email Marketing?  
 a. Informalidad b. Formalidad c. Alegría d. Ninguno
- ¿Qué impresión tiene de los elementos y animaciones utilizados en el sitio y el email Marketing?  
 a. Necesidad b. Ayuda c. Ambos d. Ninguno
- ¿Cómo le pareció la cantidad de información presentada en el sitio y el email Marketing?  
 a. Clara b. Suficiente c. Ambos d. Ninguno
- ¿Cómo le parecieron los tiempos de animaciones y de cambio de vínculos?  
 a. Demasiado b. Normal c. Agradable
- ¿Cómo encontró la utilización del sitio?  
 a. Fácil b. No muy fácil c. Complicada



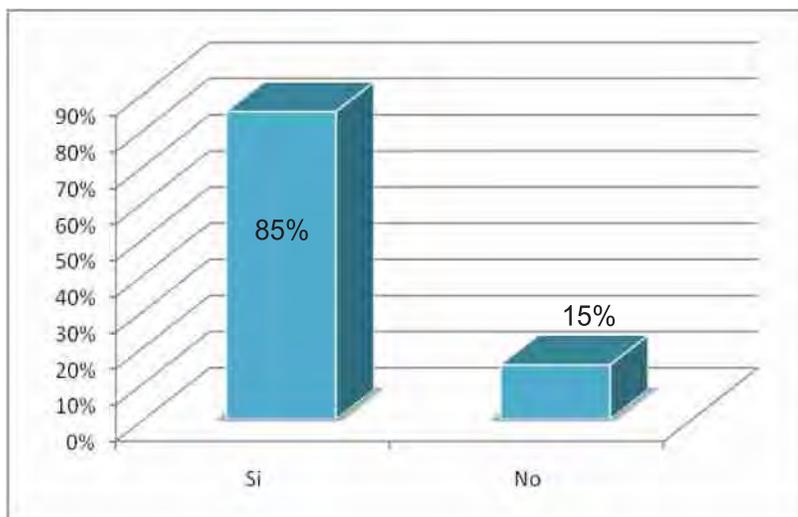
**1. ¿Cree usted necesario este sitio para que la población se pueda enterar y conocer de las actividades y proyectos de la agrupación de ayuda Dibujando Sonrisas?**

El 100% de los encuestados opina que este sitio web del grupo de ayuda Dibujando sonrisas es necesario para darse a conocer a la población.



Se observa que los encuestados están de acuerdo con el sitio web de Dibujando Sonrisas para dar a conocer sus actividades altruistas.

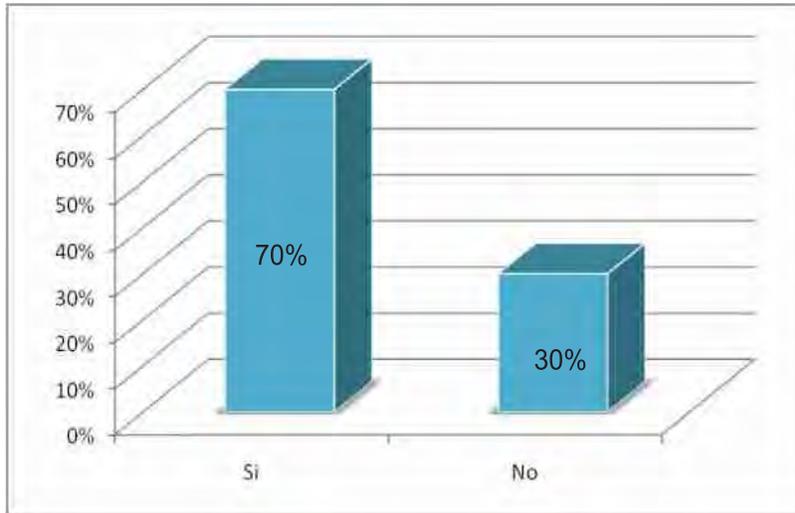
**2. ¿Cree que por medio de este sitio y sus banners animados que serán enviados por mail, sería la mejor forma para captar su atención?**



El 85% de los profesionales opina que el sitio web y el material de apoyo es la mejor forma para captar la atención del grupo objetivo, mientras que el 15% opina que hay mejores alternativas para dar a conocer al grupo de ayuda Dibujando Sonrisas.

En este caso, el 85% de los profesionales opina que el sitio web y el material de apoyo es lo mejor para dar a conocer a Dibujando Sonrisas, el otro 15% opina que medios impresos serían mejor opción, este medio puede utilizarse como complemento.

**3. Después de ver el sitio web ¿Usted estaría interesado en donar o ayudar de alguna forma al grupo Dibujando Sonrisas?**

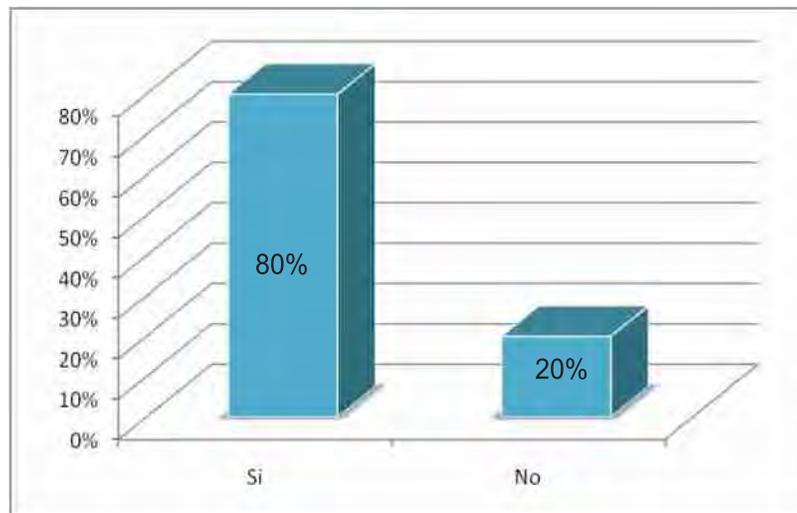


El 70% de los encuestados estaría interesado en ayudar humanitaria o financieramente al grupo Dibujando Sonrisas al conocerlo por medio del sitio web. El 30% no estaría interesado en ayudar al grupo Dibujando Sonrisas.

Se observa un interés en donar o ayudar al grupo Dibujando Sonrisas del 70%, mientras que el resto piensa que hay situaciones primordiales antes que este tipo de actividades de ayuda.

**4. Después de ver el sitio web ¿Usted estaría interesado en formar parte del grupo Dibujando Sonrisas?**

El 80% de los encuestados se sienten atraídos a formar parte del grupo Dibujando Sonrisas después de interactuar con el sitio web. El 20% no estarían interesados en formar parte de Dibujando Sonrisas.

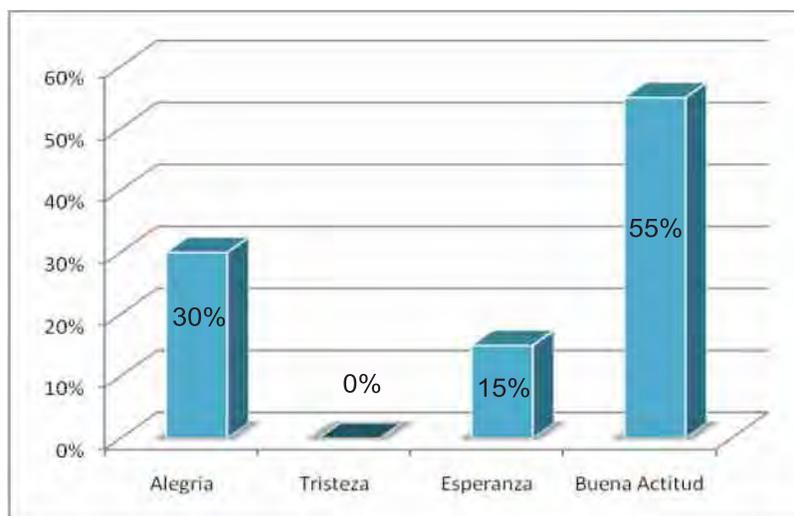


La personas que no están interesadas en integrarse al grupo Dibujando Sonrisas es porque pertenecen a un grupo similar o no cuentan con el tiempo para participar.



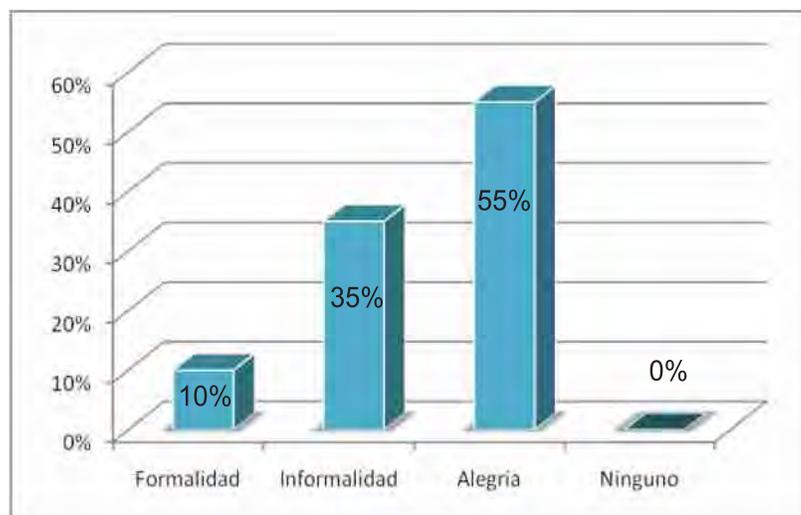
5. *¿Qué sensación le imprime los colores utilizados en el sitio y en las piezas de apoyo?*

El 55% de los encuestados está de acuerdo en que el sitio imprime una sensación de buena actitud, el 30% piensa que se capta alegría y el 15% esperanza.



En este caso, los profesionales expresan que los colores utilizados en el sitio web están aplicados para reflejar aspectos positivos.

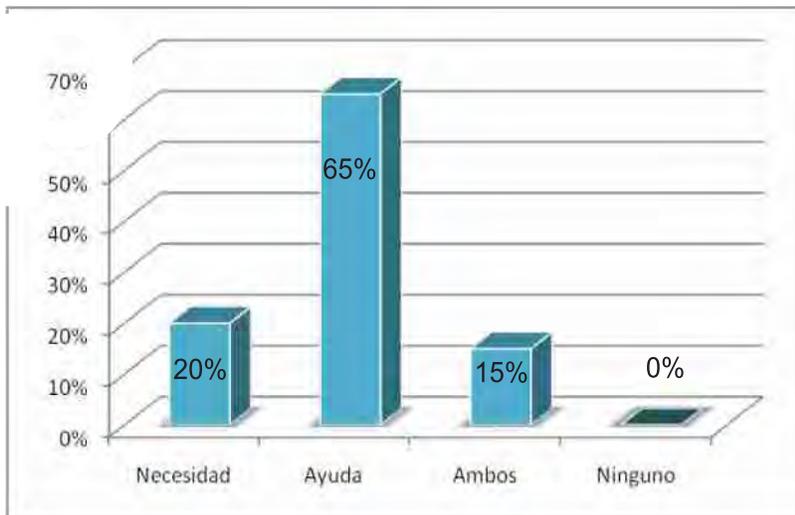
6. *¿Qué característica resaltaría del estilo de letras utilizadas en el sitio y en las piezas de apoyo?*



El 55% de los encuestados opina que los textos imprimen alegría al sitio web de Dibujando Sonrisas, el 35% piensa que se capta Informalidad y un 10% capta formalidad.

El tipo de letra representa características requeridas para el tipo de sitio y en cantidad adecuada, así se ve que el 55% es alegría y formalidad el 10%.

7. *¿Qué impresión tiene de los elementos y animaciones utilizados tanto en el sitio como en las piezas de apoyo?*

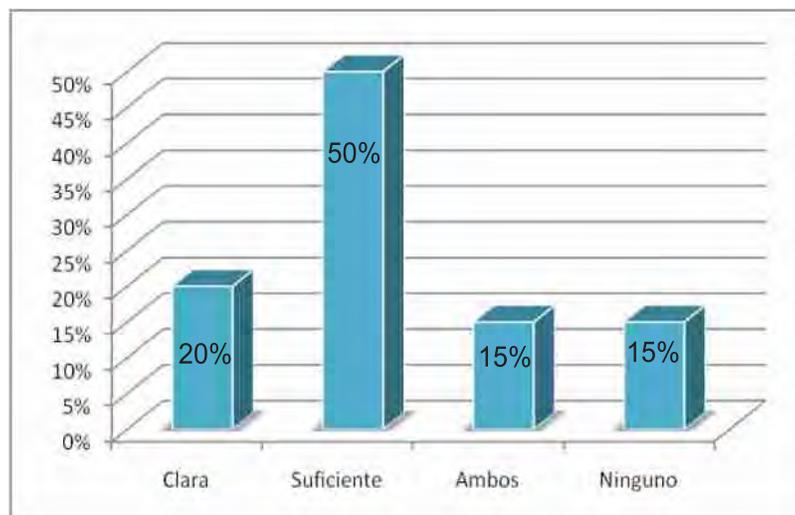


El 65% de los encuestados opina que el sitio imprime el mensaje de pedir ayuda, el 20% de necesidad y el 15% piensa que ambos, tanto ayuda como necesidad.

Se logra tener la impresión de necesidad de ayuda hacia los usuarios del sitio web concedores de diseño gráfico.

8. *¿Cómo encontró la información en el sitio y de las piezas de apoyo?*

Para el 50% de los encuestados la información dentro del sitio web de Dibujando Sonrisas es suficiente, para el 20% está en forma clara, para el 15% está tan clara como suficiente y para un 15% no se encuentra ni clara ni suficiente.

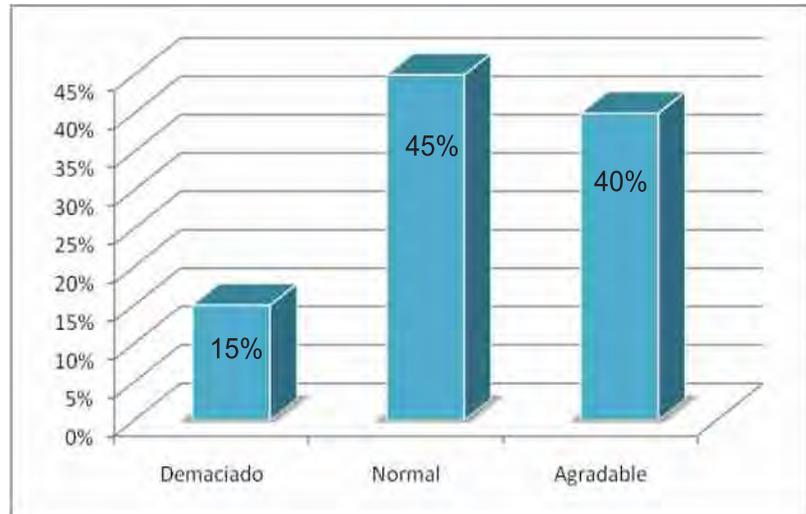


Existe un 15% de personas que opinan que falta información o que falta información en el sitio web, por esto mismo se extienden los datos y descripciones.



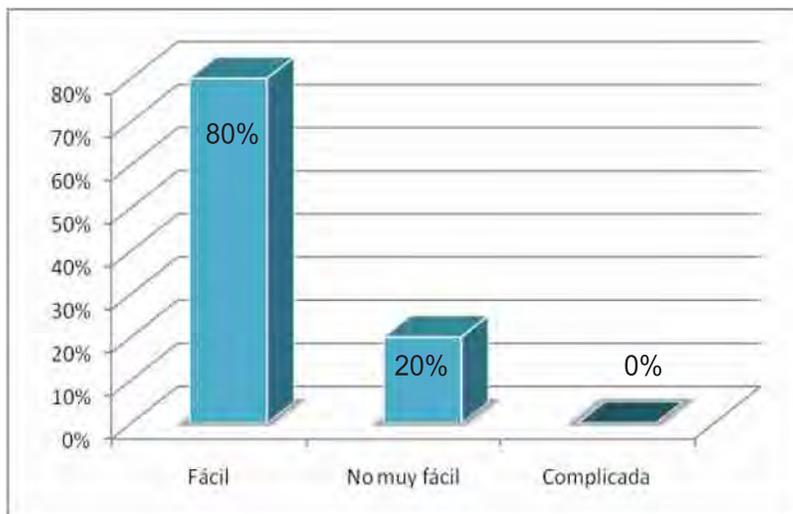
### 9. ¿Cómo le parecieron los tiempos de espera en cada parte del sitio?

Un 85% de las personas encuestadas opina que los tiempos están a un nivel normal y agradable. Un 15% opina que consume tiempo en animaciones.



En esta pregunta se observa la opinión de las personas encuestadas de que el tiempo en las animaciones es alto, por esto se reduce el tiempo en el sitio web.

### 10. ¿Cómo encontró la utilización del sitio?



Un 0% de los encuestados cree que la utilización del sitio web de Dibujando Sonrisas es complicada, mientras que el 80% considera que es fácil y un 20% no muy fácil.

Por el 20% que considera complicada la utilización del sitio, se modifica la funcionalidad de los botones y tiempos de animación.



#### 4.1.4. Cambios a la propuesta

A continuación se presentan los cambios basados en los resultados obtenidos tanto en las encuestas realizadas al grupo objetivo, al cliente y a los profesionales en el ámbito de diseño gráfico.

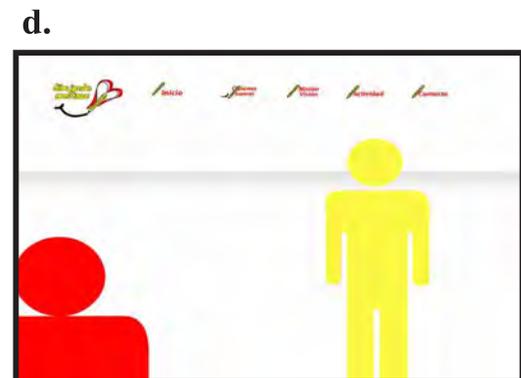
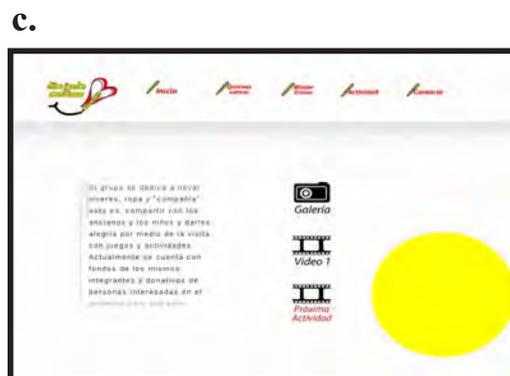
Se puede concluir que son 4 cambios los que se realizarán antes de presentar la propuesta final de las piezas de apoyo y el sitio web de Dibujando Sonrisas:

1. Agilización de animaciones. Se refiere a la disminución en tiempos de las animaciones en las piezas de apoyo así como en la ejecución animada al presionar uno de los botones del sitio web de Dibujando Sonrisas.
2. Los colores serán en tonos más encendidos plasmando una imagen con alegría y que represente acción frente a la necesidad.
3. Para lograr una utilización o un ambiente más amigable a la vista en el sitio web de Dibujando Sonrisas se crearán botones más estéticos reduciendo su tamaño y con un área de contacto más amplio.
4. Ampliación de la información encontrada en el sitio web.



## Cambios realizados

1.
  - a. Animación Introducción: disminuyó de 12 segundos a 8 segundos.
  - b. Animación Botones: disminuyó de 3.5 segundos a 2 segundos.
  - c. Animación de inicio a botones: disminuyó de 5 segundos a 3 segundos.
  - d. Animación de botón a botón: Disminuyó de 7.5 segundos a 5 segundos.
  - e. Animaciones de apoyo: Animación A disminuye de 27 seg. a 20.5 seg.  
Animación B disminuye de 21 seg. a 14.5 seg.



2. Se continúa con los colores originales pero en un tono más encendido.



3. Se disminuye en un 30% el tamaño de los botones creándoles una pantalla para un área de contacto en todo el botón.

#### Cambio de tamaño de botones

Antes



Después



#### Área de contacto en botones

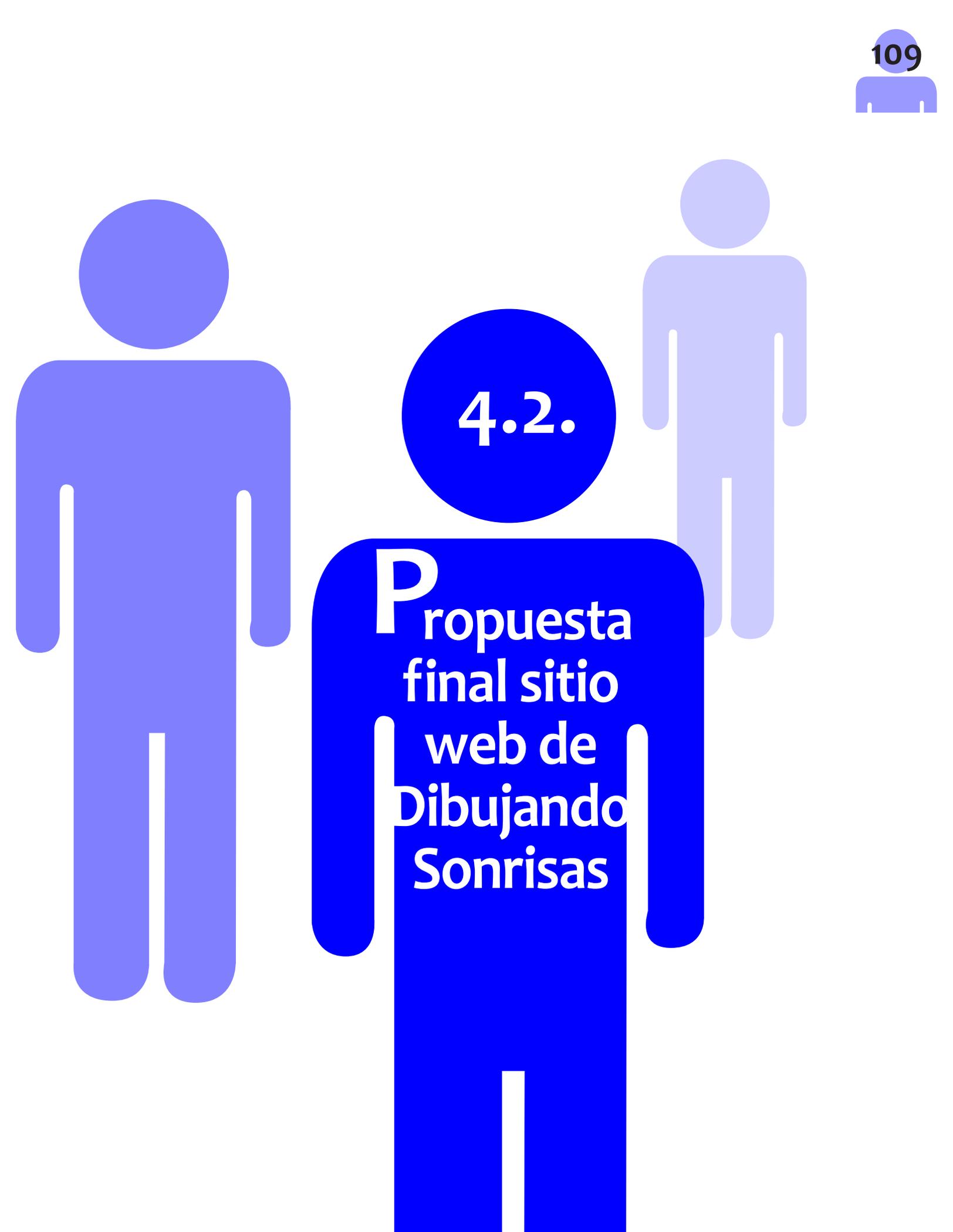
Antes



Después



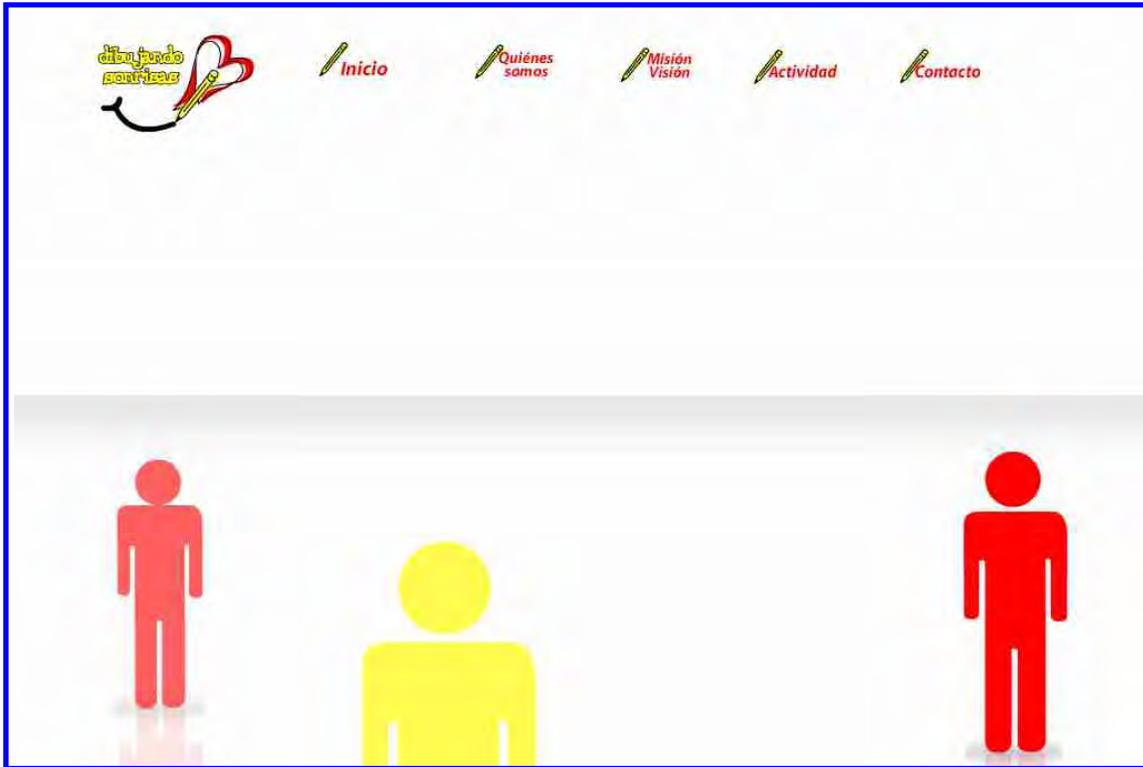
4. Ampliación de la información encontrada en el sitio web.



4.2.

**P**ropuesta  
final sitio  
web de  
Dibujando  
Sonrisas

Se observa el inicio de la página cuando los individuos como figuras humanas, empiezan a conformar la unidad, representado la idea principal del grupo.



Con las figuras humanas ya en el espacio del sitio web, se opta por tener un pequeño momento de expectativa con la frase “Si tan sólo todos...”





Se observa como emerge el complemento de la frase anterior “nos uniéramos” con la intención de captar la atención del grupo objetivo.



La información del botón “Quiénes somos” donde se ve una idea de uno de los individuos con información y fotografías.



La información del botón "Misión y Visión" nace de otro personaje y emerge la información y fotografías.



En "Actividad", con un botón más elaborado, se puede observar la información de las actividades de Dibujando Sonrisas. También 3 botones para fotografías y videos.

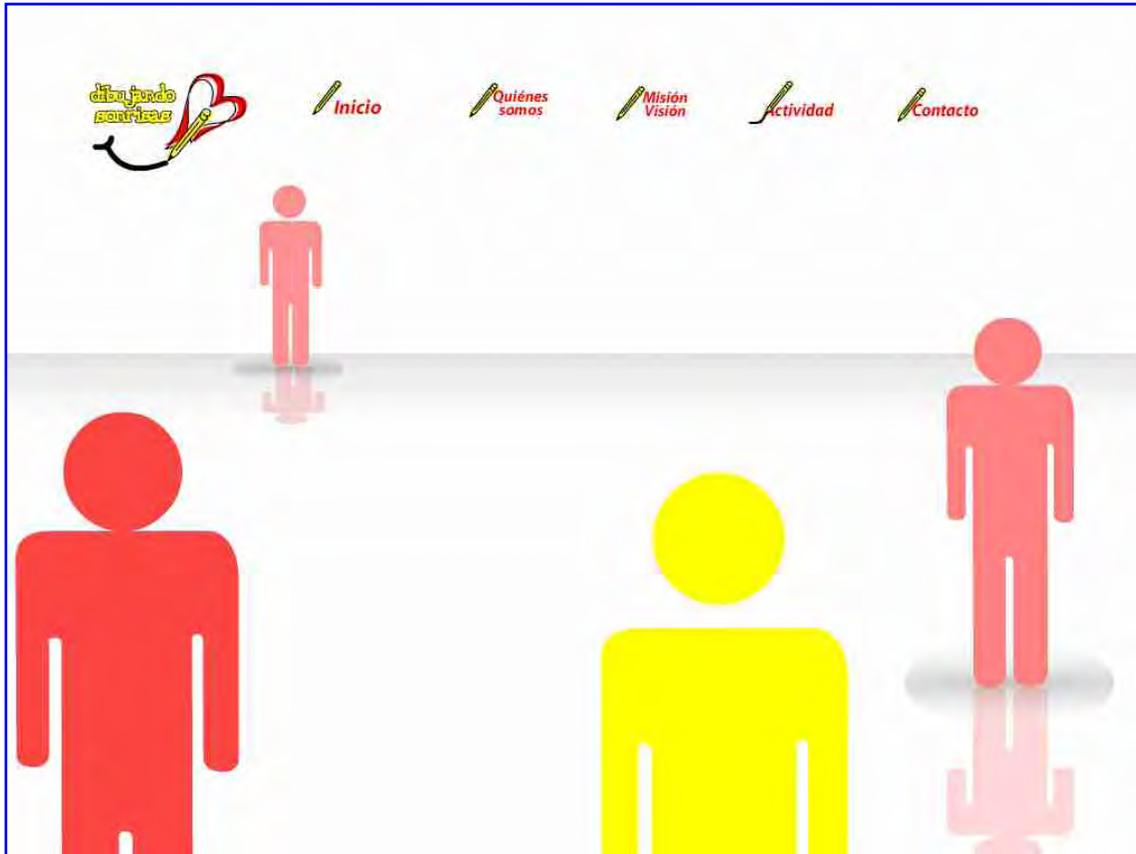




La opción de fotografías dentro del botón actividad, donde al colocar el cursor en una de las imágenes pequeñas esta se agranda así mismo con los videos.

Se ve la animación pertinente al botón “Contacto” que contiene un formulario para enviar comentarios, preguntas o información en forma de mail al grupo Dibujando Sonrisas, así como información general y precisa de la organización.

Una peculiaridad de este sitio es que el usuario interactúa y se ve integrado al grupo por medio de las animaciones donde se observa como la cámara va de un personaje a otro no importando en que botón se encuentre situado.



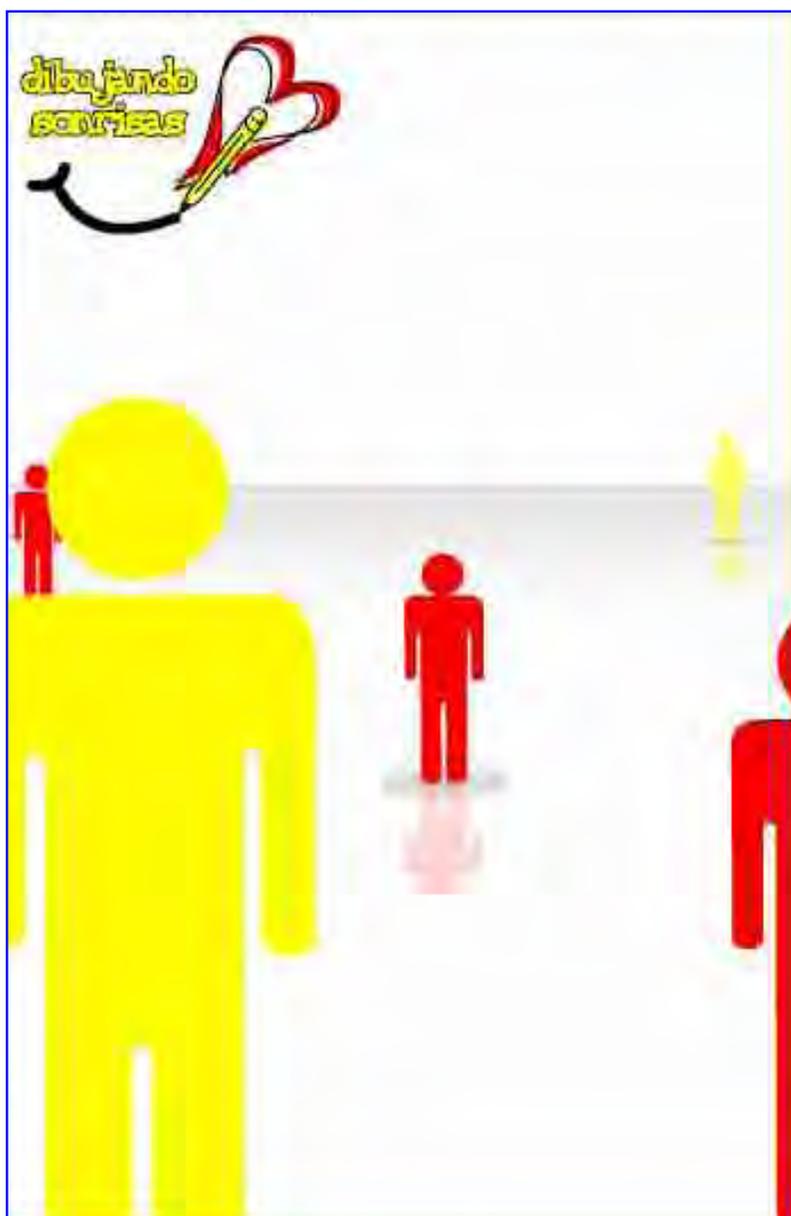


### 4.2.1. Propuesta final piezas de apoyo para sitio web Dibujando Sonrisas

Se piensa como parte de una campaña de publicidad para el sitio en dos animaciones y también en formato de imagen, las cuales serán enviadas por mail a correos específicos partiendo de conocidos de integrantes del grupo así como de las distintas comunidades formadas en la parroquia Nuestra Señora de las Victorias, representante de Dibujando Sonrisas.

#### **Banner A:**

Se observa la primera animación en forma vertical con el logotipo de Dibujando Sonrisas y siempre centrada en el concepto de unión. Aquí vemos como aparecen los personajes.

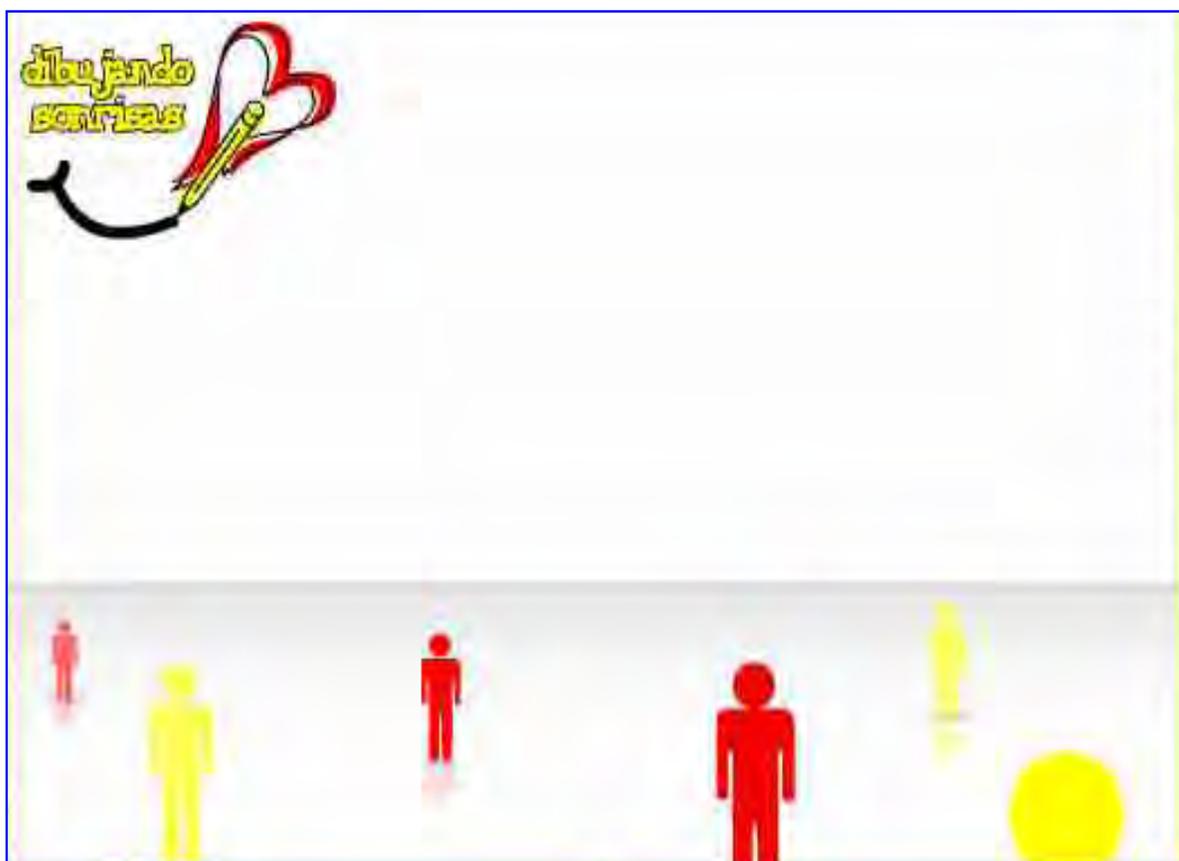


Se tiene el final de la animación donde se observa a uno de los personajes con un haz de luz en la mano donde se proyectan fotografías representando la ayuda que puede estar en las manos del grupo objetivo.



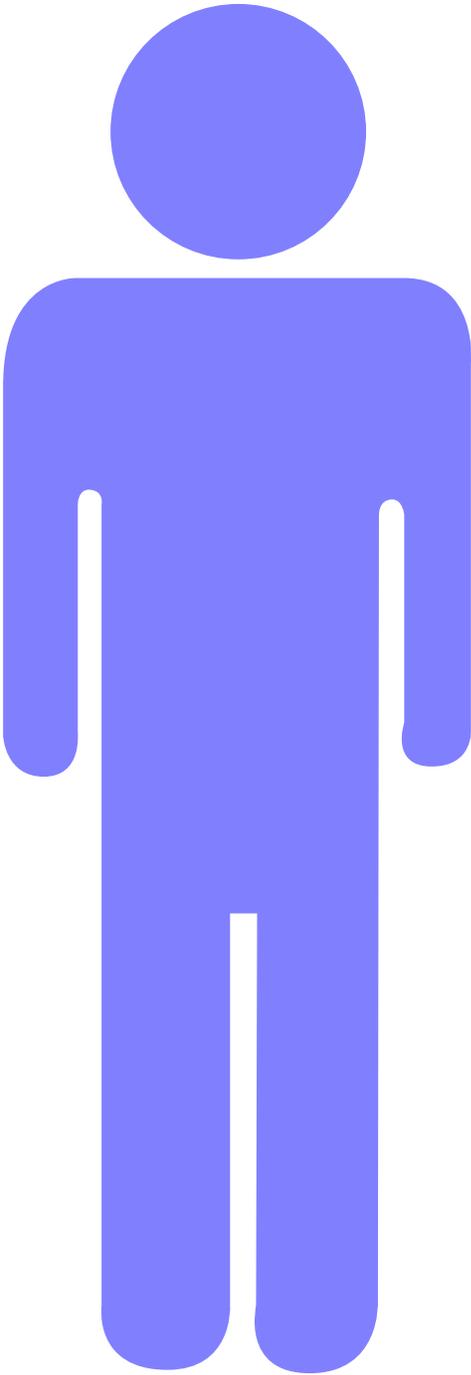
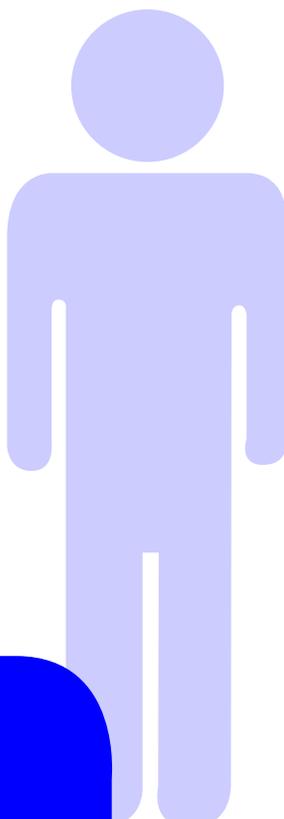
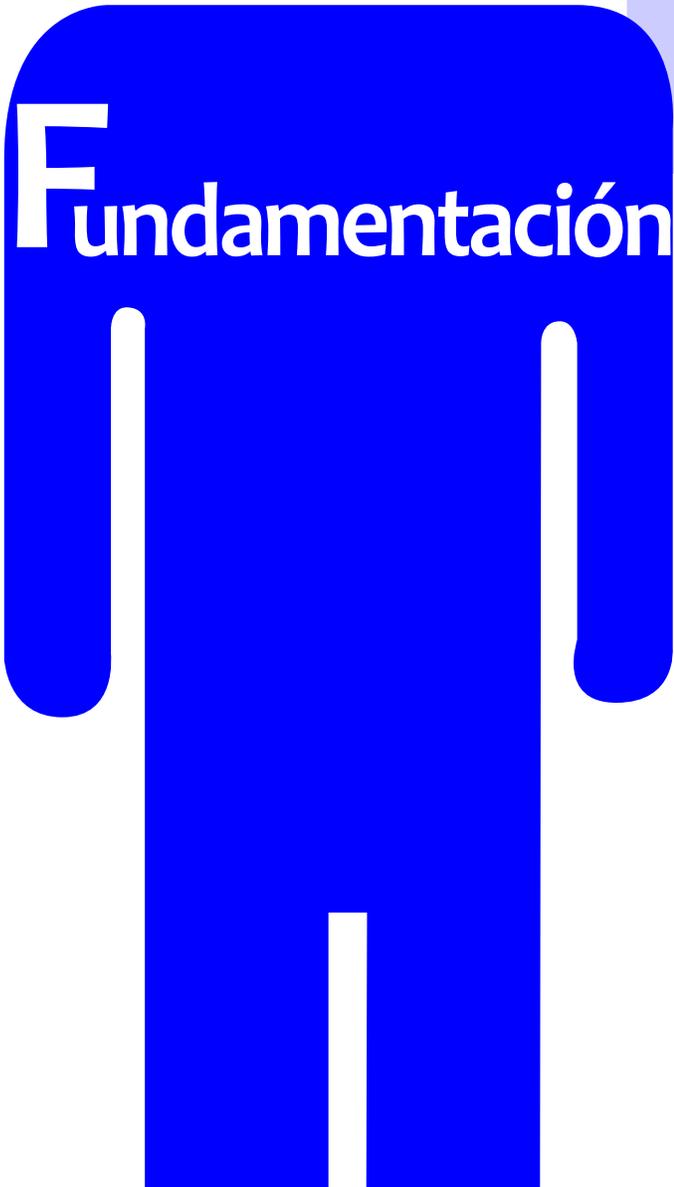
**Banner B:**

En este caso se ve una animación horizontal muy parecida al sitio web donde el mensaje es “solo faltas tú”, invitando, de esta forma, al grupo objetivo a ser partícipes de las actividades de Dibujando Sonrisas.



En esta imagen se ve el desenlace de la animación en donde se observan círculos intermitentes que indican el lugar de la persona dentro de esta comunidad altruista, junto con la página y su respectivo link.





4.3.

Fundamentación



### 4.3.1. Elementos Icónicos

#### Logo



Teniendo en mente un grupo fundamentado en el amor al prójimo, un amor entregado con alegría, se pensó en un logotipo que expresara en una forma icónica simple y entendible estos conceptos.

Se tiene como resultado un logotipo que expresa amor, alegría y entrega, al mismo tiempo y que es colocado en el diseño exclusivamente para identificar y con la intención que obtenga posicionamiento de la marca y se fije en la mente del grupo objetivo.

Se emplean 3 colores: Rojo para mostrar acción, amor en lo que se hace y movimiento que elimina lo estático. Amarillo para evocar emoción, positivismo y luz en cada detalle de lo que se hace. Y negro para remarcar todo y darle firmeza y seriedad a la actividad que realiza Dibujando Sonrisas.

El tipo de letra es miscelánea en forma vertical sin ninguna inclinación para denotar lo bien centradas que están las bases e ideas que se tienen como grupo, esto sumado a su color amarillo y todas las letras minúsculas con un trazo exterior negro, crea el balance perfecto de seriedad y compromiso para nuestro grupo objetivo.



Positivo

dibujando  
sonrisas



Negativo

dibujando  
sonrisas



Retícula



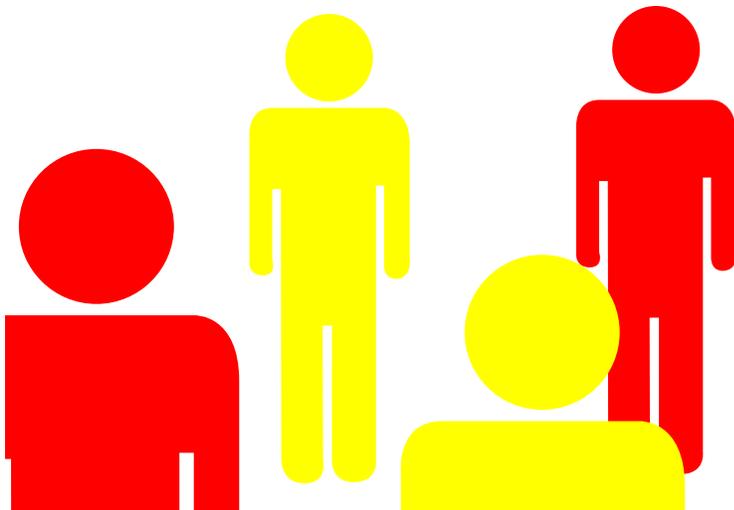


## Figuras Humanas

Representan a las personas que integran el grupo, con los colores del logotipo para unidad de diseño y para representar fuerza, acción e iluminación. La idea es representar unidad en cada una de las personas individuales que se necesitan para lograr los objetivos altruistas del grupo Dibujando Sonrisas.

Figura Roja: El rojo es el primer color al que el hombre le puso un nombre, la denominación cromática más antigua del mundo. Acción, movimiento, intención y agresividad frente a la necesidad en este caso.

Figura Amarilla: Es el color de la luz solar, del mediodía, del oro. Simboliza el camino central y recto, el curso de la acción ideal que yace entre dos extremos. Luz, iluminación del camino, liderazgo y claridad.





## Lay-Out

El lay-out o background es minimalista y consta solamente de una línea para marcar un horizonte y expresar un espacio. En el sitio se encontrará esto como una forma de expresar que las buenas intenciones y el trabajo de este grupo no tiene límites y es constante, de igual forma se desea expresar un espacio, el mismo espacio que será lugar de reunión de todas las personas que desean ayudar con corazón altruista y mostrar la unión que puede lograr grandes cosas de buena intención que no tienen un límite.





### 4.3.2. Elementos Lingüísticos

Si tan sólo todos... nos uniéramos

Sólo faltas Tú

Di PRESENTE

En tipografía Trebuchet MS por la posición itálica que representa movimiento y acción y a la cual se agrega la unión de las letras. Se utiliza la primer persona del plural haciendo énfasis en la unión creando un círculo en donde se coloca una premisa de “que sucedería si...” la intención es que el grupo objetivo se sitúe en un ambiente analítico y se logre crear un motivo para ayudar. Del mismo modo se utiliza la segunda persona para crear un contacto más personal con el grupo objetivo.

*Si tan sólo todos...*  
***nos uniéramos***

*Sólo faltas TÚ*  
***Di PRESENTE***



### 4.3.3. Elementos Tipográficos

Se utiliza el tipo de letra Myriad Bold, ya que es clara pero también informal, lo cual le da una connotación de alegría y se logra integrar a un diseño que icónicamente lo expresa todo con un concepto de compromiso al servicio de los demás. También por una visible actitud de acción y actividad se opta por la letra Trebuchet MS así como su carácter serio, para el mensaje principal. Para la información general se utiliza la letra Arial, ya que es un tipo de letra muy clara y muy fácil de leer.

#### **Myriad Pro**

*abcdefghijklmnopqrstuvwxyz*  
*ABCDEFGHIJKLMNÑOPQRSTUVWXYZ*

#### **Trebuchet MS**

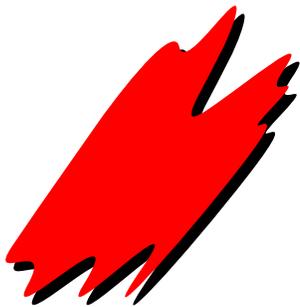
***abcdefghijklmnopqrstu***  
***wxyz***  
***ABCDEFGHIJKLMNÑOPQRSTUVWXYZ***



#### 4.3.4. Elementos Cromáticos

##### Rojo

Este color connota movimiento, acción, toma de decisiones, contiene calor humano, sensibilidad y en este caso se asociaría mucho a no estar o ser ciego ante las necesidades de nuestros semejantes.



**PANTONE RED 032 C**

**R-254**

**G-0**

**B-0**

**C-0**

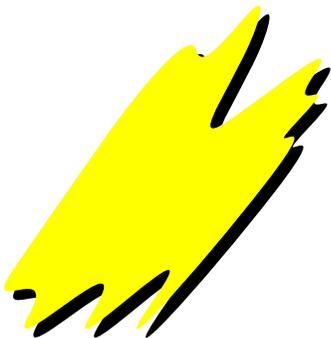
**M-99**

**Y-100**

**K-0**

##### Amarillo

Este color es luz, luminiscencia, marca el camino y en el diseño es aplicado para dar ese sentimiento de mostrar la senda de la vida altruista, ya que es un color muy alegre y positivo, un color líder cuando se habla de emprender una actividad como la de Dibujando Sonrisas.



**PANTONE 102 C**

**R-250**

**G-255**

**B-0**

**C-8**

**M-0**

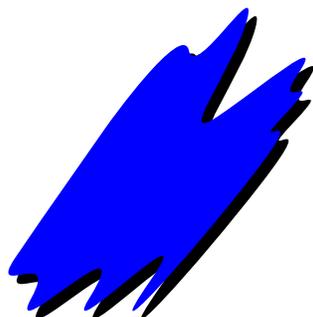
**Y-98**

**K-0**



## Azul

Muchos de los simbolismos y significados del azul provienen de las asociaciones con el firmamento y con el agua. Este color se asocia con el cielo, el mar y el aire. En este caso se emplea para generar formalidad al mensaje principal, de manera que tome un papel importante en el sitio web como concepto central.



**PANTONE 293 C**

R-0

G-0

B-255

C-88

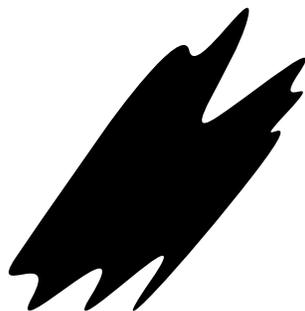
M-77

Y-0

K-0

## Negro

Este color muchas veces puede ser interpretado de una forma no muy positiva pero en este caso se utiliza su poder y fuerza para remarcar las intenciones altruistas del grupo Dibujando Sonrisas, para darle estabilidad y formalidad a las intenciones y objetivos de Dibujando Sonrisas.



**PANTONE 293 C**

R-0

G-0

B-0

C-0

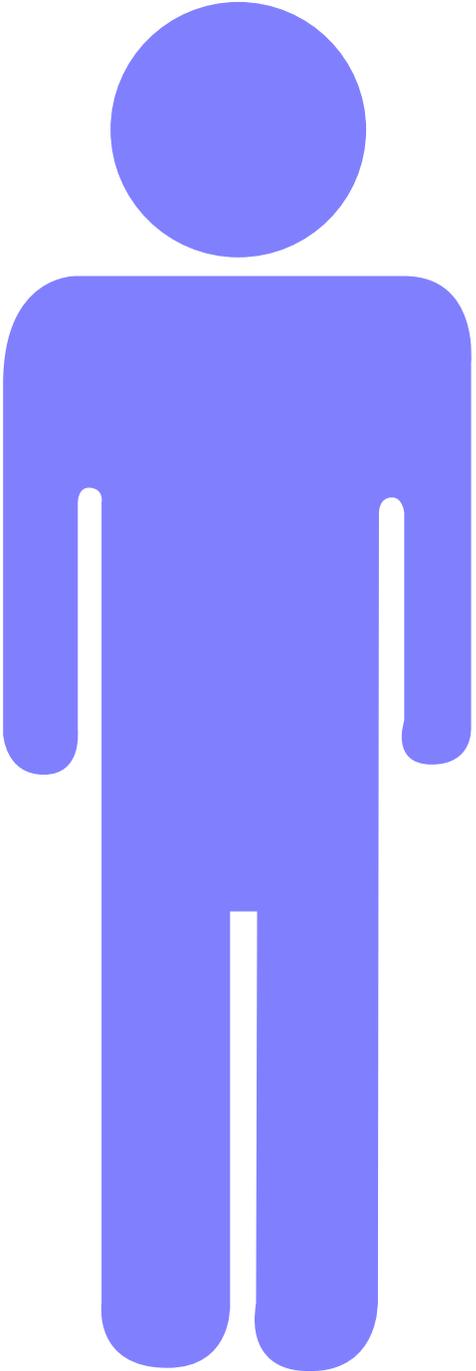
M-0

Y-0

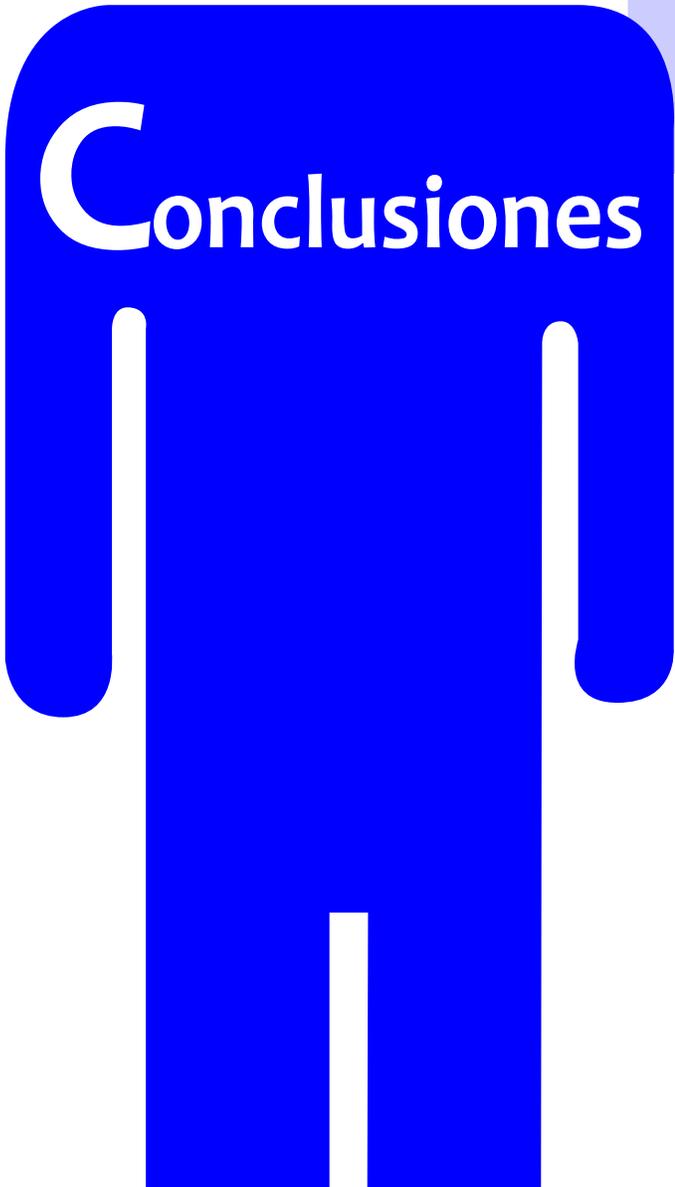
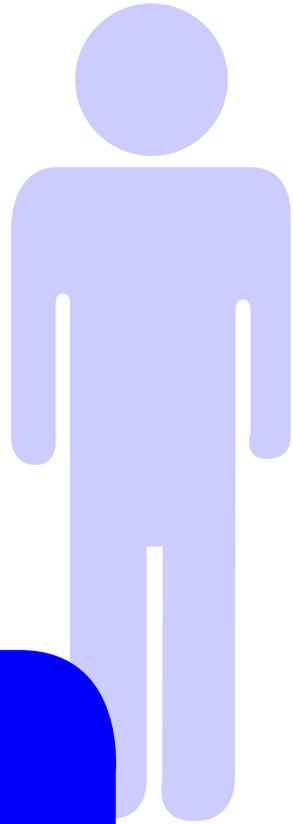
K-100

128





4.4.



# Conclusiones

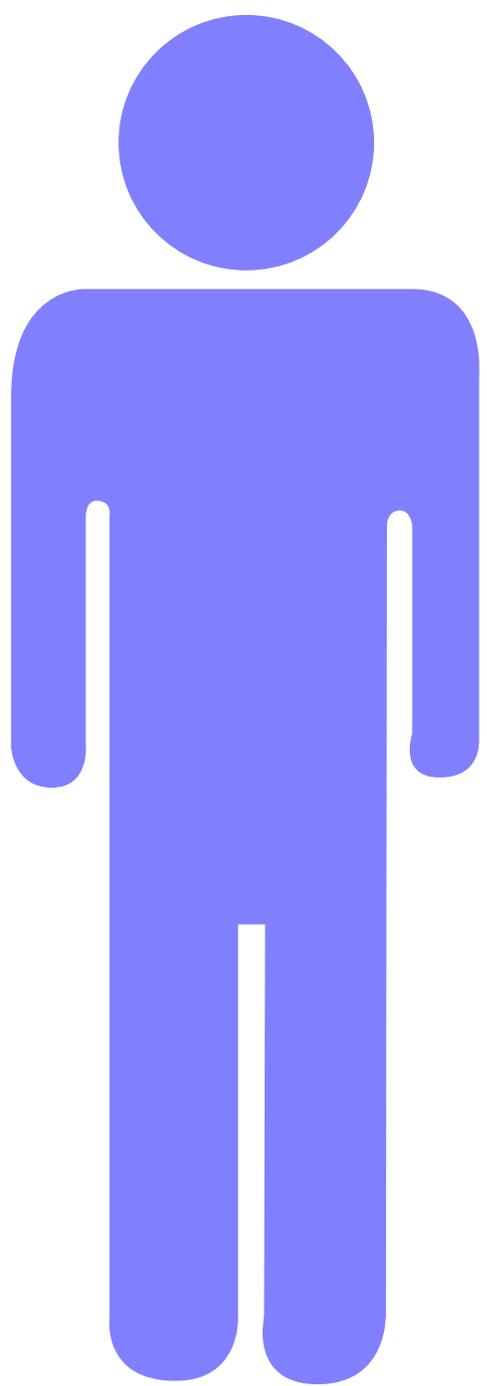


- Se puede concluir que con la aplicación de los conocimientos en diseño gráfico y basándose en los resultados de la validación del proyecto por medio de la encuesta electrónica, se logra diseñar un sitio web interactivo efectivo para dar a conocer a la población las actividades altruistas del grupo de ayuda a niños huérfanos y personas de la tercera edad en Guatemala Dibujando Sonrisas.

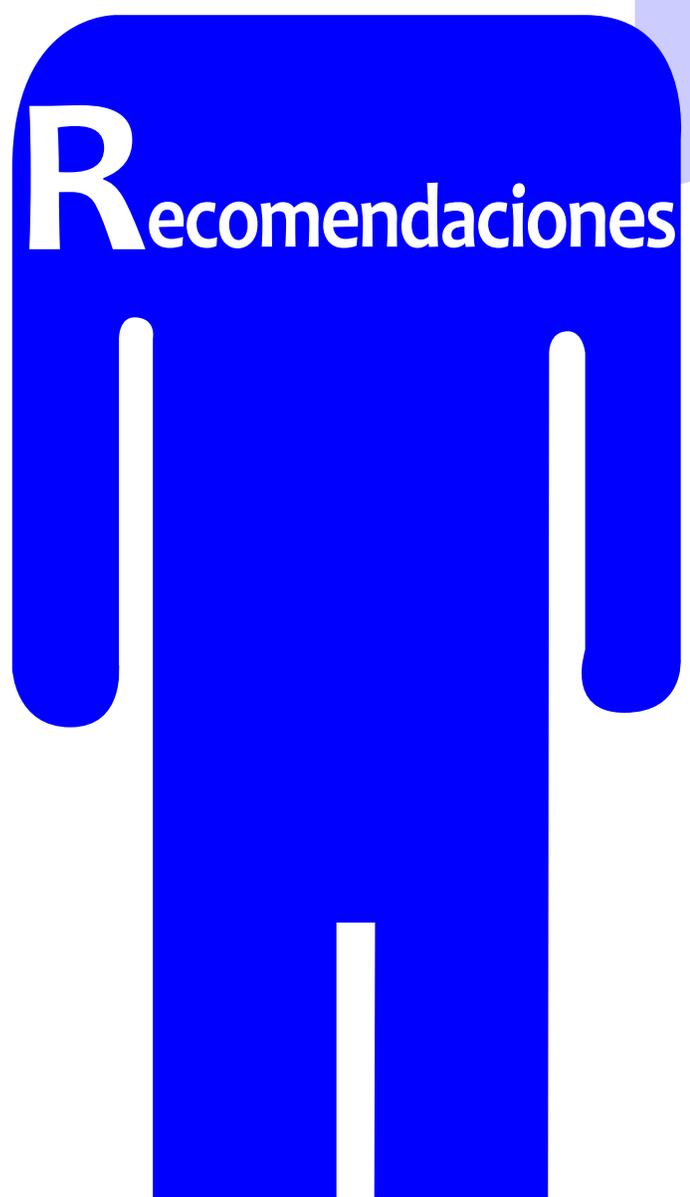
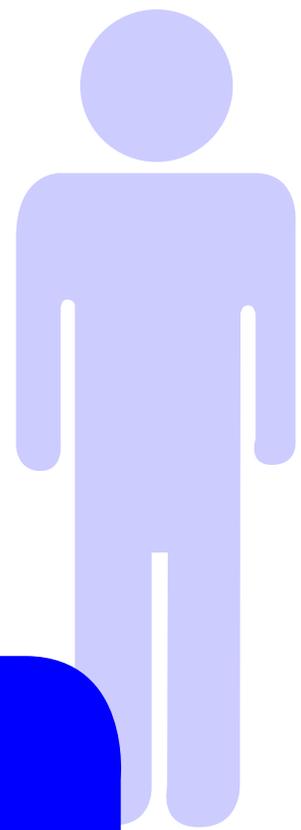
- Se puede concluir que fundamentado en la validación realizada del sitio web de Dibujando Sonrisas, este es capaz de posicionarse en la mente del grupo objetivo al estar aprovechando una herramienta actual como lo es el internet para la publicación del sitio y para darlo a conocer al público.

- Se puede concluir que en el sitio web de Dibujando Sonrisas se logró dar una imagen muy específica del grupo, del cual muchas personas carecen de su conocimiento y que por esta misma situación el sitio web es útil para captar donativos de ayuda humanitaria, financiera, de comestibles y ropa, por medio de las personas interesadas en ayudar al grupo altruista Dibujando Sonrisas.

- Se puede concluir que basado en la validación del Sitio de Dibujando Sonrisas en conjunto con la aplicación correcta de los conceptos y conocimientos de diseño gráfico se podrá aumentar el número de integrantes interesados en ayudar humanitariamente al grupo altruista Dibujando Sonrisas, y lograr una cobertura mayor a través de Guatemala.



4.5.



- Se recomienda llevar un monitoreo constante de los visitantes del sitio para así poder observar si está funcionando o si habría que hacer algún cambio, ya que fundamentado en los resultados de la validación, se puede pensar que no habría problema en que funcionara pero puede haber un cambio en la puesta a andar del sitio web.

- Se recomienda tener presente el presupuesto aunque también consultar siempre más fuentes, ya que los precios pueden variar y como cualquier oferta de servicio puede encontrarse y hacer uso de un precio más holgado y cómodo sin descuidar la calidad para el bien del grupo de ayuda Dibujando Sonrisas.

- Se recomienda renovar mensualmente el sitio, cambiando y agregando información útil para las personas a manera que logre atraer más ayuda para el grupo.

- Se recomienda enviar constantemente los banners animados o incluso modificarlos según la ocasión y así poder estar presentes en el diario vivir del grupo objetivo del grupo de ayuda Dibujando Sonrisas por medio del internet.





4.6.

**L**ineamientos  
para la  
puesta en  
práctica

### **4.6.1. Medios sugeridos**

El medio por el cual se difundirá será el internet donde será necesario contar con un host y un dominio.

En el caso de los banner animados se enviarán por correo electrónico a los asistentes de la parroquia Nuestra Señora de las Victorias, así como a las personas que conforman los distintos grupos de oración, principiando con el banner A, el primer día de operación de la página y a los 5 días el banner B. De esta forma mensualmente será enviado un banner para estar informando al grupo objetivo a manera que se enteren y puedan ingresar a la página.

### **4.6.2. Presupuesto**

A continuación se presenta un presupuesto del sitio web que se trabajó durante el proyecto, con una gran ventaja: la puesta en marcha del mismo es básicamente digital y esto baja los costos ampliamente.

De esta manera se exponen tres tipos de host que son:

1. Gratis, en donde la desventaja es que el proveedor puede colocar su publicidad en la misma página y se vuelve problemática en su uso por esta misma razón.
2. Pagar hosting por megas, se obtendrá una buena página pero para que no sea con muchas visitas ni que pueda ser modificada constantemente.
3. Pagar hosting por ancho de banda, da libertad de ser visitada por muchos internautas y que pueda ser modificada al gusto.



## Presupuesto

Descripción	Tiempo	Precio
Diseño de Sitio Web	Permanente	Q 3,000.00/ \$ 375.00
Hosting gratis	1 año	Sin costo
Dominio (www.dibujandosonrisas.com)	1 año	Sin costo
Sub-TOTAL		<b>Q 3,000.00/ \$ 375.00</b>
Descuento de diseño de sitio		Q 3,000.00/ \$ 375.00
TOTAL		Sin costo

Descripción	Tiempo	Precio
Diseño de Sitio Web	Permanente	Q 3,000.00/ \$ 375.00
Hosting por megas (40 megas)	1 año	Q 320.00/ \$ 40.00
Dominio (www.dibujandosonrisas.com)	1 año	Q 560.00/ \$ 70.00
Sub-TOTAL		<b>Q 3,880.00/ \$ 485.00</b>
Descuento de diseño de sitio		Q 3,000.00/ \$ 375.00
TOTAL		<b>Q 880.00/ \$ 110.00</b>

Descripción	Tiempo	Precio
Diseño de Sitio Web	Permanente	Q 3,000.00/ \$ 375.00
Hosting por ancho de banda (40m)	1 año	Q 480.00/ \$ 60.00
Dominio (www.dibujandosonrisas.com)	1 año	Q 560.00/ \$ 70.00
Sub-TOTAL		<b>Q 4,040.00/ \$ 505.00</b>
Descuento de diseño de sitio		Q 3,000.00/ \$ 375.00
TOTAL		<b>Q 1,040.00/ \$ 130.00</b>

Descripción	Tiempo	Precio
Mantenimiento de Sitio Web	Mensual	(+/-) Q 200.00/ \$ 25.00

Descripción	Cantidad	Precio
Diseño de banner animado	2	Q. 450.00
sub-Total		Q.900.00
Descuento de diseño		Q.900.00
Total		Sin costo



### **4.6.3. Tipos de reproducción**

La reproducción será llevada a cabo en las computadoras personales de cada uno de los posibles visitantes y no se requiere más que el programa de flash player que automáticamente se podrá bajar de internet, no requiere de ningún dispositivo físico más que el mismo servicio de internet y puede ser visitada cuantas veces se desee.

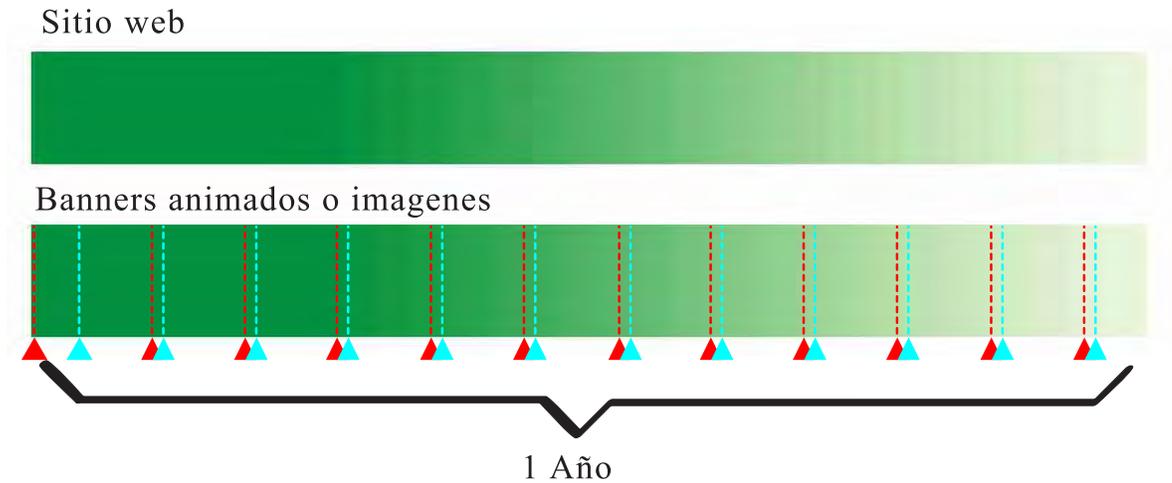
Del mismo modo en el caso de los banners animados que serán enviados por correo electrónico, se hará necesaria la herramienta del internet únicamente por parte del grupo objetivo.

### **4.6.4. Frecuencia de publicación recomendada para la puesta en práctica**

La publicación será permanente durante un año con el host y el dominio. Lo que se recomienda en este caso es la constante revisión de los datos así como la modificación de algunos de estos y la alimentación de información que se hace aproximadamente cada mes y que ya se ha presentado el costo en el presupuesto que es de aproximadamente 25 dólares o Q200, esto es en el transcurso de un año. Así también en el caso de las piezas de apoyo (banners animados) se estarán publicando como indica la gráfica. De este tiempo de un año en adelante tendría que renovarse el host con el precio que está en el presupuesto.



## Frecuencia de publicación



 Banner A: al inicio de la publicación del sitio web.

 Banner B: a 1 semana de enviar el primer banner.

 Banner A y B: enviados de formas alternas mensualmente.

138



A large, dark blue silhouette of a person, centered on the page. A dark blue circle is positioned above its head, containing the text "4.7.". The word "Bibliografía" is written in white on the chest of the figure.

4.7.

**B**ibliografía

## 4.7. Bibliografía

### A. Libros

- Agudelo Fernández F. (1998). Diccionario de términos multimedia: el lenguaje de la generación digital e Internet. Madrid, Acento.
- Bolaños, Miguel. (2001). Creatividad y Publicidad. (Cuarta edición). Madrid, España: Ediciones del Laberinto, S.A.
- Bolter J. D. (1997). El libro electrónico”, en Crowley D. y Heyer P. (comps.). La comunicación en la historia: tecnología, cultura, sociedad. Barcelona, España: Bosch Casa Editorial S.A.
- Bou Bouza, G. (1997). El guión multimedia. Barcelona, España: Editorial Anaya.
- Castro Gil, M. A. (2003). Diseño y desarrollo multimedia: sistemas, imagen, sonido y video. México: Alfaomega.
- Chaves, Norberto. (2001). Oficio de Diseñar Propuestas a la Conciencia Crítica de los que Comienzan. (Primera edición). Barcelona, España: Editorial Gustavo Gili, S.A.
- Díaz , P.; Catenazzi N. y Aedo I. (1996). De la multimedia a la hipermedia. México: Editorial Alfaomega.
- Ferrer, Eulalio. (2000). Los Lenguajes del Color. (primera edición). México, D.F.: Editorial de Fondo y Cultura Económica.
- Moreno Muñoz, A. (2000). Diseño ergonómico de aplicaciones hipermedia. Barcelona, España: Editorial Paidós.



- Murphy, John. Rowe, Michael. (1992). Como Diseñar Marcas y Logotipos. (Tercera edición). Barcelona, España: Gustavo Gili, S.A.

- Orihuela, J. L. (1999). Introducción al diseño digital: concepción y desarrollo de proyectos de comunicación interactiva. Madrid, España: Ediciones de Ayansa.

- Swann, Allan. (1991). Diseño y Marketing. (Edición castellana). Barcelona: Editorial Gustavo Gili, S.A.

## **B. Revistas**

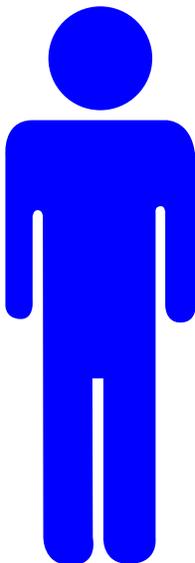
- (2007). Diseño de futuro. (Volumen 18, No. 5) En: Revista PC Magazine en Español.

## **C. Materia Impreso**

- Escuela de Diseño Gráfico  
2009. Guía de proyecto de graduación de la carrera de Licenciatura en Diseño Gráfico, facultad de arquitectura, Escuela de diseño grafico, USAC, Guatemala.

- Rabé, Byron  
2008. Propuesta metodológica para la elaboración del proyecto de graduación de la licenciatura en diseño gráfico, facultad de arquitectura, Escuela de diseño grafico, USAC, Guatemala.

- Rabé, Byron  
2007. Guía metodológica para la Comunicación persuasiva FARUSAC Escuela de Diseño Gráfico  
USAC, Guatemala



#### D. Visitas en línea

- ¿Para qué es el diseño?. [Ética del Diseño Gráfico] Lugo, Anuar. Disponible en: < [http:// paraquees eldisenografico .blogspot.com/2007/10/de-la-etica-en-el-diseo-grafico\\_08.html](http://paraqueeseldisenografico.blogspot.com/2007/10/de-la-etica-en-el-diseo-grafico_08.html)>. [29 de abril].

- Geosalud un sitio de salud en la web. <http://www.geosalud.com/saludcentroamerica/guatemala.htm> [en línea]. [2009]

- Anini. [Apadrinamiento]. [en línea]. Disponible en: <http://www.anini.org.gt/es/contribuciones-mensuales-anini.htm> [10 de marzo del 2009].

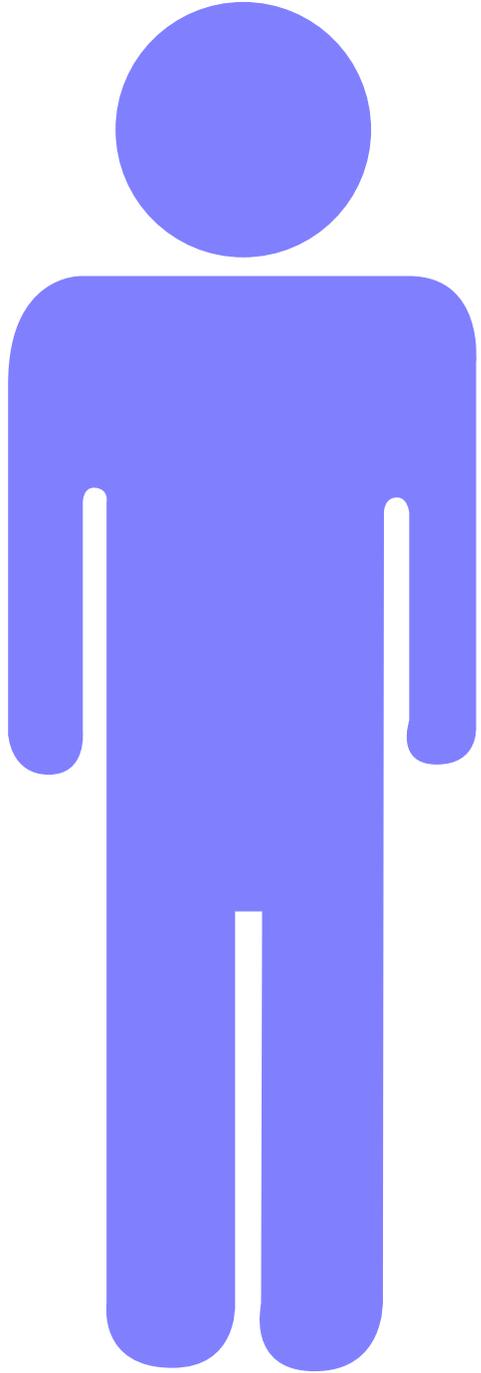
- Ayuvi. [Apadrinamiento]. [en línea]. Disponible en: <[http://ayuvi.org.gt /modulos.php? modulo =contenido &operacion=lectura&identificador=2&id\\_con=31](http://ayuvi.org.gt/modulos.php?modulo=contenido&operacion=lectura&identificador=2&id_con=31)> [10 de marzo del 2009].

- Definiciones ABC. [Elementos del Diseño]. [en línea]. Disponible en: <[www.definicionabc.com/social/sentimientos](http://www.definicionabc.com/social/sentimientos)>. [15 de mayo 09].

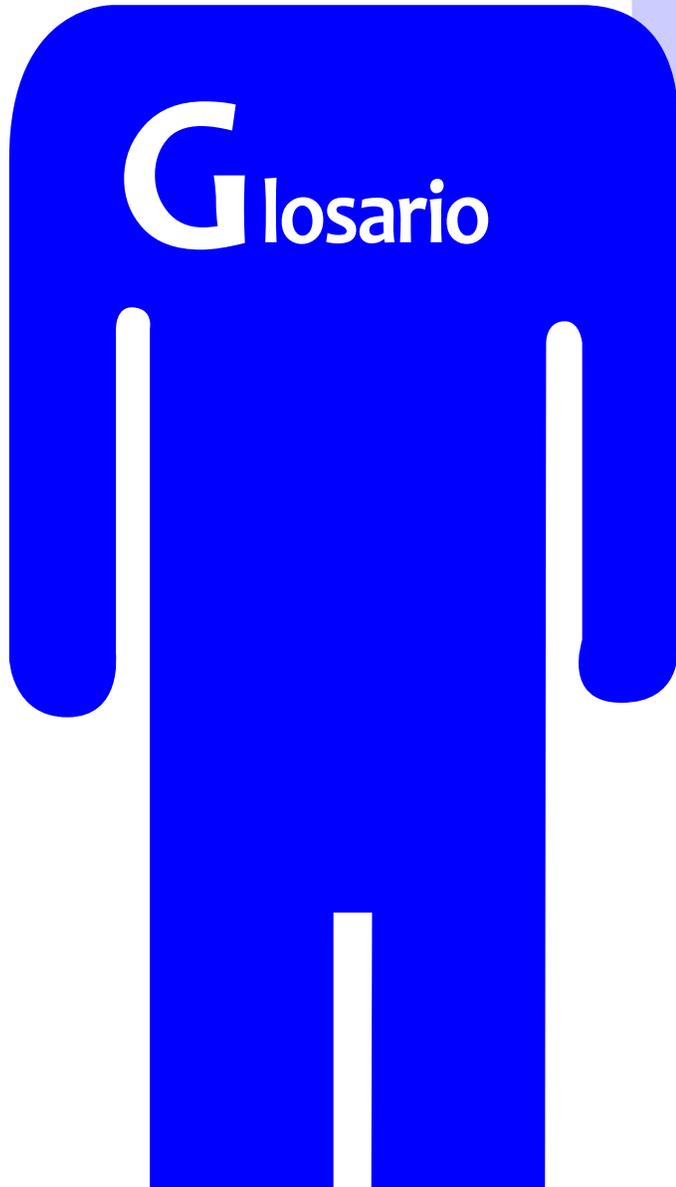
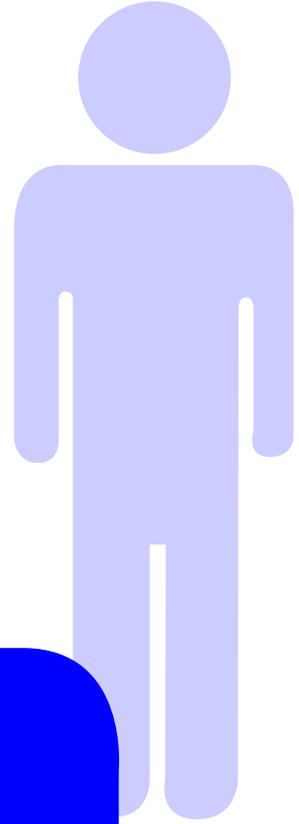
- Las Marcas [Marketing]. [en línea]. Disponible en: <[http://www.wipo .int/ trademarks /es/trademarks.html](http://www.wipo.int/trademarks/es/trademarks.html)> [31 de julio 09].

- Periodista Digital. [Apadrinamiento de un niño extremo]. [en línea]. Disponible en: <[http://blogs. perio distadigital.com/politica.php/2008/07/30/apadrinar-nino-extremeno-9999](http://blogs.periodistadigital.com/politica.php/2008/07/30/apadrinar-nino-extremeno-9999)> [4 de marzo del 2009].

- Web Taller. [Compromisos del Diseño]. Costa, Juan. [en línea]. Disponible en: < [http://www. web taller.com /maletin/articulos/el\\_privilegio\\_y\\_el\\_compromiso\\_del\\_diseño\\_grafico.php](http://www.webtaller.com/maletin/articulos/el_privilegio_y_el_compromiso_del_diseño_grafico.php)> [29 de abril].



4.8.



## 4.8. Glosario

**Altruismo:** Esmero y complacencia en el bien ajeno, aun a costa del propio. Doctrina ética opuesta al egoísmo, que afirma como objeto de la acción moral otras personas que no son el sujeto de dicha acción.

**Animación:** Procedimiento técnico que consiste en la recreación del movimiento mediante una serie de dibujos o de imágenes fijas.

**Concepto:** Representación abstracta de una cosa real o irreal que se forma en la mente de una persona.

**Contexto:** Situación o conjunto de circunstancias en que se encuentran el emisor y el receptor durante el proceso de comunicación y que permiten, en ocasiones, entender correctamente el mensaje.

**Creatividad:** Capacidad y facilidad para inventar o crear.

**Cromático:** Este término se refiere al matiz relativo de un color.

**Digital:** Que funciona mediante esta transformación de la variable física en un sistema de dígitos.

**Dominio:** Parte de una dirección de Internet que identifica un sitio web y que describe el tipo de empresa u organización a la que pertenece o bien el país donde está registrado.

**E-mail:** Correo electrónico, o en inglés e-mail (electronic mail), es un servicio de red que permite a los usuarios enviar y recibir mensajes.

**Espacio:** Es el espacio en Mega Bytes que el proveedor le ofrece para alojar sus páginas y archivos. La oferta en este sentido es muy variada, y hay quienes ofrecen espacio ilimitado, aunque eso no es realmente posible.

**Estético:** La estética es la rama de la filosofía que tiene por objeto el estudio de la esencia y la percepción de la belleza.

**Factibilidad:** Puede ser hecho, que es posible llevarlo a cabo o que es realizable en la realidad y se espera un resultado exitoso.



**Funcional:** Funcional se ha derivado de la palabra "Funciona" que a su vez quiere decir "Trabaja o sirve".

**Host:** Sistema informático en el que corren las aplicaciones conectado a una red de comunicaciones de datos y que da servicio a un grupo de terminales.

**Html:** HyperText Markup Language (Lenguaje de Marcas de Hipertexto), es el lenguaje de marcado predominante para la construcción de páginas web. Es usado para describir la estructura y el contenido en forma de texto, así como para complementar el texto con objetos tales como imágenes.

**Http:** El protocolo de transferencia de hipertexto (HTTP, HyperText Transfer Protocol) es el protocolo usado en cada transacción de la Web.

**Icónico:** Mensaje no verbal transmitido por un código que usa las imágenes como representación de la realidad.

**Iconos:** Un icono o ícono puede tener varios significados: \* en sentido general, se lo utiliza para designar un símbolo.

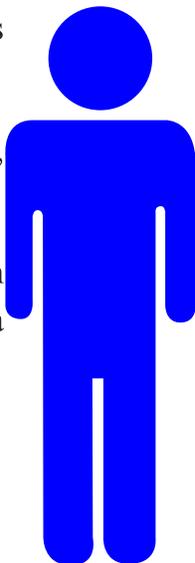
**Interactivo:** Es la interrelación entre dos comunicantes, efectuando uno la comunicación y siendo el otro un elemento activo a través de una respuesta.

**Internet:** Red mundial de ordenadores, tanto ordenadores personales como superordenadores, que emplean el protocolo TCP/IP para comunicarse.

**Lingüístico:** La lingüística es el estudio científico tanto de la estructura de las lenguas naturales como del conocimiento que los hablantes poseen de ellas.

**Multimedia:** Material digitalizado que combina textos, gráficos, imagen fija y en movimiento, así como sonido.

**Navegar:** Nombre que se da al hecho de buscar información en Internet, empleando la WWW y sus enlaces para "saltar" de una página a otra.





**Página:** Documento de hipertexto. La página es cada uno de los elementos que nos puede presentar un cliente Web.

**Posicionar:** Se llama Posicionamiento a la referencia del 'lugar' que en la percepción mental de un cliente o consumidor tiene una marca.

**Publicidad:** La publicidad es una técnica de comunicación masiva y below the line, destinada a difundir o informar al público sobre un bien o servicio a través de los medios de comunicación con el objetivo de motivar al público hacia una acción de consumo.

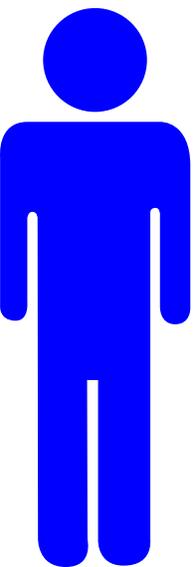
**Sitio:** Punto de la red con una dirección única y al que pueden acceder los usuarios para obtener información.

**Tendencia:** Inclinação o disposición a suceder algo, o comportarse un agente de una manera determinada.

**Tipografía:** Letras, fuentes que se usan para escribir textos en computadoras. Imprenta, arte de imprimir. Conjunto de tipos.

**Web:** Sistema distribuido con mecanismos de hipertexto. Que permiten mezclar texto, gráficos y archivos de sonido juntos.

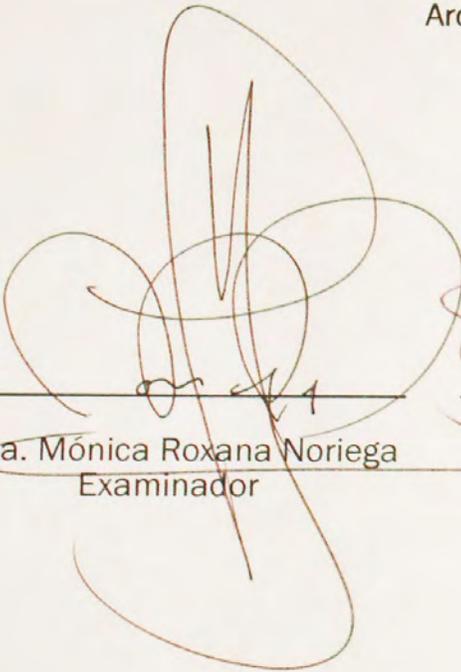
**www:** World Wide Web (o La Web) el sistema de documentos (o webs) interconectados por enlaces de hipertexto.



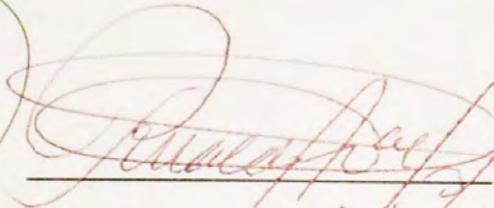
# Imprímase



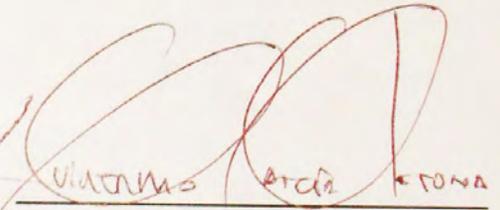
Arq. Carlos Enrique Valladares Cerezo  
DECANO



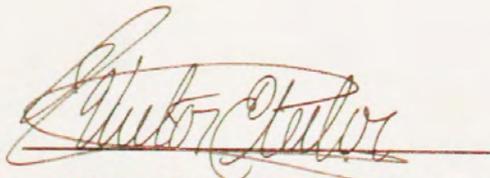
Licda. Mónica Roxana Noriega  
Examinador



Lic. Rualdo Ibne Anzueto  
Examinador



Lic. Guillermo García Letona  
Examinador



Victor Estuardo Camposano  
Sustentante  
carné: 200213076



Proyecto de Graduación presentado por  
V́ctor Estuardo Camposano Navas  
para optar al t́tulo de Licenciado en Diseo Gráfico  
con énfasis en Multimedia  
Guatemala, Julio del 2010