

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

Diseño de material educativo para el módulo Empresarialidad del programa formativo de la Escuela de Negocios

Trabajo realizado para el Centro Municipal de Emprendimiento -CME-
de la ciudad capital de Guatemala



Proyecto desarrollado por: Bertita Lizeth Yoc Vicente
para optar al título de: Licenciada en Diseño Gráfico

Guatemala, agosto de 2024

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

Diseño de material educativo para el módulo Empresariedad del programa formativo de la Escuela de Negocios

Trabajo realizado para el Centro Municipal de Emprendimiento -CME-
de la ciudad capital de Guatemala

Proyecto desarrollado por: Bertita Lizeth Yoc Vicente
para optar al título de: Licenciada en Diseño Gráfico

Guatemala, agosto de 2024

“Me reservo los derechos de autor haciéndome responsable de las doctrinas sustentadas
adjuntas en la originalidad y contenido del Tema en el Análisis y Conclusión final,
eximiendo de cualquier responsabilidad a la Facultad de Arquitectura de la
Universidad de San Carlos de Guatemala”

Junta Directiva

Arq. Sergio Francisco Cartillo Bonini
Decano

MSc. Licda. Ilma Judith Prado Duque
Vocal II

Arq. Mayra Jeaneth Díaz Barillas
Vocal III

Br. Óscar Alejandro La Guardia Arriola
Vocal IV

Br. Laura del Carmen Berganza Pérez
Vocal V

M.A. Arq. Juan Fernando Arriola Alegría
Secretario

Tribunal examinador

Arq. Sergio Francisco Cartillo Bonini
Decano

M.A. Arq. Juan Fernando Arriola Alegría
Secretario académico

MSc. Lic. Luis Gustavo Jurado Duarte
Asesor metodológico

MSc. Lcda. Anahí Dafne Ramírez Pérez
Asesora gráfica

Lcda. Lucía Auyón Hurtarte
Asesor experto en emprendimiento

Agradecimientos

El agradecimiento de este proyecto va dirigido a Dios primordialmente, por ser parte de mi vida, en Él he confiado y doy gracias por las fuerzas que me ha dado para seguir adelante hasta el día de hoy. Un profundo agradecimiento también a mí misma, porque hemos llegado hasta aquí y llegaremos aún más lejos. Hemos superado retos, adversidades, los sucesos que la vida nos ha presentado, y seguiremos haciéndolo.

Agradezco a mi familia; padres y hermanas que estuvieron conmigo en todos estos años y que me han apoyado cuando he necesitado su ayuda. Gracias también a Bryan, quién me ha apoyado incondicionalmente y ha creído en mí. Les digo gracias porque ustedes son lo más importante que tengo, cada logro también es para ustedes, mi familia.

Agradezco a mis amigos, compañeros universitarios y colegas de trabajo que me apoyaron y ayudaron en los momentos con retos y estuvieron presentes en estos años. Ustedes son una gran bendición que le agradezco a Dios por haberlos conocido y tener su amistad.

Gracias a la Universidad San Carlos de Guatemala por realizar esta increíble carrera, a la Facultad de Arquitectura y Escuela de Diseño Gráfico, en sus edificios quedan historias de mi proceso para llegar a ser una profesional. A cada docente que dejó una huella en mi vida con sus lecciones académicas como de vida. Les agradezco, porque aprendí mucho y ahora llevo estas lecciones para seguir adelante en lo personal como en lo profesional, les agradezco mucho por la oportunidad de aprender de ustedes.

Por último, agradezco al Centro Municipal de Emprendimiento por abrirme las puertas para hacer este proyecto, por creer en mi desempeño y valorar mi trabajo desde el principio.

Índice

Presentación	15
Capítulo 1	17
1.1. Antecedentes	19
1.2. Definición y delimitación del problema de comunicación visual	23
1.3. Justificación del proyecto	24
1.4. Objetivos	26
1.4.1. Objetivo general	26
1.4.2. Objetivo específico de comunicación	26
1.4.3. Objetivo específico de diseño gráfico	26
Capítulo 2	27
2.1. Historia del Centro Municipal de Emprendimiento	29
2.2. Caracterización del Grupo objetivo	43
Capítulo 3	47
3.1. Diseño de flujograma	49
3.2. Cronograma de trabajo	52
3.3. Previsión de recursos y costos	53
Capítulo 4	55
4.1. Emprendimiento y su trascendencia en la economía	57
4.2. Diseño Gráfico y Emprendimiento	60
4.3. Materiales educativos gráficos	64

Índice

Capítulo 5	69
5.1. Brief de diseño	71
5.2. Referencias visuales	74
5.3. Estrategia de las piezas de diseño	79
5.4. Concepto creativo y premisas de diseño	80
Capítulo 6	87
6.1. Nivel 1 de visualización	89
6.2. Nivel 2 de visualización	95
6.3. Nivel 3 de visualización	104
6.4. Fundamentos de propuesta final	110
6.5. Lineamientos para puesta en práctica	112
6.6. Presupuesto y cotización	116
Capítulo 7	117
7.1. Conclusiones	119
7.2. Recomendaciones	119
7.3. Lecciones aprendidas	120
7.4. Referencias	121
7.5. Anexos	125

Presentación

El Centro Municipal de Emprendimiento -CME- es una institución pública que se dedica al apoyo de emprendimientos por medio de la formación, asesorías y talleres a emprendedores con sus programas formativos. En la búsqueda de un reto para lograr este proyecto se investigó la institución y como resultado se encontró el crear un material educativo para apoyo del facilitador y los participantes.

Este grupo objetivo cuenta con diapositivas elaboradas por el facilitador, pero, un material didáctico como tal es deficiente. La solución fue crear dicho material de forma digital para su uso accesible y a bajo costo de reproducción.

En este proyecto se contará a más profundidad en diferentes capítulos como primero la historia del CME, en el segundo capítulo el grupo objetivo a quién va dirigido el proyecto y su descripción, En el tercer capítulo la planificación operativa para realizar el proyecto en el cual se detalla las fases de ejecución y diferentes alternativas según lo requieran, en el cuarto capítulo la ejecución del proyecto desde la fase de premisas de diseño hasta

la propuesta final, en el quinto capítulo los niveles de evaluación con los diferentes involucrados a realizar para evaluar las propuestas y hacer sus mejoras para obtener un resultado apropiado, como sexto capítulo la fundamentación de cada decisión tomada en la propuesta final así como los lineamientos y detalles para usar adecuadamente el mismo, el aporte económico dado por medio del material diseñado, para finalizar con las conclusiones, recomendaciones y lecciones aprendidas.

Espero sea de gran ayuda para los estudiantes que estarán en el mismo proceso, a cada persona que le interesa desarrollar un proyecto desde cero como a cualquier persona que le interese.

Nuevamente le agradezco al Centro Municipal de Emprendimiento por el apoyo brindado, a Lucía Auyón por ser mi asesora, a Josefina Sontay por darme la oportunidad y a cada involucrado de la institución que me brindaron su soporte como empatía para realizar este proyecto hasta el final.



Capítulo 1

Introducción



1.1. Antecedentes

El Centro Municipal de Emprendimiento, primera institución líder de emprendimiento e innovación en la ciudad de Guatemala, tiene como objetivos los siguientes:

- “Crear un espacio físico y digital inspirador para apoyar e impulsar el espíritu emprendedor”.
- “Fomentar e impulsar el emprendimiento, así como el progreso, el desarrollo social y económico de Guatemala a través del emprendimiento”.
- “Facilitar el desarrollo de una idea de negocio mediante la implementación de una metodología sencilla y eficiente”.¹

Para cumplir estos objetivos lo hacen por medio de webinars, charlas, entre otras dinámicas dirigiéndose a los emprendedores ya establecidos como a los que están comenzando en el desarrollo de una idea de negocio con el fin de que esta idea crezca y se desarrolle por medio de una metodología, en ambos casos se involucra el CME para asesorar con herramientas y la ayuda de profesionales en su ámbito. El Centro Municipal se centra en guiar emprendedores por medio de programas como lo es el programa de Sensibilización y el programa Formativo.

El centro promueve los valores de “la pasión, responsabilidad, trabajo en equipo, puntualidad y competitividad”,² a través de la formación emprendedora que brinda a los emprendedores que participan para desarrollar habilidades, conocimientos y herramientas que puedan implementar en sus ideas de negocios, creando así el seguir innovando en el área del comercio guatemalteco para generar un nicho de oportunidades a otros como oportunidades de empleo y elevar la economía guatemalteca.

Emprendimiento en Guatemala

De acuerdo al resumen ejecutivo del Monitor Global de Emprendimiento GEM por sus siglas en inglés, Guatemala se encuentra en la “quinta Tasa de Emprendimiento Temprano más alta del mundo con un 28.3%”.³ De acuerdo a este estudio, Guatemala cuenta con 3 de las cuatro fases del proceso emprendedor de las cuales se tiene:

50.0% en emprendimiento potencial.
28.3% en emprendimiento temprano.
12.3% en emprendimiento establecido.⁴

1 -CME-, Centro Municipal de Emprendimiento. 2020. Centro Municipal De Emprendimiento. Ebook. 1ra ed. Ciudad de Guatemala: CME. <https://drive.google.com/drive/folders/13djwpTfpkAEJwlqn2nz7eLzsVHUUsfAYD>

2 Idem

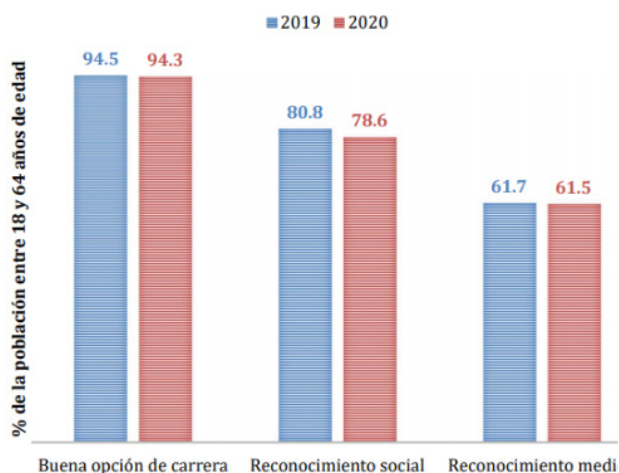
3 Monitor Global De Emprendimiento (GEM) Guatemala: Reporte Nacional 2020/2021. 2021. Ebook. 1ra ed. Ciudad de Guatemala: Facultad de Ciencias Económicas. https://gem.ufm.edu/wp-content/uploads/2021/07/GEM-Guatemala-2020-2021-22.07.21_Jul-23-1.pdf

4 Idem.

Emprender se vuelve cada vez una opción más rentable y de la cual muchos guatemaltecos optan para crear una fuente de ingresos, así como una carrera y oficio para la vida. Sin embargo, tal como lo dice el Reporte Nacional de GEM, casi la mitad está en un emprendimiento potencial y esto dice que puede llegar a realizarse o quedar como solo una idea de negocio. De acuerdo a una encuesta hecha en Guatemala en el año 2020 sobre la percepción del emprendimiento se obtuvieron 3 aspectos que se destacan más, los cuales son:

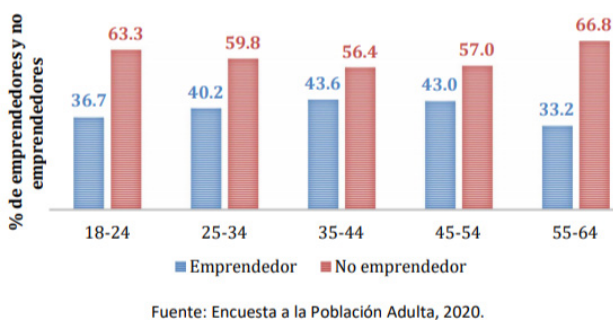
- El emprendimiento como buena opción de carrera.
- El emprendimiento como reconocimiento social.
- El emprendimiento como reconocimiento de medios.⁵

Estos datos se pueden corroborar en la siguiente gráfica.



Gráfica 1.1 Facultad de Ciencias Económicas, Universidad Francisco Marroquín, Centro de Emprendimiento Kirzner. 2021. Percepciones Sociales Respecto Al Emprendimiento . Imagen. https://gem.ufm.edu/wp-content/uploads/2021/07/GEM-Guatemala-2020-2021-22.07.21_Jul-23-1.pdf.

Entre los resultados se ve en comparación con el año 2019 un declive leve y parte de esto pudo ser la situación por la pandemia por COVID-19 que empezó en el año 2020; sin embargo, el porcentaje sigue siendo bastante alto lo cual, determina una de las razones del porque se emprende a comparación del reconocimiento social o de medios y parte de estas elecciones también pueden ser las oportunidades que existen en el país, así como la alta demanda de empleo y oportunidades. Adicionalmente, en entrevista con Lucia Auyón quién es la encargada de toda la comunicación interna del CME comentó, “de acuerdo a un análisis, un porcentaje de los emprendedores lo hacen por generar ingresos, por la necesidad y otro porcentaje por la oportunidad”.⁶ Y por parte del reporte de emprendimiento de GEM da a conocer la siguiente estadística con los datos de edad y estudios que tienen los emprendedores en Guatemala.



Gráfica 1.2 Facultad de Ciencias Económicas, Universidad Francisco Marroquín, Centro de Emprendimiento Kirzner. 2021. Comparación Entre La Edad De Los Emprendedores Y No Emprendedores . Imagen. https://gem.ufm.edu/wp-content/uploads/2021/07/GEM-Guatemala-2020-2021-22.07.21_Jul-23-1.pdf.

⁵ Idem.

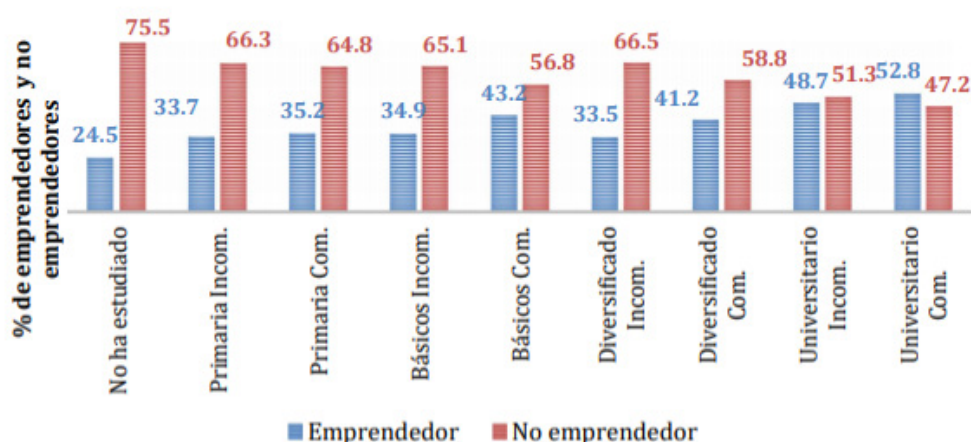
⁶ Auyón, Lucía. 2021. Entrevista con Lucía. Entrevista en persona por Bertita Yoc. Ciudad de Guatemala.

La mayoría de emprendedores están en el rango de edad de 25 a 54 años, sin embargo, existen emprendedores desde los 18 años hasta los 64, pero en dónde hay más actividad es en la población joven adulta y adulta.

Tras los datos obtenidos por GEM Guatemala se comprende que el emprendimiento cada vez es la primera opción para seguir adelante y para formar una carrera en este ámbito en la mayoría de población y que conforme la educación avanza, la elección de emprender también es la primera opción, como se ve en la estadística de la “Encuesta hecha a la Población Adulta en 2020” donde el 52.8% de emprendedores ha culminado los estudios hasta la universidad.⁷

Dentro del CME parte de los emprendedores de Guatemala cursan el módulo de Empresariedad, el cual está hecho para apoyar a los emprendedores que deciden serlo por necesidad, los cuales en su mayoría son mujeres con un 77% y un 23% son hombres, con una educación técnica, que residen en zonas populares en la Ciudad de Guatemala.⁸

Está cantidad no ha cambiado durante los años que el CME ha hecho su labor, dando así como resultado que las personas que participan son emprendedores porque fue la mejor solución para generar ingresos en sus hogares, tras esta necesidad emprenden sin un conocimiento fuerte previo para poder cimentar mejor sus ideas y establecer una empresa.



Fuente: Encuesta a la Población Adulta, 2020.

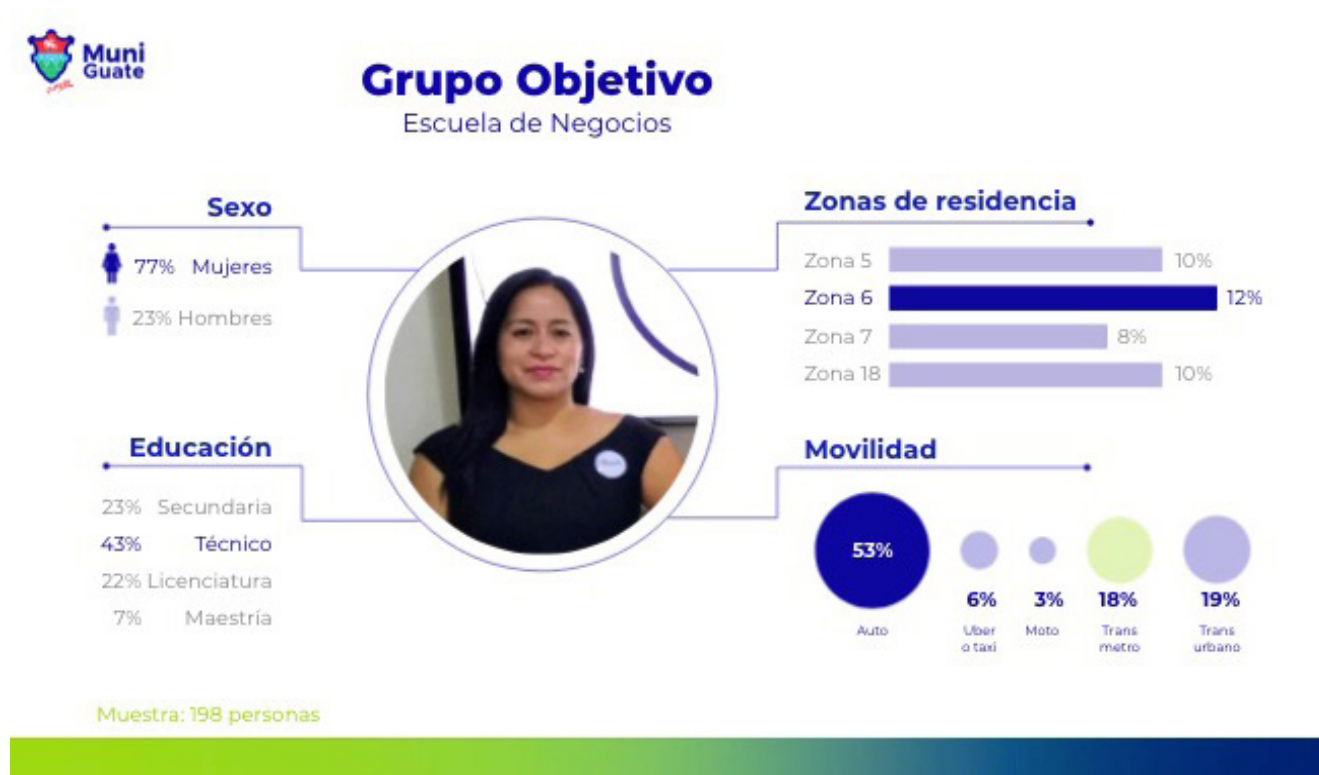
Gráfica 1.3. Facultad de Ciencias Económicas, Universidad Francisco Marroquín, Centro de Emprendimiento Kirzner. 2021. Emprendimiento según el nivel educativo. Imagen. https://gem.ufm.edu/wp-content/uploads/2021/07/GEM-Guatemala-2020-2021-22.07.21_Jul-23-1.pdf.

⁷ Idem.

⁸ Diseño Y Comunicación Centro Municipal De Emprendimiento. 2021. Ebook. Ciudad de Guatemala: Lucía Auyón. <https://drive.google.com/drive/folders/13djwptfPkAEJwlqn2nz7eLzsVHUsfAYD>

Los datos proporcionados por GEM y CME contrastan, lo cual muestran que conforme los años el emprender se vuelve una opción a tomar para crear una carrera, tal como lo dice GEM en el Reporte Nacional 2020-2021 donde se ve que un 94.3% en el año 2020 ha visto esta opción. Esto indica que existe la demanda de apoyar

a los emprendedores en su formación con cursos, talleres y otras formas de difundir conocimientos básicos como avanzados para que su trayectoria sea mejor, más fuerte y poder establecer un emprendimiento con un bajo porcentaje a opción de fracasar.



Gráfica 1.4. Centro Municipal de Emprendimiento. 2021. Perfil Grupo Objetivo Escuela De Negocios . Imagen. <https://drive.google.com/file/d/1tLjEfxWP-Kg7nfOvHAX6XRBdF5MO5sE/view?usp=sharing>.

1.2 Definición y delimitación del problema de comunicación visual

El Centro Municipal de Emprendimiento -CME- es una institución no independiente, administrativamente depende del área de Desarrollo Sostenible por parte de la Municipalidad de Guatemala. El CME se encarga de promover el emprendimiento a través de talleres y formación para el proceso de consolidar una empresa. Este inicia sus labores desde el año 2013 y actualmente ya tiene una posición de reconocimiento, pero en su comunicación interna y en su identidad gráfica como en materiales didácticos no se ha trabajado por completo, dando así necesidades a responder en el área de diseño.

Actualmente el material que utiliza el CME para impartir sus módulos y en específico el módulo de Empresariedad del programa formativo de la Escuela de Negocios es hecho por medio de un manual dado por otra entidad y con este mismo como base para la realización de presentaciones que el facilitador con recursos obtenidos desde internet y otros sitios presenta cuando son las sesiones, pero, un material didáctico específico y con todos los recursos necesarios es insuficiente como tal. Esto ha impedido tener una guía en la cual se pueda encontrar todo el contenido del módulo y tener recursos que ayuden tanto al facilitador como a los participantes, dando como resultado recurrir a materiales de baja calidad gráfica afectando así el aprendizaje como las sesiones.

Debido a esto se crea la necesidad de desarrollar materiales educativos que cumplan sus objetivos y que permitan generar un impacto significativo al impartir el módulo a los emprendedores como al facilitador. La solución a esta necesidad es a través de un manual, un recurso pedagógico y un juego educativo con principios de diseño para generar una trascendencia en el área educativa no formal provocando una reacción positiva en el ámbito del aprendizaje y específicamente en el tema de emprendimiento en Guatemala.

Durante los años que lleva funcionando el CME en impartir el módulo de Empresariedad no se ha realizado un manual educativo, un recurso pedagógico o juego educativo con una unidad gráfica, por lo tanto, es necesario crearlos con una línea gráfica que identifique a la institución y sus materiales para impartir este módulo, tomando en cuenta toda la información y recursos que se necesiten siendo estos, los textos de cada sesión del manual en forma digital, tener el recurso pedagógico que mayor impacto tenga y la idea de un juego que ayude a reforzar los conocimientos impartidos. Esta solución es de mucha importancia y de gran aportación para el CME, porque beneficia a la enseñanza y a la preparación del facilitador para dar sus cátedras a los emprendedores que se están formando.

En conclusión, la problemática es la necesidad de diseñar materiales educativos con una gráfica y diseño adecuado que ayuden al facilitador en la enseñanza y a los emprendedores al recibir cada sesión del módulo Empresariedad del programa formativo de la Escuela de Negocios del Centro Municipal de Emprendimiento en la ciudad de Guatemala. Esta es una de las problemáticas en la institución que se quiere solucionar, ya que, este tipo de material generará una trascendencia en el área educativa no formal provocando una reacción positiva específicamente en el emprendimiento en la ciudad de Guatemala.

1.3 Justificación del proyecto

1.3.1 Trascendencia del proyecto

El diseño de un material educativo para el módulo Empresariedad del programa formativo de la Escuela de Negocios busca apoyar a más emprendedores y seguir fomentando la educación no formal con una estructura y diseño estratégico que pueda dar a conocer todos los conocimientos y ejercicios para poner en práctica con sus emprendimientos con el fin de formar un negocio más sólido.

Si el diseño de este material no se llevará a cabo, la problemática puede continuar y con ello el tener un material didáctico básico pero sin un atractivo que a la vez se puede dar como resultado una baja interacción y aprendizaje en los emprendedores participantes

Es por ello que a través de la intervención del diseño gráfico en este tipo de material educativo se puede solucionar con innovación y aporte con una atractiva distribución del contenido, un diseño y diagramación adecuado que inspire a seguir aprendiendo; con una mejor experiencia para retener información y con este material se va a lograr que los emprendedores participantes se interesen por formarse así como el apoyo para los facilitadores a largo plazo, ya que el atractivo y el valor de cada conocimiento será nulo si no se imparte eficazmente.

1.3.2 Incidencia del diseño gráfico editorial

La intervención de diseño gráfico permitirá que el módulo de Empresariedad del programa formativo de la Escuela de Negocios del CME cuente con un material educativo bajo una estética regida por principios, reglas y criterios de diseño gráfico. El diseño de este material contribuirá a su efectiva enseñanza y comunicación de conceptos y prácticas que el grupo objetivo necesita conocer, facilitando las instrucciones y guías que da el facilitador y por ende a promover el interés, motivación e involucramiento de los emprendedores que participan

en el módulo dando como resultado la adquisición de conocimiento, práctica y fortalecimiento de habilidades.

Implementando diseño y diagramación al material educativo del módulo Empresarialidad bajo lineamientos y principios de diseño a través de un sistema de códigos visuales que permitan un orden, jerarquía y peso visual mediante una buena elección de iconos, formas, tipografías, color, retícula que mantenga una fluidez lectora, unidad gráfica visual en cada página y recurso se creará no solo un material editorial sino un material que trasciende en la enseñanza dentro de la institución que apoyará a más emprendedores de todos los ámbitos y a facilitadores.

Este material aparte de apoyar a los emprendedores también será de gran valor para la institución ya que el mismo se podrá utilizar en cualquier momento, así como compartirlo de manera digital entre otras instituciones. Es un material que podrá ser versátil ya que, es digital lo cual ayuda mucho a difundir los conocimientos sin las limitaciones que un impreso puede generar por los recursos.

A través de estas acciones, procesos e intervención se podrá conseguir los resultados positivos que se buscan para solucionar la problemática que se identificó anteriormente y así aportar con materiales de alta calidad.

1.3.3 Factibilidad del proyecto

Lo que hace posible este proyecto es la disposición y apoyo del Centro Municipal de Emprendimiento. Cuenta con la información, los materiales físicos como digitales necesarios para crear el material educativo y los materiales complementarios. Están en la disposición de darle seguimiento a cada proyecto, su proceso, orientación, asesorías y su validación con todos los involucrados para generar las propuestas finales así como su uso correcto y difusión.

También es factible los recursos económicos como los recursos materiales, ya que el trabajo invertido como materiales a necesitar serán costeados por el estudiante y por parte de la institución. Ahora los recursos tecnológicos se tienen en cuenta los que se utilizarán por parte del estudiante y el uso apropiado de cada herramienta para su optimización como lo es una computadora, la información, acceso a almacenamiento de materiales en la nube y otros.

Por último, los recursos, la factibilidad de tiempo y las capacidades de la epesista aportarán en cada material las condiciones necesarias para realizar todas las fases que se deben pasar para lograr el material educativo con excelencia y pulcritud sin ningún inconveniente para cumplir sus objetivos establecidos.

1.4 Objetivos

1.4.1 Objetivo general de **impacto social**

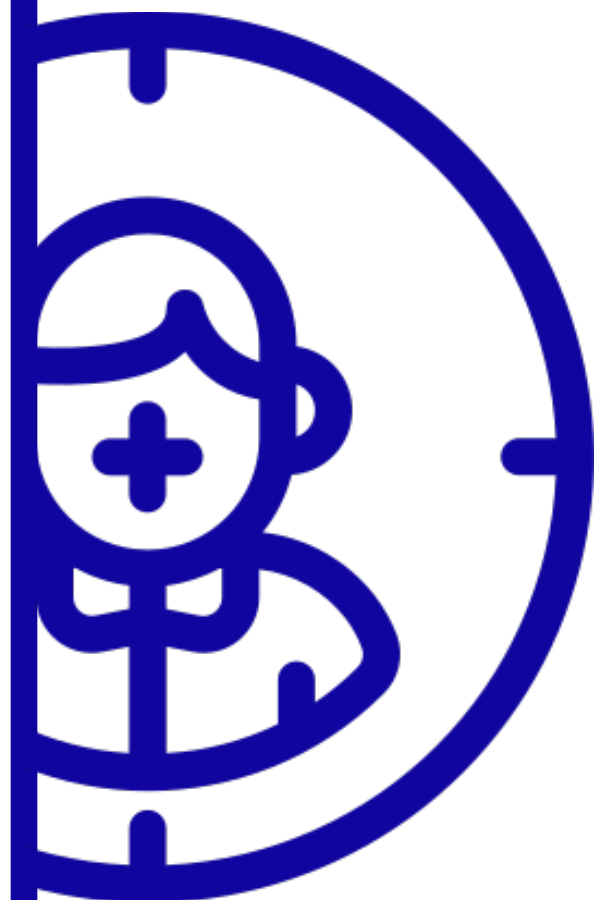
Colaborar en la educación de emprendedores participantes del módulo Empresariedad del programa formativo de la Escuela de Negocios del Centro Municipal de Emprendimiento de la ciudad de Guatemala a través de un material educativo digital.

1.4.2 Objetivo específico de **comunicación visual**

Transmitir conocimientos de emprendimiento con el fin de apoyar el módulo Empresariedad del programa formativo de la Escuela de Negocios del Centro Municipal de Emprendimiento de la ciudad de Guatemala a través de un material educativo digital.

1.4.3 Objetivo específico de **diseño gráfico**

Diseñar material educativo digital para enseñar los conocimientos de emprendimiento del módulo Empresariedad del programa formativo de la Escuela de Negocios del Centro Municipal de Emprendimiento de la ciudad de Guatemala a través de la diagramación de un manual, un recurso pedagógico y un juego educativo digital.



Capítulo 2

Perfiles



2. Diagnóstico Institucional

2.1 Historia del **Centro Municipal de Emprendimiento**

El Centro Municipal de Emprendimiento surgió para apoyar a las vecinas que se capacitaban en ese tiempo en los técnicos productivos que se impartían y actualmente siguen en la Municipalidad de Guatemala o esa era la idea del alcalde en ese momento. Estando en plan piloto se dieron cuenta que habían ideas de negocios más innovadoras que no solo involucra al género femenino ni con formación técnica productiva sino de varias ramas. Por eso el CME se concentró en apoyar a las diferentes ideas y negocios. Tras esta escala se forma el mismo centro con una especialización, la cual es Incubadora de Negocios.

Luego del tiempo funcionando con ese modelo en 2018 fue donde se retomó el apoyo a los programas técnicos productivos y ahí es donde se crea la división de Incubadora de Negocios y Escuela de Negocios. Ahora el CME labora con dos ejes. El Eje de Incubadora de Negocios, que es con el que empezó, pero más estructurado y el Eje de Escuela de Negocios.

Legalmente el CME no estaba inscrito como Centro Municipal, sino como un acuerdo municipal donde se establece como Centro Municipal de Emprendimiento y ese acuerdo se firmó en 2019. Inició sus labores desde el 2013 con su plan piloto, en sí el documento no se tenía de creación del proyecto hasta el 2019, ya que no se le había dado tanta importancia o relevancia en ese entonces. Fue entonces porque empezó como plan piloto y conforme su evolución fue la necesidad para su creación legal final.

Filosofía del Centro Municipal de Emprendimiento

2.2. Propósito

“Contribuir al mejoramiento de la calidad de vida de los vecinos de la ciudad de Guatemala a través del emprendimiento e innovación.”¹

¹ Diseño Y Comunicación, Centro Municipal De Emprendimiento . 2021. Ebook. Ciudad de Guatemala: Lucía Auyón. Consultado el 11 de agosto. <https://drive.google.com/file/d/1X5jw6tiZXJ3zseyrPV6aEz1HxYrWMkd1/view?usp=sharing>.

2.3. Misión

“Somos la primera incubadora de negocios a nivel público que impulsa el emprendimiento en la ciudad de Guatemala, mediante un programa de sensibilización y formación emprendedora, asesorando y acompañando a emprendimientos en el proceso de escalamiento y consolidación empresarial.”²

- Crear un espacio físico y digital de trabajo inspirador e innovador donde los emprendedores puedan compartir sus ideas y experiencias.
- Fomentar e impulsar el espíritu emprendedor, la innovación y el progreso, así como contribuir al desarrollo social y económico de Guatemala.
- Facilitar el desarrollo de una idea de negocio mediante la implementación de una metodología sencilla y eficiente.⁴

2.4 Visión

“Emprendimiento e innovación serán parte de los principales dinamizadores de la economía en la ciudad.”

2.5 Valores

Los valores que rigen al Centro Municipal de Emprendimiento son:

- Puntualidad
- Pasión
- Responsabilidad
- Trabajo en equipo
- Competitividad³

2.6 Objetivos

El Centro Municipal de Emprendimiento tiene objetivos generales como específicos, los cuales se presentan a continuación:

² Centro Municipal De Emprendimiento . 2021. Ebook. Ciudad de Guatemala: Lucía Auyón. Consultado el 14 de abril. <https://drive.google.com/file/d/1RKKbxb6BM70HWLpfE7W9n8yP-dOqg8W/view?usp=sharing>.

³ Idem.

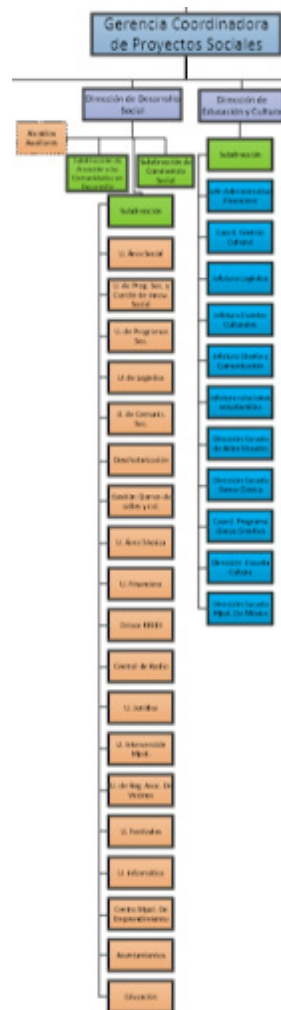
⁴ Centro Municipal De Emprendimiento . 2021. Ebook. Ciudad de Guatemala: Lucía Auyón. <https://drive.google.com/file/d/1RKKbxb6BM70HWLpfE7W9n8yP-dOqg8W/view?usp=sharing>.

2.7 Organización del Centro Municipal de Emprendimiento

Tras el establecimiento del CME su posición dentro de toda la organización de la Municipalidad de Guatemala se encuentra en el organigrama general en el área de Gerencia Coordinadora de Proyectos Sociales y en la subdivisión de la Dirección de Desarrollo Social, luego el organigrama interno del CME que a continuación se mostrará.

2.7.1 Organigrama Municipal

En el organigrama general de la Municipalidad de Guatemala el CME se encuentra en el área de Gerencia Coordinadora de Proyectos Sociales y en la subdivisión de la Dirección de Desarrollo Social.⁵



Gráfica 2.1. Municipalidad de Guatemala. 2021. Organigrama Municipal De Guatemala . Imagen. <https://drive.google.com/file/d/1SYBCIFD6mY0TsgJT4ML6uEWGxE7qKjX4/view?usp=sharing>.

5 Organigrama Municipal de Guatemala . 2021. Ebook. Ciudad de Guatemala. <https://drive.google.com/file/d/1SYBCIFD6mY0TsgJT4ML6uEWGxE7qKjX4/view?usp=sharing>.

2.7.2 Organigrama del Centro Municipal de Emprendimiento

El CME está conformado por la coordinadora general quién es la representante ante las autoridades y otras identidades, después siguen los facilitadores quienes son los encargados de impartir todo el material, enseñanzas y asesoramiento a los emprendedores, luego la unidad de diseño gráfico y comunicación la cual se encarga de toda la comunicación tanto interna como externa del centro y el personal administrativo. Fuera de la organización formal el CME posee alianzas con personas externas quienes son los conferencistas, expositores y otros invitados cuando hay eventos especiales como talleres, cursos, charlas, etc.

Ahora, la organización interna del CME gráficamente es la siguiente:



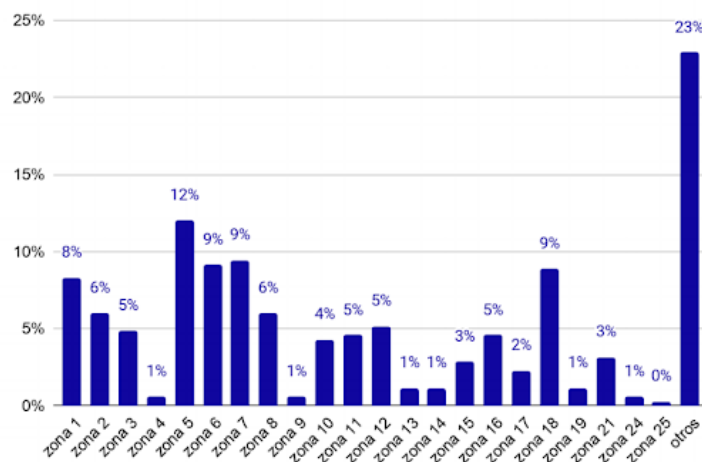
Gráfica 2.2. Centro Municipal de Emprendimiento. 2021. Organigrama del Centro Municipal De Emprendimiento . Imagen. <https://drive.google.com/file/d/1RKKbxb6BM70HWLpfE7W9n8yP-dOqg8W/view?usp=sharing>.

2.8 Área de **cobertura**

El CME está ubicado en la ciudad capital específicamente en su nueva ubicación 3ra. avenida y 16 calle, zona 1, su principal enfoque es en ayudar a los ciudadanos vecinos de la ciudad capital siendo éstas todas las zonas y adicional a ellas se ha visto presencia de varios emprendedores de diferentes zonas como se ven en las gráficas brindadas por la institución. Al analizar las mismas se denota que predominan de otras áreas las personas que asisten al CME así como de ciertas zonas de la ciudad capital en el Programa formativo y en el Programa de sensibilización se tiene más presencia de los ciudadanos de la capital.

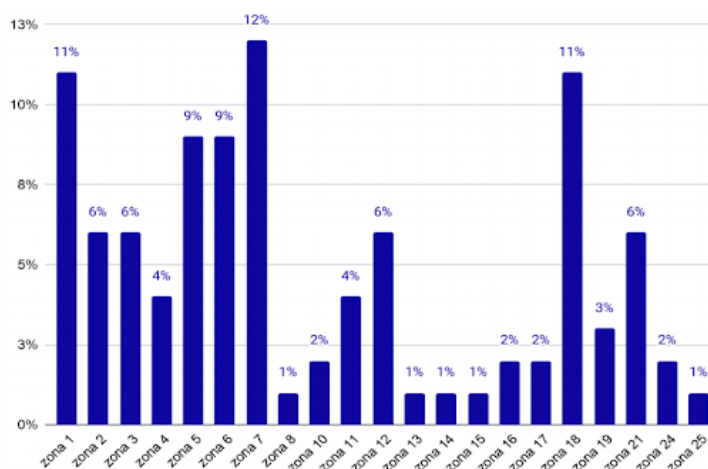
El resultado es que la cobertura no es solo por los capitalinos, sino le dan la oportunidad a otros emprendedores de municipios aledaños, lo cual se confirma al haber tenido una entrevista con la directora y la persona encargada de la unidad de diseño y comunicación quién es la persona que tiene más participación como control en todo lo que realiza el centro. Entonces el CME cubre lo que son las zonas de la ciudad capital de Guatemala y ciertos emprendedores de municipios aledaños como Mixco y San José Pinula.

Personas atendidas por zona Programa formativo



Gráfica 2.3. Centro Municipal de Emprendimiento. 2021. Personas atendidas por zona. Imagen. <https://drive.google.com/file/d/1RKKbxs6BM70HWLp-fE7W9n8yP-dOqg8W/view?usp=sharing>.

Personas atendidas por zona Programa de sensibilización



Gráfica 2.4. Centro Municipal de Emprendimiento. 2021. Personas atendidas por zona. Imagen. <https://drive.google.com/file/d/1RKKbxs6BM70HWLp-fE7W9n8yP-dOqg8W/view?usp=sharing>.

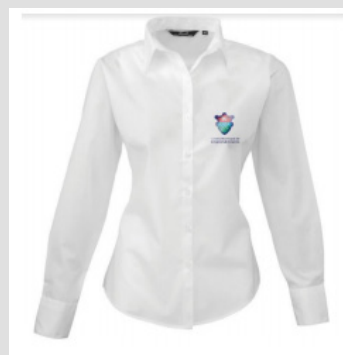
2.9 Uniforme institucional

El uniforme en específico del Centro Municipal de Emprendimiento consta solo de la parte superior, el cual consta de una camisa formal color blanco con el logo de la municipalidad en el costado izquierdo. Después la camisa polo de manga corta en color gris con el respectivo logo y como complemento una chumpa del color azul que a la vez se convierte en chaleco con el logo de la municipalidad en el costado izquierdo y en la parte trasera el logo del CME con un tamaño específico para su identificación.

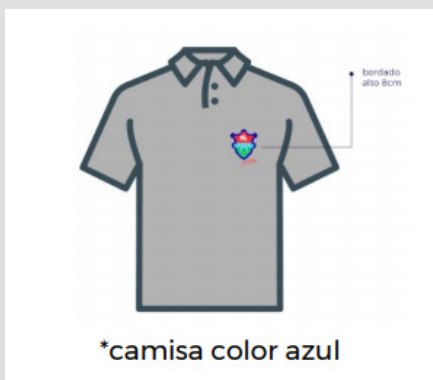
Tras la investigación del mismo un dato curioso que dio la arquitecta Alma Hernández fue que el logo de la municipalidad está del costado izquierdo y no derecho como usualmente lo tienen las empresas porque da la connotación que la municipalidad se lleva en el corazón, ya que en esa posición se encuentra el mismo y es una representación de pertenencia a la misma.



Gráfica 2.7. Centro Municipal de Emprendimiento. 2021. Uniforme del personal interno, chumpa. Imagen. <https://drive.google.com/file/d/1RKKbxs6BM70HWLpfE7W9n8yP-dO-qg8W/view?usp=sharing>.



Gráfica 2.5. Centro Municipal de Emprendimiento. 2021. Uniforme del personal interno, camisa formal. Imagen. <https://drive.google.com/file/d/1RKKbxs6BM70HWLpfE7W9n8yP-dO-qg8W/view?usp=sharing>.



Gráfica 2.6. Centro Municipal de Emprendimiento. 2021. Uniforme del personal interno, camisa polo. Imagen. <https://drive.google.com/file/d/1RKKbxs6BM70HWLpfE7W9n8yP-dO-qg8W/view?usp=sharing>.

2.10 Normas Municipales, Reglamento Interno y Protocolo de limpieza del CME

2.10.2 Reglamento Interno del Centro Municipal de Emprendimiento

2.10.1 Normas Municipales

De acuerdo al documento proporcionado por el CME a continuación se detallan las normas municipales.

- Cada colaborador es responsable de emplear su tiempo de trabajo para fines laborales.
- Se debe portar visible las identificaciones oficiales que establezca la administración Municipal (carné, uniforme, pines, etc.)
- Cada colaborador es responsable del uso de los bienes y objetos de valor que estén a su cargo.
- Todo personal debe ofrecer un servicio íntegro y profesional.
- Se debe buscar de manera permanente la actualización y formación profesional.⁶

- Jornada laboral de lunes a viernes de 09:00 a.m. a 05:00 p.m. (01:00 a 02:00 p.m., hora de almuerzo)
- Uso de teléfonos móviles en horario laboral es únicamente para cuestiones de trabajo.
- Uso de uniforme CME o distintivo laboral de trabajo.
- Actitud de respeto, orden e integridad con el espacio de trabajo y colaboradores.
- Solicitud de permisos académicos y personales deberá ser informado con una semana de antelación mediante carta dirigida a coordinación CME.⁷

⁶ Centro Municipal De Emprendimiento . 2021. Ebook. Ciudad de Guatemala: Lucía Auyón. <https://drive.google.com/file/d/1RKKbxbs6BM70HWLpfE7W9n8yP-dOqg8W/view?usp=sharing>.

⁷ Idem.

2.10.3 Protocolo de limpieza

Actualmente, ante la situación de pandemia mundial por el virus Sars Cov 2 conocido como COVID-19 se tiene el protocolo de limpieza para tener un espacio mejor controlado y limpio para que sea óptimo a la hora de ejercer las labores. Este es:

- Toma de temperatura al ingresar a instalaciones (temperatura mayor a 37.8 grados es indicio de fiebre)
- Uso del pediluvio al ingresar a instalaciones
- Anotarse en la bitácora para control de entrada
- Desinfección por medio de gel antibacterial
- Uso obligatorio de mascarilla
- Tener al alcance el gel antibacterial
- Lavado constante de manos
- Mantener la distancia de al menos 1.5 m en los espacios laborales.
- En caso de tener algún malestar, notificar a administración CME.⁸

2.11 Finanzas

La fuente de financiamiento del CME de acuerdo a la entrevista realizada con la coordinadora y la encargada del área de diseño y comunicación Josefina Sontay y Lucía Auyón comentaron que la financiación se da de dos formas. El presupuesto municipal es distribuido por parte de la Dirección de Desarrollo Social de la Municipalidad de Guatemala.

Ellos asignan un porcentaje del presupuesto que paga los sueldos de los colaboradores, insumos de limpieza y papelería. Convivir es otro programa municipal que toma fondos de otras organizaciones internacionales para volverlos parte del presupuesto municipal. Y quienes pagan los honorarios a los asesores contratados es PNUD.

Adicionalmente, al financiamiento, si es necesario más presupuesto la coordinadora del CME es quien se encarga de representar a la institución ante el alcalde o el consejo para solicitar y conseguir fondos con entidades internacionales que desean apoyar con donaciones.

2.12 Servicios que brinda el Centro Municipal de Emprendimiento

Los servicios que brinda el CME son dos diferentes programas, uno es el Programa de Sensibilización y el otro es el Programa Formativo. En estos mismos se encuentran los ejes en dónde se ponen en marcha los objetivos del CME para cumplirlos, se detallarán en su respectivo punto.

2.12.1 Programa de Sensibilización

El Programa de Sensibilización se centra en impulsar el emprendimiento como una alternativa de activación económica, en dar a conocer más el acto de emprender,

de motivar e incitar a los guatemaltecos a ser parte de esta área y crear algo propio por medio de diferentes actividades como:

- Talleres y conferencias
- Charla “Ser emprendedor en la Ciudad”
- Curso Animación Emprendedora

2.12.2 Programa **Formativo**

El Programa Formativo se centra en poder desarrollar ideas de negocio innovadoras o ideas que ya están establecidas. El propósito es crear un emprendimiento más concreto con todas las bases necesarias para no llegar a lo que se da en este ámbito, que es dejar de un lado la idea y no seguir.

En esta área de formación se trabaja por medio de dos ejes en los cuales se dividen los diferentes tipos de emprendimientos que existen y que más se trabajan en Guatemala. Estos son:

- Eje Incubadora de Negocios
- Eje Escuela de Negocios

Eje Incubadora de Negocios

El Eje de Incubadora de Negocios del CME se encarga de impulsar el emprendimiento, de poder crear negocios totalmente diferentes, innovadores, dinámicos; pero que puedan ponerse en marcha y poder crear ingresos para tener una rentabilidad. En este eje es donde se encuentran las ideas de negocios con una propuesta de valor totalmente diferente de las que se ven en el mercado.

Eje Escuela de Negocios

Eje de Escuela de Negocios, el cual está hecho para apoyar a comerciantes y emprendedores que tengan un negocio tradicional. Un negocio tradicional en Guatemala es de los que la mayoría puede tener opciones a elegir a quién le podrá comprar el producto o servicio que busca, se podría decir que son los que se tiene más acceso a crear y a encontrar en el mercado.

Ambos ejes tienen los programas de Sensibilización los cuales para fomentar el emprendimiento de mejor forma. Por otro lado, ambos ejes tienen un proceso de elección en cual es donde ya los emprendedores deben pasar filtros para poder ingresar y tener la oportunidad de ser guiados, asesorados por profesionales expertos en emprendimiento y otras áreas para ayudarles a mejorar sus productos, servicios, así como el mismo emprendedor y tener la visión de ser más que un negocio o emprendimiento para fomentar el progreso empresarial y económico en Guatemala con apoyo de alianzas que hace el centro.

Este proceso se hace por medio de una convocatoria de emprendedores, los cuales deben enviar sus debidas presentaciones y de los emprendimientos, luego de eso, se generan los debidos filtros para su elección, y por último la notificación a los mismos de su ingreso o de lo contrario.

2.13 Grupo objetivo del Centro Municipal de Emprendimiento

El CME está conformado por medio de dos grupos objetivos a los que van dirigidos. De acuerdo a los ejes que se mencionaron anteriormente, el Eje Incubadora de Negocios y el Eje de Escuela de Negocios.

2.13.1 Primer Grupo Objetivo Incubadora de Negocios

Perfil Demográfico

La mayoría se encuentra en la ciudad capital, más específico en las zonas 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 21, 24 y 25 y en un porcentaje menor en municipios aledaños como Mixco y San José Pinula.

Perfil Sociodemográfico

Los emprendedores de Incubadora de Negocios viven con sus familias, es decir padre, madre, hermanos, hermanas y algunos con mascotas. En su mayoría todos viven de esta forma, ya que están en la universidad o saliendo de la misma y después de terminar la universidad tienen como meta vivir solos.

Son solteros o están en una relación de noviazgo. La mayoría son ladinos de acuerdo a la categoría que se indica en Guatemala. En su mayoría los emprendedores de este grupo trabajan y estudian o solo trabajan o estudian.

Los emprendedores de este grupo tienen de 18 a 34 años teniendo en su mayoría a hombres con un 62% de 25 a 34 años, pero también existe la presencia de mujeres solo que, en menor cantidad, ellas representan el 38% de los participantes del programa de acuerdo a los datos brindados por el CME.⁹

Perfil Socioeconómico

La mayoría de los que pertenecen a la Incubadora de Negocios tienen estudios universitarios, con ingresos de sueldo de Q 3,000.00 a Q 6,000.00. Sin embargo, antes de dedicarse a trabajar de lleno en su emprendimiento lo hacen para otra empresa o la minoría que si dependen de su emprendimiento y tienen una trayectoria con el mismo.

Perfil Psicológico

Los emprendedores se caracterizan porque tienen muchos sueños en mente, metas y el propósito de crecer su emprendimiento hasta convertirlo más fuerte y expandirlo. Son personas que usan más su celular que una computadora, están al pendiente de sus redes sociales, muestran partes de sus vidas en redes, son sociales, se consideran pet friendly, están en busca de conocimiento, aventureros, les gusta ver películas y cuidar el medio ambiente.

⁹ Diseño Y Comunicación, Centro Municipal De Emprendimiento . 2021. Ebook. Ciudad de Guatemala: Lucía Auyón. Consultado el 11 de agosto. <https://drive.google.com/file/d/1X5jw6tiZXJ3zseyrPV6aEz1HxYrWMkdI/view?usp=sharing>.

2.13.2 Segundo Grupo

Objetivo Escuela de Negocios

Perfil **Demográfico**

La mayoría se encuentra en la ciudad capital, más específico en las zonas 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 21, 24 y 25 o municipios aledaños como Mixco y San José Pinula.

Perfil **Sociodemográfico**

Los emprendedores de Escuela de Negocios la mayoría son mujeres quienes son parte del programa con un porcentaje del 77% y de hombres con un 23% en un rango de edad de 18 a 34 años, en el cual su mayor porcentaje están en la edad de 25 a 34 años de acuerdo a los datos brindados por el CME.¹⁰ Viven con sus familias, es decir padre, madre, hermanos, hermanas y algunos con mascotas o viven ya con su propia familia, esto quiere decir, que ya están casados. Viven de esta forma, ya que están en la universidad o porque tomaron la decisión de estar con otra persona y formar una familia propia. Son solteros, en una relación de noviazgo o con esposo, esposa e hijos. La mayoría son ladinos de acuerdo a la categoría que se indica en Guatemala. En su mayoría los emprendedores de este grupo trabajan.

Perfil **Socioeconómico**

Los emprendedores que pertenecen a la Escuela de Negocios tienen estudios técnicos, algunos con estudios universitarios y otros que solo pudieron sacar certificaciones de cursos o aprendiendo empíricamente, con ingresos de sueldo de Q 3,000.00 a Q 4,000.00. Sin embargo, algunos de sus ingresos son variados ya que dependen de su emprendimiento porque ya tienen cierta trayectoria con el mismo.

Perfil **Psicológico**

Los emprendedores de este perfil se caracterizan porque su mayor propósito es sostener su hogar, poder generar ingresos, tienen metas y el propósito de crecer su emprendimiento. Son personas que usan su celular que una computadora, pero no son tan hábiles con la tecnología, tienen redes sociales por necesidad y otros empezando a manejarlas para poder tener posibles clientes, son sociales, velan por el bienestar de sus hijos o sus familias, están en busca de conocimiento para mejorar, son aventureros porque buscan más de lo que ya tienen y les gusta ver películas, tienen como prioridad ahorrar en lo que puedan, buscan cubrir sus necesidades básicas y familiares.

¹⁰ Diseño Y Comunicación, Centro Municipal De Emprendimiento . 2021. Ebook. Ciudad de Guatemala: Lucía Auyón. Consultado el 11 de agosto. <https://drive.google.com/file/d/1X5jw6tiZXJ3zseyrPV6aEz1HxYrWMkd1/view?usp=sharing>.

2.14 Identidad y Comunicación Visual

2.14.1 Imagen institucional gráfica

El CME como tal no tiene una imagen del todo definida o un brandbook completo en dónde se den las disposiciones para usar adecuadamente la imagen. Lo único que cuenta es con su propio logo y las debidas indicaciones que le da la Dirección de Desarrollo Social en usar la identidad de marca de la Municipalidad de Guatemala. Estas son:

- Tener por predeterminado los colores base de la Municipalidad de Guatemala.



Gráfica 2.8. Manual identidad 2020, 2021. Colores institucionales. Imagen. <https://drive.google.com/file/d/1d9HEf5sgDEwNBx-p53E9f-23VTJWupd78/view?usp=sharing>.

- Utilizar la tipografía que utiliza la Municipalidad de Guatemala.



Gráfica 2.9. Manual identidad 2020, 2021. Tipografía institucional. Imagen. <https://drive.google.com/file/d/1d9HEf5sgDEwNBx-p53E9f-23VTJWupd78/view?usp=sharing>.

- Se debe utilizar los logos de la municipalidad y del CME en su orden respectivo. Este siempre debe de ir primero el imago tipo de la Municipalidad y después el del CME, en cuestión de tamaño debe ser más grande el de la Municipalidad o del mismo en conjunto al del CME.
- Pueden utilizar otros colores complementarios, ya sean de la paleta de colores que sugiere la Municipalidad, el brandbook u otros que se puedan proponer sin quitarle el protagonismo a los principales.



Gráfica 2.10. Manual identidad 2020. 2021. Colores complementarios. Imagen. <https://drive.google.com/file/d/1d9HEf5sgDEwNBxp53E9f-23VTJWupd78/view?usp=sharing>.

La imagen del CME se complementa por:

- Logotipo



Gráfica 2.11. Imagotipo. 2021. Imagotipo del Centro Municipal de Emprendimiento. Imagen. <https://drive.google.com/file/d/1ZlzUEOKcfxTBEJgO7BSIINHv0DkkKvJz/view?usp=sharing>.

- Sus insignias como CME



Gráfica 2.12. Redes sociales. 2021. Fotografía tomada en las instalaciones del CME. Imagen. https://drive.google.com/file/d/1Lx-ILGC5_mzN5tayLQrTVTEAgypRSD8x/view?usp=sharing.

- El uso de ilustraciones e iconos libres de derecho de autor



Gráfica 2.13. Redes sociales. 2021. Post con ilustración utilizada por CME. Imagen. https://drive.google.com/file/d/1WJck29eCVo-H1oJ_tFdFQ5BDs5XEgUc-U/view?usp=sharing.

2.15 Unidad de diseño gráfico

El CME no tiene un departamento determinado para diseño, sino a una persona encargada de la misma área llamada así “Unidad de Diseño Gráfico y RRSS”, la cual tienen la responsabilidad del área de comunicación tanto interna como externa, de otras funciones y recursos que se describirán a continuación.

2.15.1 Funciones

De acuerdo a lo hablado con la persona encargada, Lucía Auyón, quién es la responsable de: manejo de las redes sociales del centro, la comunicación interna, comunicación externa, el lanzamiento de convocatorias, propuesta de contenido, en algunas ocasiones la creación o seguimiento de los eventos que tienen y al seguimiento de los programas y los emprendedores que están involucrados.

2.15.2 Recursos

Con los recursos que cuenta esta área es con una computadora, materiales de papelería que pueden usarse internamente. Si necesitan algún otro recurso estos mismos tienen que ser solicitados en la Coordinación del CME para su seguimiento y aprobación.

2.15.3 Proyectos informativos que desarrolla

En su momento antes de la pandemia esta área se encargaba de gestionar el debido material para promocionar a la institución en eventos como Pasos y Pedales, en convocatorias, en alianzas con otras organizaciones y en la misma comunicación interna como en la externa para captar a más donadores para apoyar el programa. Ante la situación ahora estos tipos de materiales se quedaron estancados, ya que su utilidad no es requerida, ahora el material que se realiza es contenido para redes sociales, material interno que sea solicitado entre otros solo si son requeridos y necesarios.

2.15.4 Convocatorias para emprendedores

Por medio del área de diseño se crea la convocatoria tanto para Escuela de Negocios como para Incubadora de Negocios y otras actividades que se van creando, dando así no solo con el diseño de material digital, ya que por medio de redes es como se dan a conocer las convocatorias, sino que también un método para aceptar las solicitudes de los emprendedores, los filtros para ir evaluando y escoger a los mejores. Estos materiales son diversos, ya que son desde artes estáticos, como videos animados, hay una variedad de acuerdo a lo que la diseñadora planea hacer para solventar lo que se requiera.

2.15.5 Lanzamientos de webinars

Tras la pandemia se generó más contenido virtual como los webinars tanto del Centro como en invitación o colaboración con otras empresas creando así el diseño digital del mismo para que más personas interesadas en el tema puedan asistir y así llegar a más público objetivo.

2.15.6 Materiales desarrollados

A continuación, se presentan los siguientes materiales que hasta el momento se han hecho en la unidad de diseño gráfico.

- Artes digitales para redes sociales
- Diseño de presentaciones
- Presentaciones de resultados de manejo de redes
- Creación de material educativo para los módulos impartidos
- Hojas de trabajo
- Creación de material promocional
- Creación de videos cortos
- Creación de materiales que ayuden a promocionar el CME
- Materiales internos que ayuden a trabajar de mejor forma dentro del CME

2.15.7 Canales de comunicación que posee

Con los únicos canales de comunicación que cuenta el CME son los siguientes:

- Redes sociales como Facebook, Instagram, LinkedIn, Twitter y YouTube.
- Número de WhatsApp, el cual es utilizado y disponible solo para los emprendedores que están en algún programa del CME.
- Número de teléfono abierto a todo el público.
- Plataforma Moodle que utilizan solo los emprendedores que cursan algún módulo.

Como se mencionó antes, los canales de comunicación en su mayoría son básicos. El número de WhatsApp y la plataforma de Moodle son de uso interno, solo los facilitadores, personal interno y los emprendedores que están en los programas tienen acceso a los mismos. Las únicas vías de comunicación en general son las redes sociales y el teléfono con los que pueden llegar a más personas que tienen interés en el CME.

2.16 Grupo **Objetivo**

2.16.1 Características del Grupo Objetivo

El grupo objetivo es el facilitador y los emprendedores que estén en el módulo de Empresarialidad y quienes usarán los materiales a diseñar para el CME. Para que dichos materiales sean funcionales y atractivos para el grupo objetivo es necesario conocerlos lo más posible, por eso, a continuación se brindan datos que

pueden ayudar a identificar de forma más amplia al grupo objetivo.

2.16.2 Características geográficas

La mayoría del grupo objetivo se encuentra en la ciudad capital de Guatemala, más específico en las zonas 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 21, 24 y 25.

2.16.3 Características sociodemográficas

El grupo objetivo de este proyecto son hombres y mujeres de 22 a 34 años que el CME atiende en el módulo de Empresarialidad. La mayoría de emprendedores que asisten a este módulo son mujeres y esto debido a como mencionó el CME porque las mujeres en este eje en el que emprenden es por la necesidad de generar ingresos en el menor tiempo posible para cubrir las necesidades económicas que tienen a cargo.

La mayoría de emprendedores son del grupo mestizo, con escolaridad técnica, algunos con estudios universitarios y otros que solo pudieron sacar certificaciones de cursos o aprendiendo empíricamente. El total de participantes en el módulo son un aproximado de 15 a 25 cada vez que se imparte. Viven con sus familias, es decir padre, madre, hermanos, hermanas y algunos con mascotas o viven ya con su propia familia, esto quiere decir que ya están casados. Viven de esta forma, ya que están en la universidad o porque tomaron la decisión de estar con otra persona y formar una familia propia. Son solteros,

en una relación de noviazgo o con esposo, esposa e hijos.

2.16.4 Características socioeconómicas

El grupo objetivo se caracteriza por pertenecer a la clase media baja y media. La mayoría generan ingresos de sus emprendimientos, pero estos son variantes debido a la demanda que tenga y en lo cual influye las temporadas de acuerdo a los productos que ofrecen.

De acuerdo a información que proporcionó el CME, los emprendedores del grupo objetivo desarrollaron su emprendimiento bajo la necesidad de empleo y no bajo la idea de innovación, debido a las mismas necesidades de poder vivir y tener acceso a los servicios básicos como a sustentar a sus familias. Sus ingresos son en promedio de un sueldo mínimo a 5,000 quetzales, esto varía de acuerdo a las temporadas y otros factores anteriormente mencionados. Sus principales hábitos de consumo son los de necesidad básica, luego algunos extras como la recreación, comida extraordinaria en restaurantes populares y ropa.

2.16.5 Características psicográficas

Una de las principales características de los emprendedores es su constante búsqueda de información que sea relevante para su formación y que la misma le ayude a mejorar su negocio implementando ideas que se imagina o con referencia de lo que busca y de su interés.

Como parte de los gráficos y estímulos visuales que reciben los emprendedores es el ver televisión, películas y entretenimiento en pantallas de computadoras como de celulares. Parte de su comunicación es por medio del teléfono celular y los estímulos que recibe son más digitales, estos contienen lo que es animaciones, uso de paletas de colores atractivas y tipografías que sean atractivas, pero también con una buena forma para la legibilidad y lectura. Parte de su día a día también es ver publicidad de diferentes marcas durante el recorrido que deben pasar para llegar a sus destinos como trabajo y viceversa.

Les gusta pasar tiempo con sus familias, la mayoría del grupo objetivo tiene una religión o creen en un ser supremo, tienen la visión y esperanza en seguir mejorando personalmente así como en familia, mejorar su calidad de vida y poder cubrir sus necesidades sin alguna preocupación.

2.16.6 Características psicopedagógicas

Los emprendedores la mayoría están con una escolaridad de estudios técnicos, y el resto comprendidos entre nivel básico o que están cursando la universidad debido a su mayor propósito que es sostener su hogar, poder generar ingresos, tienen metas y el propósito de crecer su emprendimiento. Son personas que usan su celular más que una computadora, pero no son tan hábiles con la tecnología, tienen redes sociales por necesidad y otros empezando a manejarlas para poder tener más posibles clientes, son sociales, velan por el bienestar de sus hijos o sus familias, están en busca de conocimiento para mejorar, son aventureros porque buscan más de lo que ya tienen y les gusta ver

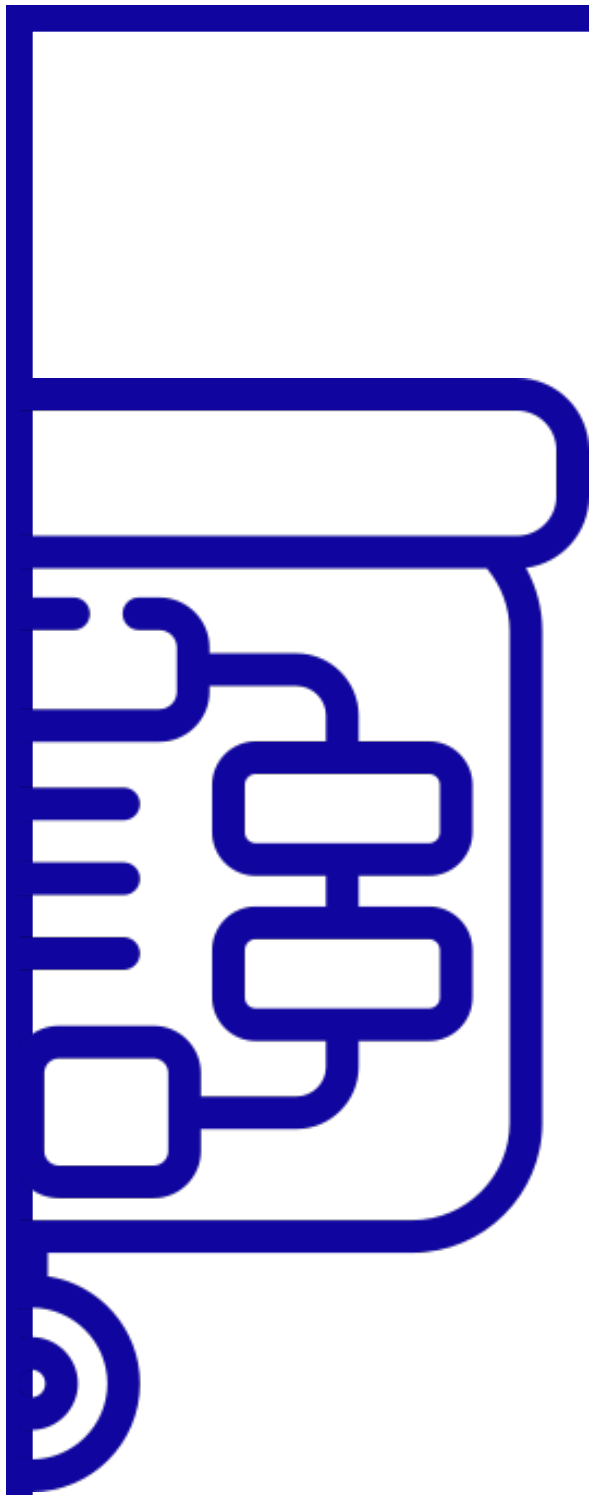
películas, tienen como prioridad ahorrar en lo que puedan, buscan cubrir sus necesidades básicas y familiares.

Siempre aprenden algo nuevo de cada situación por eso están en constante aprendizaje, ya que buscan mejorar tanto personalmente como para seguir mejorando sus negocios es por esto que tratan de integrar lo que aprenden en su día a día y en la interacción con sus usuarios y potenciales clientes.

3.6 Relación entre el grupo objetivo y la institución

El grupo objetivo es seleccionado a través de una convocatoria en la cual deben pasar filtros para ser parte del CME, conforme los filtros de selección van pasando se va descartando a candidatos que no llenan los requisitos, así en el último filtro los seleccionados tienen las características del perfil que atiende la institución.

Los emprendedores que se seleccionan van acorde a la institución, ya que parte de las características y datos evaluados se unen con los del CME busca como el tener un espíritu emprendedor, poseer ya un emprendimiento puesto en marcha, estar en busca de más conocimiento para formarse, deseo de desarrollo como empresario, buscar expandir las ideas, buscar la rentabilidad, generar empleo y ayudar a la economía de Guatemala.



Capítulo 3

Planeación Operativa

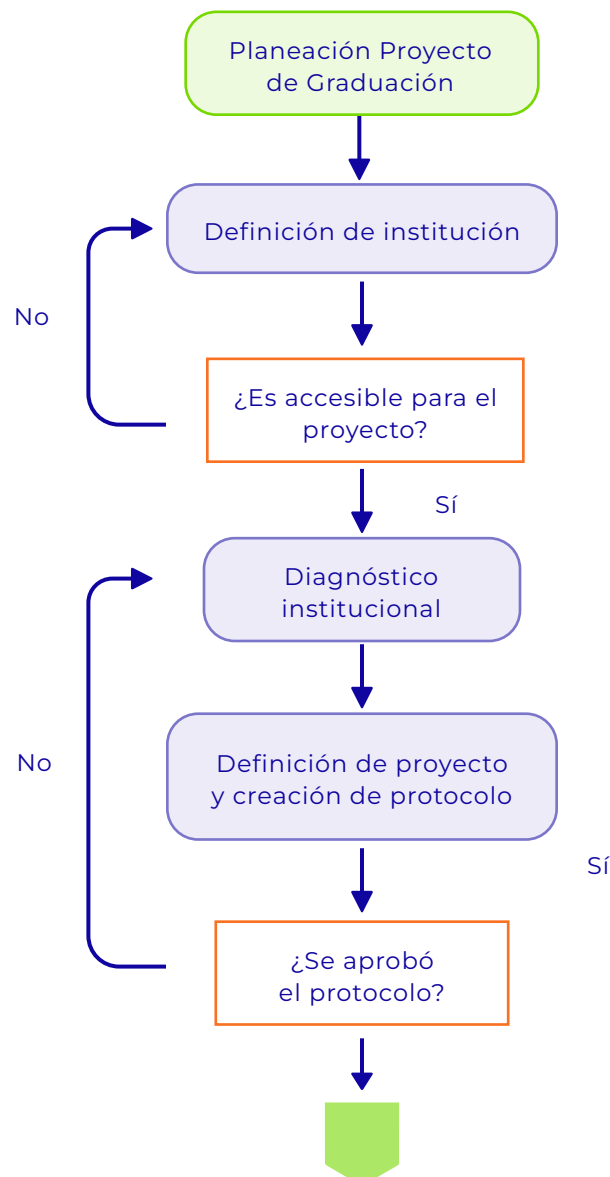


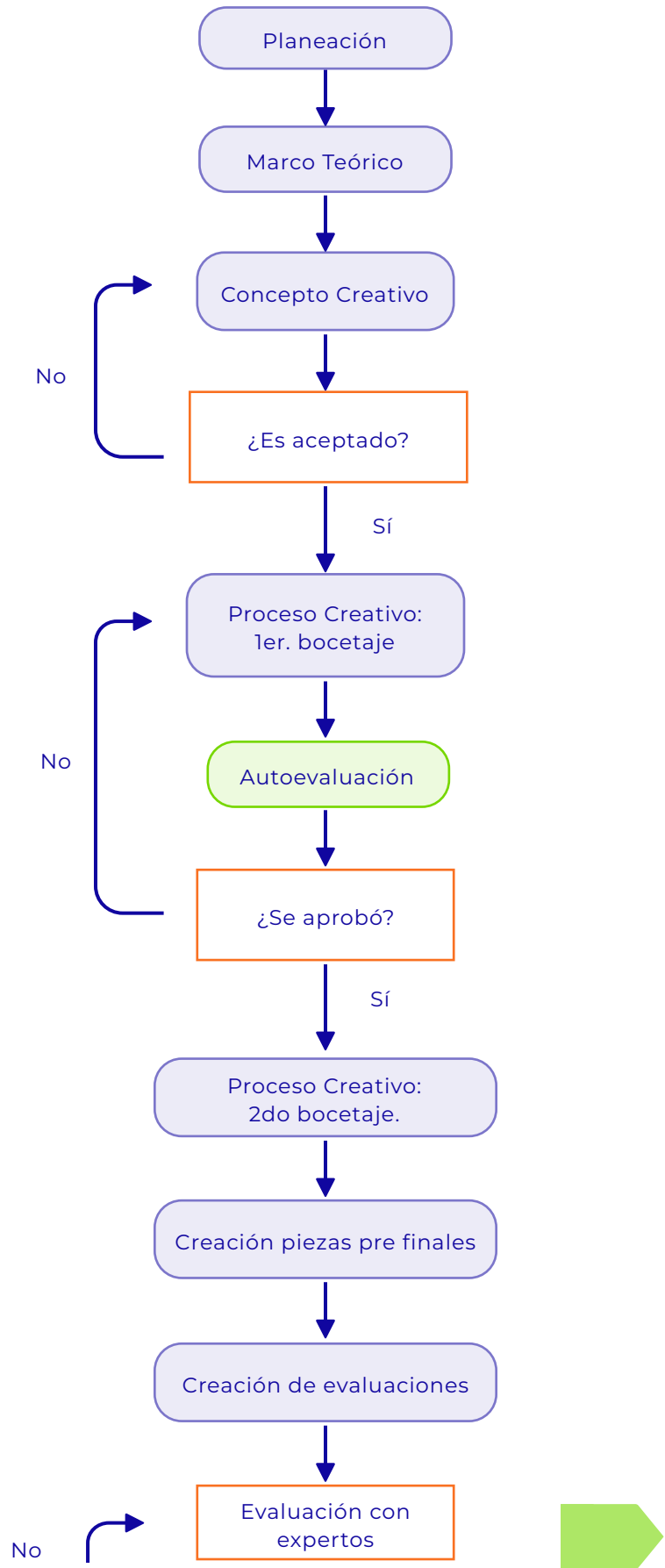
3. Planeación operativa

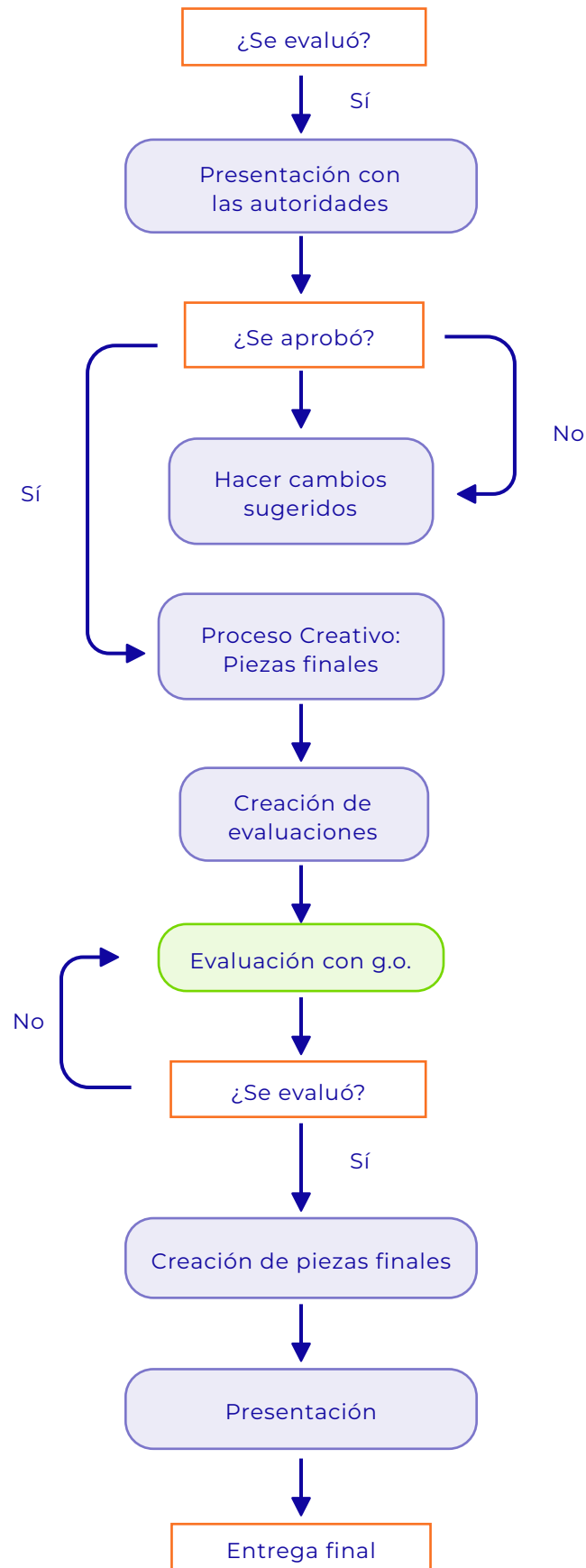
Después de la descripción del grupo objetivo del proyecto ahora en este capítulo se procede a diseñar la planeación operativa con la cual se llevará a cabo cada fase del proyecto para su realización final siendo estas partes el diseño del flujograma, cronograma de trabajo y la previsión de recursos y costos.

3.1 Diseño de **flujograma**

El flujograma es una guía en la cual se dispone cada fase a realizar para llegar a la última fase, la cual es la conclusión del proyecto, a continuación se muestra el flujograma del proyecto a realizar.







3.2 Cronograma de trabajo

El cronograma de trabajo es un documento en el cual se describe a grandes rasgos cada actividad a realizar, así como las fechas de inicio y finalización. En la siguiente gráfica se muestra el cronograma de trabajo para ejecutar las fases y actividades correspondientes.

Diseño de material educativo	Fecha inicial	Fecha final	MARZO 2021				ABRIL 2021				MAYO 2021
Actividades			S1	S2	S3	S4	S1	S2	S3	S4	S1
Definición de institución	01.03.2021	12.03.2021	■								
Diagnóstico institucional	15.03.2021	30.04.2021		■	■	■	■	■	■	■	
Creación de protocolo	03.05.2021	07.05.2021									■

Diseño de material educativo	Fecha inicial	Fecha final	AGOSTO 2021				SEPTIEMBRE 2021			
Actividades			S1	S2	S3	S4	S1	S2	S3	S4
Planeación	02.08.2021	11.08.2021	■	■						
Marco Teórico	10.08.2021	17.08.2021		■	■					
Conceptualización	09.08.2021	12.09.2021		■						
Proceso Creativo	12.08.2021	02.09.2021		■	■	■	■	■		
1er. Bocetaje	12.08.2021	19.08.2021		■	■					
2do. Bocetaje	19.08.2021	26.08.2021			■	■				
Piezas pre finales	26.08.2021	05.09.2021				■	■			
Creación evaluaciones	06.09.2021	06.09.2021					■			
Evaluación con expertos	07.09.2021	13.09.2021					■	■		
Correcciones	14.09.2021	19.09.2021						■	■	
Presentación en institución	20.09.2021	20.09.2021							■	
Correcciones	21.09.2021	03.10.2021							■	■

Diseño de material educativo	Fecha inicial	Fecha final	OCTUBRE 2021				NOVIEMBRE 2021			
Actividades			S1	S2	S3	S4	S1	S2	S3	S4
Correcciones	21.09.2021	03.10.2021								
Piezas pre finales	04.10.2021	10.10.2021								
Creación evaluaciones	11.10.2021	11.10.2021								
Evaluación con g.o.	12.10.2021	17.10.2021								
Piezas finales	18.10.2021	26.10.2021								
Presentación	29.10.2021	29.10.2021								
Entrega	01.11.2021	05.11.2021								

3.3 Previsión de recursos y costos

La previsión de recursos y costos es la descripción de los materiales, equipos y recursos que serán necesarios y utilizados para la puesta en marcha del proyecto. En esta parte se describen los suministros y recursos para el proyecto así como su costo.

Descripción	Horas	Precio U.	Tiempo total		Total
Costos Fijos					
Luz	550	Q 0.45	Q 250 mes	3 meses	Q 750
Internet	550	Q 0.45	Q 250 mes	3 meses	Q 750
Agua	20		Q 20 mes	3 meses	Q 60
Teléfono	120		Q 120 mes	3 meses	Q 360
Costos Variables					
Impresiones	100 veces	Q 1	Q 100 mes	3 meses	Q 300
Útiles de oficina			Q 90 mes	3 meses	Q 270
Fotocopias			Q 30 mes	3 meses	Q 90
Servicios Profesionales de Diseño					
Investigación	550	Q 100	Q 3000 mes	3 meses	Q 9,000
Redactor	550	Q 100	Q 3000 mes	3 meses	Q 9,000
Bocetaje	50	Q 150	Q 150 mes	3 meses	Q 450
Digitalización	550	Q 200	Q 6000 mes	3 meses	Q 18,00
				Pre total	Q 39,030
Imprevistos (10% del total)					
					Q 3,903
Sub total					
					Q 42,933
Impuestos					
IVA	12%				Q 5,151.96
ISR	5%				Q 2,146.65
TOTAL ESTIMADO PARA REALIZAR EL PROYECTO					Q 50,231.6



Capítulo 4

Ensayos



4. Marco Teórico

En el capítulo anterior se presentó la fase operativa de este proyecto donde se brinda a detalles cada parte a desarrollar y ahora se presentará el marco teórico. El marco teórico es toda la investigación teórica que trata sobre las temáticas de este proyecto y la fundamentación del porqué se tomaron las debidas decisiones para la solución gráfica tomando en cuenta varios puntos de vista posibles.¹

4.1 Emprendimiento y su trascendencia en la economía

El emprendimiento conforme los años es una oportunidad a considerar para generar ingresos y para cubrir las necesidades fundamentales de vivir de acuerdo al Reporte Nacional de Monitor Global de Emprendimiento -GEM-², parte de ello en esta oportunidad se hablará de su trascendencia, características y la situación actual internacional como nacional del emprendimiento.

Para empezar, ¿qué es emprendimiento?

Emprendimiento, como tal esta palabra proviene de origen francés a lo cual se encuentra “entrepreneur” y “entrepreneurship”, ambos términos de acuerdo al Blog de Significados denotaban a “Pionero”.³

A través del tiempo se le ha dado varios significados y el más común es en torno a la creación de empresa, negocios e innovar. Por lo cual Emprendimiento significa tener la capacidad de empezar desde cero una idea e ir transformándola hasta concretar y seguir mejorando con innovación.

¿Para qué sirve el emprendimiento?

El emprendimiento como se ha visto en los últimos años es una vía de desarrollo y de mejoramiento en las condiciones de vida a nivel mundial, por eso el emprender se ha vuelto parte de las soluciones más tomadas ante la necesidad de generar ingresos y solventar las necesidades económicas.

1 Unidad de Investigación y Graduación DG. “Guía Metodológica para Proyecto de Graduación de diseño Gráfico”. Documento para Proceso de Revisión, Universidad de San Carlos de Guatemala, 2016. https://campusv.farusac.edu.gt/pluginfile.php/36351/mod_resource/content/2/Guia%20Metolo%CC%81gica%20para%20Proyecto%20de%20Graduacio%CC%81n.pdf.

2 Monitor Global De Emprendimiento (GEM). 2021. Ebook. Ciudad de Guatemala. https://gem.ufm.edu/wp-content/uploads/2021/07/GEM-Guatemala-2020-2021-22.07.21_Jul-23-1.pdf.

3 “Significado De Emprendimiento”. 2021. Significados. <https://www.significados.com/emprendimiento/>.

De acuerdo a Juan Camilo Martínez Cañon, el emprendimiento como tal atrae beneficios como “generación de empleo, la calidad de vida de sus habitantes, la inversión extranjera entre otros”⁴ agregando a ello no sólo los individuos son los beneficiados, sino otros empresarios como el país. Es por ello que el emprendimiento es un pilar ahora para seguir creciendo en el ámbito empresarial, personal y como país.

¿Cuáles son las principales características del emprendimiento?

Emprender es una labor de seguir mejorando día con día y por ser una nueva área todavía se sigue abordando este tema; pero sin concretar por lo cual no hay información completa de momento que confirmen cuales son las características del emprendimiento, pero en la búsqueda de información se llega a las siguientes conclusiones:

- El emprender significa realizar un esfuerzo adicional para alcanzar una meta.⁵
- El emprendimiento se puede medir según su grado de innovación.
- Se emprende por necesidad o porque se encuentra una idea innovadora.
- Se puede emprender en diferentes áreas empresariales.

Existen diferentes tipos de emprendimiento los cuales se pueden clasificar así:

Emprendimiento potencial:

Es el emprendimiento que aún no ha comenzado operaciones, está en la fase de identificación de acuerdo al Global Entrepreneurship Monitor (GEM).⁶

Emprendimiento en etapa temprana:

De acuerdo a GEM son los emprendimientos que están empezando sus operaciones en el mercado.

Emprendimiento establecido:

Son los emprendimientos que superan los 42 meses, es decir casi los 3 años en donde un emprendimiento cruza la etapa donde una empresa puede seguir sus operaciones o fallar, la cual es más conocida como Valle de la Muerte.⁷

¿Cuál es la situación del emprendimiento a nivel global?

De acuerdo al GEM en su encuesta realizada sus resultados con los participantes dan a conocer que el emprender se ve como una oportunidad de generar ingresos, aunque a diferente escala dando así los resultados:

⁴ Martínez Cañon, Juan. 2021. La Importancia Del Emprendimiento Para La Empresa Barcelona Activa Barcelona. España. Ebook. Barcelona, España: Juan Camilo Martínez Cañon. <https://repository.usta.edu.co/bitstream/handle/11634/2989/Martinezjuan2015.pdf?sequence=1>.

⁵ “Emprendimiento”. 2021. Blog. Concepto. <https://concepto.de/emprendimiento/>.

⁶ Monitor Global De Emprendimiento (GEM). 2021. Ebook. Ciudad de Guatemala. https://gem.ufm.edu/wp-content/uploads/2021/07/GEM-Guatemala-2020-2021-22.07.21_Jul-23-1.pdf.

⁷ Payo, Alberto. 2021. “Qué Es El Valle De La Muerte En Las Startups Y Cómo Superarlo”. Blog. El Periódico. <https://www.elperiodico.com/es/activos/empresas/20190913/startups-que-es-el-valle-de-la-muerte-7632242>.

- Países de ingresos bajos con 83%
- Países con ingresos medios con 72%
- Países con ingresos altos 65%
- En Latinoamérica y El Caribe 70%
- En Guatemala 94%⁸

De acuerdo a las oportunidades de empleo como de vida es como se muestran los porcentajes para ver como opción el emprender, si se da cuenta, conforme a los ingresos en cada país es como se opta al emprender ya que la necesidad cambia para seguir adelante.

Guatemala y el emprendimiento

En Guatemala el emprendimiento es una de las opciones más vistas para mantenerse y suplir las necesidades económicas de acuerdo al Reporte de GEM.⁹ Es por eso que existen dos tipos de emprendimientos los cuales son los más iniciados por los guatemaltecos que son:

- **Emprendimiento por necesidad:**

Son los emprendedores que surgen por la necesidad de generar ingresos. Usualmente estos emprendedores se mantienen con ingresos de día a día, ya que su visión no es para generar una empresa que vaya creciendo sino más para mantener a sus familias.¹⁰ Algunas de las características que tienen estos emprendimientos son las siguientes:

- Tienen baja planificación o no tienen planificación en su modelo de negocio.
- Pueden cambiar de tipo de negocio si no logran los resultados esperados.
- Usualmente son ventas callejeras, establecimientos no registrados y en el mercado que se encuentran hay demasiada oferta.

- **Emprendimiento por oportunidad:**

Se caracterizan por encontrar una oportunidad o solventar una necesidad de forma creativa e inusual. Usualmente los emprendedores de esta área ya tienen una formación porque investigan y buscan las mejores alternativas para ofrecer en el mercado. Su situación económica les brinda la oportunidad de emprender en la mayoría mientras se mantienen con un trabajo.

Los emprendimientos por oportunidad también se clasifican en: Emprendimientos dinámicos y emprendimientos de alto impacto.

8 Monitor Global De Emprendimiento (GEM). 2021. Ebook. Ciudad de Guatemala. https://gem.ufm.edu/wp-content/uploads/2021/07/GEM-Guatemala-2020-2021-22.07.21_Jul-23-1.pdf. }}

9 Idem

10 "Tipos De Emprendimiento Y Sus Características - Micoope". 2021. Micoope. <https://www.micoope.com.gt/2020/12/01/tipos-emprendimiento/>.

Emprendimiento dinámico:

Son desarrollados por equipos multidisciplinarios, ya que buscan complementar conocimientos y experiencias para alcanzar resultados.

Emprendimiento de alto impacto:

Son aquellos que crecen de manera rentable, rápida y sostenida y que son capaces de lograr un nivel de ventas bastante significativo en un corto tiempo.¹¹

Para finalizar el emprendimiento es fundamental para todas las personas, la situación en el país respecto al emprendimiento ha mejorado; sin embargo, falta mucho que trabajar para mejorar las condiciones de los emprendedores para que sigan creciendo, hace falta más educación en los emprendedores y esa educación se logra a partir de la producción de materiales que fomenten el conocimiento del emprender dentro de todos los guatemaltecos.

En el siguiente apartado se abordará la importancia que el diseño gráfico tiene para la producción de materiales educativos para emprendedores.

4.2 Diseño gráfico y emprendimiento

El diseño es una especialidad profesional que puede servir para informar, promocionar y educar. Como vimos en el apartado anterior el emprendimiento necesita de materiales educativos para fomentar ciertos conocimientos a quienes están forjando camino en esta área, por esa razón se explicará el desarrollo que el diseño gráfico ha tenido y la manera que puede colaborar con la educación de emprendedores.

¿Qué es el diseño gráfico?

En el diseño gráfico como tal se tiene varios significados o términos, algunos de ellos mencionan que es un arte, otros que es una ciencia, pero investigando más se puede decir que el diseño gráfico “es todo aquello diseñado que comunica un mensaje visual y textual”.¹² Entonces diseñar es comunicar ideas, pensamientos, etc, de una forma que las personas a quienes van dirigido puedan comprender, captar el mensaje con claridad y simpleza.

Historia del diseño gráfico

El diseño gráfico data desde la necesidad de comunicar tal como lo dice la Universidad de Londres en su publicación sobre la Historia del Diseño Gráfico.¹³

¹¹ “10 Características De Los Emprendimientos De Alto Impacto”. 2021. Blog. Auniandinos. <https://www.uniandinos.org.co/enterate/10-caracteristicas-de-los-emprendimientos-de-alto-impacto>.

¹² “¿Qué Es Diseño Gráfico Y Para Qué Sirve?”. 2021. Blog. Esneca Business School. <https://www.esneca.com/blog/que-es-diseno-grafico/>.

¹³ Saloma, Margarita. 2021. Historia Del Diseño Gráfico. Ebook. Universidad de Londres. <https://www.guao.org/sites/default/files/biblioteca/Historia%20del%20Dise%C3%B1o%20Gr%C3%A1fico.pdf>.

A partir de ello empieza el diseño gráfico de acuerdo con las pinturas rupestres las cuales muestran formas de animales como de personas, luego con los jeroglíficos en Egipto los cuales son más avanzados por su representación de la realidad y los detalles que realizaban. Tras estos pasos del diseño y comunicación llega la Edad Media donde se destacan los ornamentos y decoraciones en los textos, específicamente en textos religiosos con el propósito de destacar ciertas partes de los mismos así también con ilustraciones, luego de estos eventos que marcan los comienzos, avances en el diseño como en la comunicación se llega a una importante fecha la cuál marca más la trayectoria de transmitir mensajes de forma gráfica.

Entonces llega en el año 1440 con Johan Gutenberg quién diseña la imprenta, la cual es una maquinaria que funciona por medio de tipos es decir letras fundidas en plomo y con tinta que a la hora de pasar los tipos por la tinta y ejercer una presión sobre papel generaba como resultado un producto impreso, a partir de este suceso la manera de comunicar y del diseño empieza a crecer exponencialmente ya que la producción gráfica podría ser en mayor cantidad. Gracias a Gutenberg nace la profesión del tipógrafo quien hace las maquetas de textos como ilustraciones para imprimir. Con todos estos avances surgen nuevos materiales, colores de tintas y formas para seguir con la revolución industrial.

En la revolución industrial se empieza a sentir la demanda de crear mensajes para resaltar los productos como servicios para su consumo, tras esto aparecen las primeras máquinas para diseñar en digital y con ello la publicidad. Por este progreso en la industria en todos los ámbitos es como surge la profesión de diseñador gráfico quién es el encargado de transmitir los mensajes de forma clara y entendible por medio de los conocimientos del color, tipografía, formas, textos entre otros.¹⁴

En la actualidad se sigue innovando en el diseño gráfico y cada vez se siguen formando más personas para ejercerlo, ahora con los avances tecnológicos que se siguen teniendo la profesión ha abarcado más mercado como áreas en las que se pueden desarrollar. El diseño gráfico no tiene fin sino cada vez más actualizaciones y campos para llegar y dar a conocer al mundo todo lo que se puede hacer desde lo impreso hasta lo digital gracias a internet.

Ramas

El diseño gráfico se puede dividir de acuerdo al área de especialización por demanda, algunas ramas que existen son las siguientes:

Diseño editorial: Como lo dicen en el blog de Idat "es el área del diseño donde se crean publicaciones de carácter informativo, de entretenimiento y todo tipo de contenidos escritos, donde también pueden incluir fotografías, ilustraciones y hasta animación."¹⁵

¹⁴ "Breve Historia Del Diseño Gráfico". 2021. Blog. Freelancer. <https://www.freelancer.com/community/articles/breve-historia-del-dise-no-grafico>.

¹⁵ "11 Ramas Del Diseño Gráfico Que Debes Conocer". 2021. Blog. Idat. <https://www.idat.edu.pe/blog/11-ramas-del-diseno-grafico-que-debes-conocer>.

Diseño de experiencia de usuario: “Trata cómo se ve y funciona el exterior de un producto”.¹⁶ En término de tecnología el diseño de experiencia de usuario es más aplicado, ya que va dirigido a diferentes dispositivos electrónicos donde se puede apreciar de gráficos como textos.

Diseño de empaques: El diseño de empaque es el área donde se agrega valor a los productos por medio de su presentación cubriendo las necesidades y expectativas del consumidor como del mismo producto.¹⁷

Diseño de identidad corporativa: El diseño de identidad corporativa como tal es el desarrollo de toda una marca para darla a conocer en el mundo corporativo. Tal como lo dicen en ES Design “se encarga de definir y concretar una personalidad con finalidad de dar vida físicamente a una marca”.¹⁸

Diseño tipográfico: Es el diseño de letras para tipografía, su origen fue con el diseño de las mismas a través de pluma.¹⁹ Conforme los años su desarrollo ha sido del físico al digital pero con las mismas características y bases para crearlas.

Diseño Multimedia: Esta área del diseño utiliza medios físicos o digitales para comunicar determinada información²⁰ y como dice Miguel Alejandro Urbina “es un conjunto de factores y elementos relacionados con la interacción de un usuario con un entorno, servicio o producto que tiene como objetivo la máxima satisfacción del consumidor.”²¹ Es decir el diseño multimedia está enfocado en generar contenido para los medios de comunicación digitales.

Diseño ilustrativo: La ilustración como tal “es una forma visual de representar o ilustrar un texto escrito”.²² Originalmente la ilustración era utilizada para fines artísticos y evocadores pero conforme los años y la tecnología la misma avanzó y se empezó a realizarla de forma digital. Este avance también “hizo poner un ojo” en la ilustración para utilizarla de forma publicitaria. Entonces la ilustración es una rama en la cuál se ejerce con diferentes técnicas como materiales por especialistas que se han dedicado en esta rama para ofrecer sus servicios profesionales de acuerdo a la solicitud del cliente.

16 Moreno, Juanita. 2021. “Diseño UX: Guía Completa Sobre La Experiencia De Usuario”. Blog. Hubspot. <https://blog.hubspot.es/marketing/experiencia-de-usuario-ux>.

17 “¿Qué Es El Diseño De Empaque?”. 2019. Blog. Amerike. <https://amerike.edu.mx/que-es-el-diseno-de-empaque/>.

18 “Diseño De Identidad Corporativa Y Su Relación Con La Imagen De Tu Empresa”. 2021. Blog. ES DESIGN. <https://www.esdesignbarcelona.com/actualidad/disenio-publicitario/disenio-de-identidad-corporativa-y-su-relacion-con-la-imagen-de-tu-empresa>.

19 Diseño Tipográfico . 2021. Ebook. <http://www.eugeniovega.es/asignaturas/digital/presenta/20130507digital.pdf>.

20 Behocaray, Grisel. 2021. Diseño Multimedia. Ebook. 1st ed. Argentina: Mara Mobilia. https://cdn.educ.ar/dinamico/UnidadHtml__get__68c644b4-1225-439e-8b3c-27ce6afaad9a/pdf/disenio_multimedia_1.pdf.

21 Urbina, Miguel. 2021. Método Para La Enseñanza De Diseño Tipográfico . Libro electronico. Ciudad de Guatemala: Miguel Alejandro Urbina Silva. <http://www.repositorio.usac.edu.gt/15321/1/MIGUEL%20ALEJANDRO%20URBINA%20SILVA.pdf>.

22 Bleger, Milagros. 2021. “¿Sabes Cuál Es La Diferencia Entre Diseño E Ilustración?”. Blog. Crehana . <https://www.crehana.com/blog/disenio-grafico/sabes-cual-es-la-diferencia-entre-diseno-e-ilustracion/>.

Diseño 3D: El diseño 3D comenzó en el año 1915 pero el mismo no tenía mucha relevancia en su época, luego de 10 años para que volviera a sonar esta misma empezó a ser parte de las tecnologías que estarían presentes, ahora forma parte de varias áreas a nivel mundial, tanto en la medicina como en la educación.²³ En el área del diseño gráfico no fue la excepción, ya que con la ayuda de programas y herramientas se puede crear diferentes prototipos tridimensionales con miles de propósitos, estos pueden ser:

- Para la educación
- Para la industria
- Para la medicina, etc.

El requerimiento de un diseñador gráfico especializado en esta área es fundamental, ya que el área de diseño puede brindar soluciones de manera innovadora con esta rama.

Diseño publicitario: El diseño es el que combina lo visual con el marketing con el objetivo que el producto a promocionar o servicio sea atractivo y genere el interés de compra en los posibles consumidores.²⁴ Entonces el diseño publicitario es esa área que transforma los mensajes en gráficos y textuales de la mejor forma posible para generar una reacción al ver la propuesta gráfica final.

Diseño editorial en el emprendimiento

El diseño editorial como bien se describió anteriormente es el que ayuda a que textos de libros, revistas y otros tipos de materiales se vean atractivos como elegibles para su lectura al diseñarlos. Sin embargo, fuera de lo legible se tiene que tomar en cuenta otros aspectos técnicos que un diseñador conoce para que el producto final sea el óptimo para quién va dirigido. Ahora hablando en el emprendimiento, el diseño editorial cumple una gran función, ya que con esta área se está ayudando no solo a la promoción si no también a la educación de emprendedores que se forman para crear una carrera.

Actualmente, en el área de emprendimiento no se tiene muchos materiales didácticos que apoyen a los docentes de emprendimiento para dar sus cátedras es por ello que en este proyecto se habla sobre el diseño editorial y a partir de esta área se quiere solucionar el poder aportar en el CME en el área de educación de emprendedores con un material didáctico digital interactivo.

El diseño gráfico es importante para promocionar conocimientos del emprendimiento. En el siguiente apartado hablaremos específicamente sobre los materiales editoriales que se pueden realizar desde la especialidad del diseño gráfico.

²³ Lázaro, Miguel. 2021. "Historia Del 3D". Blog. Educación avanzada . <https://grupo-ae.com/historia-y-valor-de-la-tecnologia-3d-en-el-aula/>.

²⁴ "¿Qué Es El Diseño Publicitario? Importancia Y Ejemplos". 2019. Blog. Contenido gratuito . <https://www.ipp.edu.pe/blog/disenio-publicitario-importancia/>.

4.3 Materiales educativos gráficos

Como se mostro en el apartado anterior el diseño gráfico editorial es una herramienta para la producción de materiales gráficos que pueden ayudar en la promoción de distintos temas, dentro de ellos el tema de emprendimiento, a continuación abordaremos cuáles son las principales características de estos materiales editoriales que se plantean realizar para la difusión de los temas.

Manual

Duhalt K. M. define manual como “un documento que contiene en forma ordenada y sistemática información y/o instrucciones sobre diferentes temáticas que se consideran necesarias para la mejor ejecución del trabajo.”²⁵ Es decir un manual es una herramienta que apoya a realizar un determinado trabajo de forma ordenada, coherente para llegar al final con un trabajo de excelente calidad gracias a las guías que brinda dicho manual.

En esta área se plantea crear un manual de 190 a 225 páginas donde se encontrarán todos los contenidos que el facilitador brinda cuando da sus sesiones a los emprendedores del módulo Empresariedad, buscando así tener un manual de forma digital e interactivo que ayude a tener todos los conocimientos como pasos para sus sesiones.

Recurso educativo

Según Morales define un recurso educativo o didáctico como “un recurso didáctico al conjunto de medios materiales que intervienen y facilitan el proceso de enseñanza-aprendizaje.”²⁶ Un recurso educativo puede ser tanto para el docente como para el alumno dependiendo a quién va dirigido es como se puede determinar su funcionalidad. En esta ocasión el recurso a elaborar está destinado para los emprendedores participantes del módulo, este recurso consiste en “entregables” o como usualmente se conoce: tareas que se le dan para que sigan ejerciendo lo aprendido de la sesión y para llevar a la práctica en sus emprendimientos.

Las características de este recurso son el formato digital y la interactividad. El formato digital ya que es una vía alternativa para reducir costos y maximizar la reproducción, lo cual ayuda a cada participante como a la institución en su divulgación. La interactividad, ya que esto agrega una interacción con el usuario y por ende la forma de escribir como de utilizarlo crea una conexión amigable para seguir utilizándolo sin perder la motivación.

25 El Manual Como Herramienta De Comunicación . 2021. Ebook. http://biblio3.url.edu.gt/Libros/2011/est_sis/12.pdf.

26 Vargas Murillo, Gabino. 2017. Recursos Educativos Didácticos En El Proceso Enseñanza Aprendizaje . Libro electrónico. http://www.scielo.org.bo/pdf/chc/v58n1/v58n1_a11.pdf.

Juego educativo

Un juego educativo “son actividades que se desarrollan para que los niños o personas adquieran y refuercen el aprendizaje de cualquier área.”²⁷ Más que un juego es una forma divertida y fuera de lo común para aprender o para reforzar los conocimientos y por medio de ciertas actividades el aprendiz puede interactuar así como activar parte de sus sentidos lo cual ayuda a mejorar su aprendizaje.

Es por esto que para reforzar los conocimientos de los emprendedores que cursan el módulo se presenta como parte de la solución el crear el juego y que este al final del módulo lo utilicen para que sigan recordando y reforzando lo aprendido de una forma divertida. Este juego educativo es de forma digital por lo cual lo pueden jugar en equipos como de forma individual en cualquier lugar, ya que el mismo estará en la plataforma que utiliza el CME.

Manual interactivo

Un manual interactivo es un folleto que tiene ciertos elementos como lo son botones que desencadenan determinadas acciones a realizar.²⁸ Es una solución más rápida y fácil para examinar su contenido así como acceder a él con una interacción con el usuario amigable.

Un manual interactivo como tal solo se puede si es de forma digital, ya que la experiencia es más rápida que uno físico, esto no quiere decir que con la forma física no se pueda, al contrario, sin embargo los recursos son más, ya que se necesitaría de un scanner si éste contuviera códigos u otra herramienta.

Ahora un manual de forma digital se puede tener todo a un clic o a algunas cuantas acciones que son más fáciles que el usuario las siga. Es por eso que como solución se presenta el crear un manual interactivo en el cual el facilitador pueda encontrar todo el contenido de cada sesión a dar de forma fácil y sin perderse con la ventaja que lo puede tener como llevar a todos lados sin la necesidad de dañarlos como lo es un manual físico.

²⁷ “¿Qué Son Los Juegos Educativos?”. 2021. Noé Didácticos . <https://www.noedidacticos.com/blog/que-son-los-juegos-educativos-0de1c230067b>.

²⁸ Del Olmo, Pepe. 2021. “Manual Interactivo”. Presentación, <https://www.slideshare.net/pepedelolmo98/manual-interactivo> `` 2021.

Es por eso que como solución se pretende crear un manual y sus complementos los cuales son el cuaderno de entregables como el juego para crear todo un material educativo que sea funcional y adecuado para el facilitador como para los emprendedores participantes que cursan el módulo Empresariedad en la Escuela de Negocios.

Sobre la diagramación de materiales editoriales

Las publicaciones editoriales tienen como objetivo principal comunicar y transmitir una idea o narración mediante textos e imágenes pero también pueden desempeñar diferentes funciones como lo es el promocionar. La diagramación es vital para los textos, ya que está le da vida, presentación, estética como el generar interés e influir en los lectores. Tal como lo dicen en Free Content “es el arte de distribuir la composición en una página, de organizar un grupo de elementos jerarquizados, basado en un sistema atractivo para el público y de carácter funcional.”²⁹

Entonces entre diagramar y maquetar son términos que se pueden encontrar a la hora de diseñar pero hay una diferencia, el maquetar es solo colocar los bloques de texto mientras que el diagramar ya es el darle una estética y estructura atractiva a la información.

Para este proyecto se pretende diagramar de forma atractiva, con funcionalidad de que los textos no sean cansados a la vista del lector y que generen el interés de seguir leyendo con el apoyo de ilustraciones clave en páginas estratégicas para una mejor interacción.

Como medio de transmisión de información

Como bien se sabe un manual es un libro en el cual contiene toda la información necesaria para que el usuario pueda conocer, en este caso es de suma importancia que el facilitador del módulo tenga un manual en el cual apoyarse a la hora de dar a conocer su cátedra y que mejor cuando este manual tiene los contenidos actuales que brinda el módulo y que sea de fácil acceso. Para una buena enseñanza siempre se requieren de los mejores recursos, es por eso que un manual, un recurso educativo como un juego son un conjunto ideal para apoyar a transmitir la información a más emprendedores que estarán en su momento en el módulo.

Ahora, ¿por qué se escogió como solución crear todo este material educativo? Bueno, qué mejor que impactar con la ayuda del diseño gráfico en la educación y más en la educación no formal, sobre todo en Guatemala que el porcentaje de emprendedores es alto pero con una educación escasa. El CME es una institución que brinda educación de forma gratuita a varios emprendedores y que mejor que apoyarlos con un material editorial optimizado para su uso y a través de ellos también colaborar para hacer

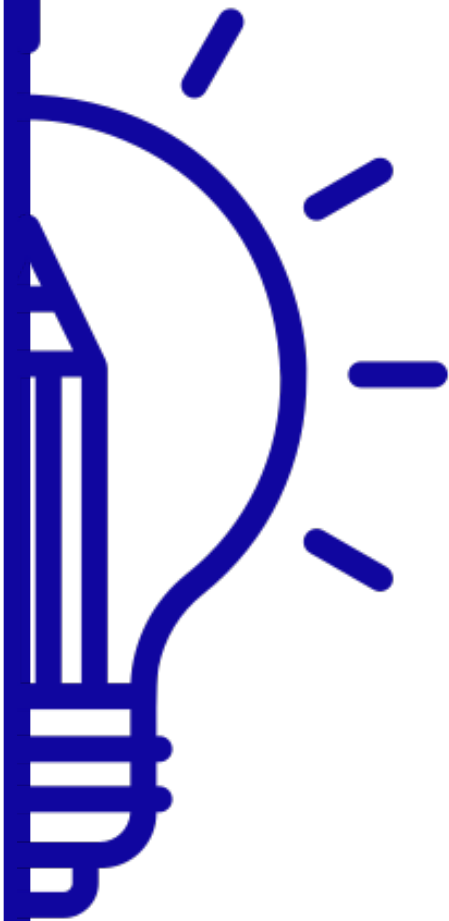
cambios en los emprendedores que a largo plazo se pueden notar. Ahora que se vive con los avances que se han logrado en la tecnología es más accesible el apoyarse de esta herramienta y es por ello que cada material a diseñar se tiene como objetivo que sean digitales, así su uso como el compartirlo reducirá muchos costes como de impresión y el efecto en la economía de los participantes.

Se puede concluir y afirmar la importancia que tiene el emprendimiento en Guatemala y en la economía, la importancia que tiene el diseño gráfico para colaborar en la difusión de estas temáticas que ayudan al desarrollo de emprendedores. La importancia de conocer los principales materiales editoriales que apoyan esfuerzos de promoción de distintas temáticas, dentro de ellas la temática del emprendimiento.

Es por eso del porque se proponen estos materiales digitales para dar a conocer el conocimiento necesario sin mencionar a detalle los costos que un material digital tienen a comparación que él mismo fuera impreso, la diferencia entre ambos es considerable. Usando la tecnología como herramienta principal de una forma correcta se puede llegar incluso a tener un material que conforme los años puede evolucionar e impactar.

Es por todo lo anteriormente expuesto el aprovechar la tecnología como herramientas para impartir más conocimiento y temas de emprendimiento que deberían conocer los emprendedores guatemaltecos para seguir creciendo y generar más oportunidades con una educación adecuada.

En el siguiente capítulo se estará definiendo la fase creativa del proyecto consistente en materiales educativos para la difusión de conocimientos.



Capítulo 5

Definición Creativa



5. Definición creativa

En este capítulo se empezará el proceso de diseño para el manual educativo, su recurso y juego como complementos.

5.1 Brief

5.1.1 Información de la organización

Institución: Centro Municipal
de Emprendimiento - CME -
Dirección: 3ra. avenida y 16 calle, zona 1
Teléfono: 2253-0656 / 5483-4345
Contacto: Lucía Auyón
Correo electrónico del contacto:
luciaauyn@gmail.com

5.1.2 Principales actividades de la institución

El Centro Municipal de Emprendimiento es la institución que impulsa el emprendimiento, la economía guatemalteca, el impulso a incubar negocios mediante el programa de sensibilización y formación con talleres, conferencias, asesoramiento y el apoyo de espacios para comercialización, coworking y soporte de instituciones como personas aliadas para apoyar a los emprendedores en la ciudad de Guatemala.

5.1.3 Programas con los que cuenta la institución

Programa de sensibilización

- Talleres y conferencias
- Curso animación emprendedora

Programa de formación

- Incubadora de negocios
- Escuela de negocios

5.1.4 Instituciones análogas

Escuela de Emprendimiento GT Mineco

El ministerio de economía es un ministerio que promueve y fortalece el emprendimiento a través de servicios como la formación, herramientas, acompañamiento en el proceso de crear empresas hasta ponerlas en marcha.

Facultad de Ciencias Económicas -USAC-

La Facultad de Ciencias Económicas cuenta con el programa Emprende Usac, el cual promueve el desarrollo de emprendedores y dueños de pymes por medio de apoyo con asesorías, desarrollo y validación de ideas de negocios y el generar experiencias en espacios para darse a conocer.

Junkabal

Junkabal cuenta con el programa Junkacentro el cual se especializa en el apoyo a mujeres por medio de talleres, cursos técnicos y emprendimiento con el fin de apoyar a este sector con habilidades y conocimientos productivos así pueden generar un cambio, desarrollo económico y humano en su familia y comunidad.

Asociación de Emprendedores de Guatemala -Asegua-

Asegua es la asociación cuyo objetivo es promover el emprendimiento en la población guatemalteca de diferentes formas como lo son a través de alianzas estratégicas con otras organizaciones, talleres, conferencias y otras actividades.

Pepita Labs

Pepita Labs es un espacio de coworking pero que a la vez imparten y fomentan el emprendimiento con conferencias, talleres así como la convivencia entre los coworkers y networking abierto así como asesoramiento e intercambio de conocimientos entre toda la comunidad.

Centro de Emprendimiento Municipal - Santa Catarina Pinula

El Centro de Emprendimiento Municipal es una institución del municipio Santa Catarina Pinula que fomenta el espíritu emprendedor, crear desde la idea hasta poner en marcha ideas de negocios tradicionales como innovadores por medio de charlas, talleres y programas formativos a sus vecinos.

Aceleremos Guate

Aceleremos Guate es una iniciativa que busca dar a conocer el ecosistema emprendedor con todas las oportunidades que ofrecen como el mentoring, alianzas con beneficios con otras empresas y empresarios así como apoyo con estrategias digitales, e-commerce, entre otros servicios.

Guatemala Emprende

Guatemala Emprende es el programa de la Cámara de Industria diseñado para emprendedores por medio de la rentabilidad sostenida, formación, acompañamiento y programas a disposición de los emprendedores.

JA Guatemala

JA Guatemala es una fundación que se dedica a crear empleo en jóvenes como la creación de nuevas empresas para reducir la pobreza por medio de sus programas especiales como el de mujeres emprendedoras, sé emprendedor, entre otros.

5.1.5 Información sobre el proyecto

Objetivo general

Diseñar material educativo digital para enseñar los conocimientos de emprendimiento del módulo Empresarialidad del programa formativo de la Escuela de Negocios del Centro Municipal de Emprendimiento de la ciudad de Guatemala a través de la diagramación de un manual, un recurso pedagógico y un juego educativo digital.

Objetivos específicos

Colaborar en la educación de emprendedores participantes del módulo Empresarialidad del programa formativo de la Escuela de Negocios del Centro Municipal de Emprendimiento de la ciudad de Guatemala a través de un material educativo digital.

Transmitir conocimientos de emprendimiento con el fin de apoyar el módulo Empresarialidad del programa formativo de la Escuela de Negocios del Centro Municipal de Emprendimiento de la ciudad de Guatemala a través de un material educativo digital.

Diseñar material educativo digital para enseñar los conocimientos de emprendimiento del módulo Empresarialidad del programa formativo de la Escuela de Negocios del Centro Municipal de Emprendimiento de la ciudad de Guatemala a través de la diagramación de un manual, un recurso pedagógico y un juego educativo digital.

5.1.5.3 Partes del proyecto

Manual educativo del módulo Empresarialidad del programa formativo de la Escuela de Negocios que consta de aproximadamente 190 a 225 páginas en formato digital.

Un recurso que apoya al módulo Empresarialidad el cual es el cuaderno y hojas de entregables en formato digital para los emprendedores.

Un juego que apoye todo el proceso del módulo para reforzar los conocimientos.

5.1.6 Presupuesto total

Para realizar este proyecto se estima un total de Q 50,231.61, es el presupuesto para realizar el proyecto durante 3 meses.

5.1.7 Restricciones

Las restricciones y ciertos lineamientos que se deben o no seguir son los siguientes:

- Uso de la paleta de colores de la institución, es obligatorio utilizar el azul y verde de la municipalidad en todo el material a diseñar.
- Uso obligatorio de la familia tipográfica que la institución utiliza en sus materiales gráficos.
- El uso de los logotipos institucionales, dando principal protagonismo al de la municipalidad y en segundo plano al del CME.
- Utilizar los logotipos e imagotipo de la universidad en conjunto con el crédito y mérito respectivo por realización de dichos proyectos, sin embargo esto se verificará con las autoridades correspondientes.

5.1.8 Público objetivo

Características geográficas

Zonas de la Ciudad Guatemala.

Características sociodemográficas

Edad: 22 a 34 años

Género: Hombres y mujeres

Escolaridad: Técnico.

Características socioeconómicas

Nivel medio y medio bajo.

Características psicológicas

Hombres y mujeres con aspiraciones de seguir creciendo, con metas y sueños. Tienen como valores la resiliencia, responsabilidad, solidaridad y amistad. Sus actividades y pasatiempos son: estar con la familia, amigos, les gusta comer ocasionalmente en restaurantes, les gusta tomar café en las mañanas todos los días. Sus prioridades son la familia, el mantenimiento de la casa, la comida y el cuidado de los hijos y seres queridos. El estilo de vida que tienen es medio, ya que pueden cubrir sus gastos necesarios y darse algunos gustos pero con medida. Creen en un ser todopoderoso,

pertenecen a una religión y sus principales motivaciones son: salir adelante con la familia, tener una casa, comida y hogar y poder tener lo necesario para seguir viviendo.

5.1.9 Mensaje a transmitir

Conocimiento de emprendimiento.

5.1.10 Referencias Visuales

Las referencias visuales son imágenes que apoyan a dar una similitud a la idea que se quiere transmitir. A continuación se mostrarán las referencias visuales que se escogieron para apoyar el proyecto.



Gráfica 5.1.10.1. "Adah annual report". 2021. Imagen de páginas diagramadas del reporte. Imagen. <https://www.behance.net/gallery/124474099/Adah-annual-report>.

Positivo

- Interacción visual entre gráficos y texto.
- La jerarquía de los textos.
- El juego de la paleta de colores.

Negativo

- El pie de página es irregular.
- Los bordes diferentes y que pueden causar cortes en la información.
- Espacio entre los textos que están en conjunto con las gráficas.

Positivo

- La jerarquía entre títulos y textos.
- La combinación de la paleta de color en los textos.
- El énfasis en pequeños detalles con cuadros rojos que si llaman la atención.

Negativo

- Puede ser cansado a la vista mucho texto rojo también.
- Los textos grandes están muy al borde del espacio del lomo, se puede perder al ser engrapado o cosido.
- El texto grande de la página izquierda podría haber estado fuera de la imagen.



Gráfica 5.1.10.4. "Manfaat Profile". 2020. Imagen de páginas diagramadas. Imagen. <https://www.behance.net/gallery/100259403/Manfaat-Profile>.

Positivo

- La composición entre imágenes y texto.
- El juego de colores para hacer más dinámico el diseño.
- Detalles como los cuadros y líneas para acentuar el diseño.

Negativo

- Las imágenes se pasan de los límites de bordes.
- El pie de página es irregular de cada página.
- El texto e imágenes están al borde del lomo.



Gráfica 5.1.10.5. "Okaz For Industry". 2021. Imagen de páginas diagramadas. Imagen. <https://www.behance.net/gallery/121266591/Okaz-For-Industry>.

Positivo

- El juego entre dos colores se ve armonioso y bien diseñado.
- La diagramación de texto se ve ordenada y limpia.
- Los iconos son simples y se entienden.

Negativo

- Los textos se visualizan irregulares en el ancho.
- La jerarquía de textos no es muy notoria.
- Los pie de página están muy al borde del lomo.



Gráfica 5.1.10.6. "Business Model Generation". s.f. Imagen de páginas diagramadas. Imagen. <https://www.strategyzer.com/books/business-model-generation>.

Positivo

- El juego de los textos en su tamaño y estilo hace más dinámica la composición.
- El título es muy notorio por su tamaño a pesar del estilo de tipografía.
- Se nota la importancia de cada texto con su estilo y opacidad del color.

Negativo

- El espaciado entre textos puede ser muy angosto.
- Se podría usar mejor la opacidad del negro para generar mejor peso visual y jerarquía.

5.1.11 Descripción de las piezas de diseño

¿Qué?

Conceptos, ejercicios, ejemplos y entregables sobre emprendimiento.

¿Para qué?

Dar a conocer los conocimientos de emprendimiento y su importancia en los emprendedores que cursan el módulo Empresarialidad del programa formativo de la Escuela de Negocios.

¿Con qué?

Se quiere crear un manual educativo interactivo.

Un cuaderno y hojas de entregables.
Juego de reforzamiento de todos los conocimientos.

¿Con quiénes?

Directos

Asesores y facilitadores Anahí Ramírez y Gustavo Jurado

Personal del Centro Municipal de Emprendimiento

Emprendedores del módulo Empresarialidad del CME.

Indirectos

Familia

Asesora y facilitadora del CME

¿Cuándo?

Durante los meses de agosto, septiembre y octubre del año 2021.

¿Dónde?

Desde un trabajo remoto con todos los involucrados.

5.2 Definición de concepto creativo de diseño y premisas de diseño

El concepto creativo es la idea a partir de la cual se van a elaborar las propuestas de diseño, debe redactarse en forma de frase que contenga aspectos que se puedan plasmar gráficamente. En este capítulo se abordará el proceso creativo que se llevó a cabo para la definición de concepto creativo y las premisas para el proyecto.

5.2.1 Técnicas utilizadas

5.2.1.1 Técnica de la inversión

Según en el artículo de Coworking FY define a la técnica de inversión como “Consiste en alterar el sentido del planteamiento para que surjan soluciones al tema en cuestión.”¹ Esta técnica funciona en plantear la problemática en un sentido contrario, por ejemplo si se requiere un material gráfico atractivo plantearlo de forma negativa o al revés como, ¿qué hacer para tener un material gráfico sin atractivo visual y desordenado?. Luego de ello se procede a generar las ideas como posibles soluciones de forma negativa también para después invertirlas y generar la solución indicada. Esta técnica se puede utilizar de forma grupal o individual.

Concepto creativo propuesta 1.

El concepto creativo seleccionado es “Emprendedor 100 puntos”

1. Técnica de la inversión

Objetivo:

Crear un material gráfico impreso institucional que resuma el conocimiento de las sesiones del módulo de aprendizaje de gestión empresarial, que fomente el aprendizaje de las destrezas, habilidades, valores y desarrolle un pensamiento crítico para realizar un emprendimiento exitoso.

Inversión:

- Abrir un negocio sin saber para que.
- No darle importancia a la administración de un negocio.
- Hablar sin pensar
- Estancamiento de habilidades
- Esperar mucho con lo poco que tengo
- Emprendimiento estancado

Beneficios:

- Asesorías del producto.
- Ver tu emprendimiento como familia.
- Ponerme en el lugar de los demás
- Notificaciones de empatía.
- Aplicar las habilidades en tiempo real
- Enseñar a aprovechar los recursos.
- Crear y aplicar una estrategia de reconocimiento.
- Sistema de metas y recompensas.

Concepto creativo:

Emprendedor 100 puntos 2-3/ Desarrollo de emprendedores 2-1/ Racha de puntos 2-2/ Arcade 2-1 / Cuadro de honor 1-1/ Lecciones de enseñanza 2-1/ estrategia de fortuna 3-2/ camino al éxito 2-2/ Highlights de éxito 3-3/ Estrategias destacadas 2-1

Emprendedor 100 puntos 3= Concepto de niveles / gráficos de insignias
Highlights de éxito 3= Premisas de diseño/ ilustración y gráficos

¹ “Técnicas De Creatividad | Los 15 Mejores Métodos Para Desarrollar El Pensamiento Creativo”. 2021. Blog. Coworkingfy . Consultado el 20 de octubre. <https://coworkingfy.com/tecnicas-de-creatividad/>.

5.2.1.2 Mapa de empatía

El mapa de empatía es una guía la cual permite una mejor comprensión y conocimiento del grupo objeto, con esta técnica se puede generar insights significativos que ayuden a encontrar la solución del problema y generar conceptos creativos.²

Los pasos a seguir es llenar cada pregunta del mapa las cuales son: ¿qué ve?, ¿qué piensa y siente?, ¿qué escucha?, ¿qué dice y hace?, sus esfuerzos, sus resultados.

Luego de responder se puede obtener respuestas como hipótesis que ayudarán a entender el grupo objetivo para generar la mejor solución o concepto creativo.

Concepto creativo propuesta 2

El concepto creativo seleccionado es “MuniGugul”.

2. Mapa de empatía

¿Qué piensa y siente? -Piensa que le va ayudar a mejorar en su negocio los conocimientos que aprenderá. -Siente que podrá implementar más herramientas en su negocio. -Piensa en generar impacto con innovación -Siente que puede superar cada reto que se presenta. -Piensa que un reto es una oportunidad para superarse. -Siente y piensa que su idea de negocio es buena. -Piensa en nuevas formas para atraer más clientes. -Piensa si tiene puede cambiar algo de su negocio para mejorar.	¿Qué dice y hace? -Dice que puede estudiar y trabajar sin interrumpir sus obligaciones. -Dice que puede mejorar su economía emprendiendo. -Hace promociones para vender su producto. -Mejora sus técnicas de vender. -Dice que será el mejor en su área. -Dice que puede poner en práctica lo que va aprendiendo. -Hace pruebas cuando quiere implementar nuevas técnicas o lanzar nuevos productos en su negocio. -Hace creer que su emprendimiento puede crecer conforme el tiempo. -Dice y hace en ayudar a su equipo así también ayuda a su empresa.
¿Qué oye? -Escucha sobre el CME y otros centros o instituciones de emprendimiento. -Escucha música, podcast, radio, TV, Youtube, streaming en diferentes plataformas. -Escucha de noticias sobre emprendimiento de su país. -Escucha su música favorita -Escucha sobre <u>spitchs</u> de otros emprendedores. -Oye a otros emprendedores. -Oye sobre noticias de su país e internacionales. -Oye a su familia, amigos y seres cercanos. -Oye sobre ideas, innovación e inspiración para ayudarle también.	¿Qué ve? -Ve noticias -Ve la situación de su país y otros. -Otras formas de aprender y que le ayuden. -Observa el comportamiento del mercado de su área de negocio. -Ve negocios de su área con más gente con quien comercializar y formar alianzas para beneficio mutuo. -Ve redes sociales -Ve a su competencia. -Ve noticias impresas como en redes sociales. -Ve la mayor parte del tiempo su teléfono. -Ve posibles proyectos o ventas que puede hacer. -Ve a su familia, amigos, proveedores, etc.

Esfuerzos	Resultados
-Miedo de sobre comprar mercadería -Levantarse temprano para empezar la venta -Buscar proveedores de calidad -Perder el capital invertido -No tener un negocio rentable -Demasiada competencia -Ser solo una venta/negocio más -invertir el capital familiar y perderlo -Buscar clientes -Miedo al fracaso total	-Necesita conseguir fondos para seguir emprendiendo -Necesita tener clientes para poder mover su mercadería -Desea conseguir buenas alianzas como proveedores para conseguir un buen producto. -Su deseo es poder vender y conseguir productos de calidad para que el negocio pueda ser sustentable y poder tener crecimiento.

Insights

Yo puedo sacar adelante este negocio.
 Ya tengo las ideas, solo me falta más conocimiento.
 Me gusta ser comerciante, toda la vida lo he sido.
 Busco mejorar mi vida y la de mi familia.
 Mi motivación es mi familia.
 Quiero darles una mejor vida a mis hijos.
 Que crezca mi familia y mi negocio
 Quiero aprender a hacer
 Sin miedo a los retos

Ideas de conceptos:

spotlight (buscando el camino) , escalera al éxito, Munigugul, el segundo bebé, arranque de motivación, ideas negociables, oportunidad de cambio, cambio de vida, montaña rusa, inicio turbulento, tiro con arco.

PRESELECCIÓN

- | | |
|--------------------|-----------------|
| 1 Ideas negociales | 2 Tiro con arco |
| 3 Munigugul | 4 Segundo bebé |

CC: MUNIGUGUL

2 “El Mapa de Empatía”. 31 de octubre. Blog. Designthinking.Gal. Consultado el 20 de octubre. <https://designthinking.gal/el-mapa-de-empatia/>.

5.2.1.3 Imachim

Esta técnica fue ideada por Mónica López Ortiz, la cual genera ideas a través de elegir objetos y observar sus características, habilidades u otro descriptor que ayude a generar soluciones creativas y concretas por medio de analogías con nuestro objetivo creativo.³

Para ello se empieza eligiendo un objeto como un florero, entonces se empieza con las analogías como: pieza de decoración, presentación estética para llamar la atención y que genere interés.

Concepto creativo propuesta 3

El concepto creativo seleccionado es "Rompecabezas".

3. Imachim



Se trata de elegir objetos e inspirarse en sus características y habilidades para poder formular una solución concreta por medio de analogías basado en nuestro objetivo.

Inspiración:

Florero: Pieza de decoración= Presentación estética de los productos para llamar la atención de los clientes.

Llavero: Ingreso a lugares= Definir el mercado al que queremos entrar (nichos de mercado)

Bolsa de café: Despertar= Estar atento a mi negocio y no dormirse ni quedarse quieto (saber gestionar)

Ideas:

- 1- Señal de conocimiento
- 2- Abriendo puertas
- 3- Descubriendo puertas
- 4- Receta de la masa
- 5- Recetario
- 6- Instrucciones en línea
- 7- Las reglas del juego
- 8- aprendiendo a jugar
- 9- Piezas clave
- 10- Rompecabezas

Ideas finales:

- Recetario
- Aprendiendo a jugar
- Instrucciones en línea
- Rompecabezas.

Concepto Creativo: Rompecabezas
slogan: Armando tu potencial.

³ Creatividad Integral, Neuronilla. 2012. "Técnicas De Creatividad". Blog. Neuronilla Creatividad Integral . <https://neuronilla.com/iman-chin/>.

Concepto creativo

Después de realizar las técnicas para la creación de concepto se seleccionó el concepto creativo MuniGugul, el cual surge del insight “encontré la oportunidad de crecer”.

Este concepto nace desde la acción de buscar información en el motor de búsqueda Google, en este motor se puede encontrar información infinita y tras este dato se hace la referencia que en el CME es ese lugar físico y virtual donde se puede encontrar las guías, conocimientos y mucho más sobre emprendimiento que ayuda a los emprendedores a seguir creciendo. Es por eso que el CME es la versión de MuniGugul para cada emprendedor que busca apoyo y ayuda para mejorar su emprendimiento, es por eso que desde el insight se generará esa conexión de “encontrar la oportunidad de crecer” y de las premisas de diseño que generan. Se describirán en el siguiente inciso dichas premisas.

5.3 Premisas de diseño

En el anterior inciso se describieron las técnicas utilizadas para generar los conceptos creativos y la elección final con el que se trabajará el material. Ahora se abordará las premisas de diseño que ayudarán a generar una gráfica adecuada. Las premisas son las guías que dirán que tipo de color, tipografía, imágenes, formato y diagramación son mejores para solucionar la problemática del material a diseñar.

5.3.1 Premisa tipográfica

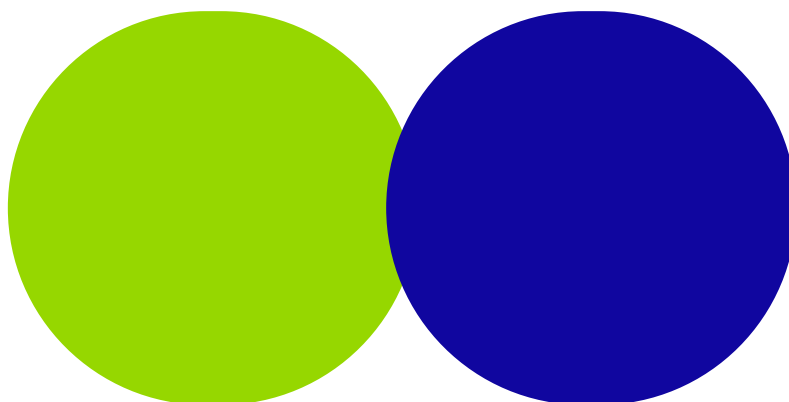
La elección tipográfica fue Montserrat, esta es utilizada por la institución además las características que la destacan es el estilo moderno, versatilidad que garantiza coherencia y continuidad visual por su forma y legibilidad. Se seleccionaron tres estilos de esta fuente para diversificar, crear jerarquía y dinamismo.



Gráfica 5.1. "tipografía montserrat". 2021. Imagen del estilo de tipografía. Imagen. https://www.google.com/search?q=montserrat%20font&tbm=isch&tbs=isz:l&rlz=1C-1CHBF_esGT989GT989&hl=en&sa=X&ved=0CAIQpwVqF-woTCliV2sXfmPgCFQAAAAAdAAAAABAC&biw=1583&bih=711#imgsrc=T5uXB8EEJE481M

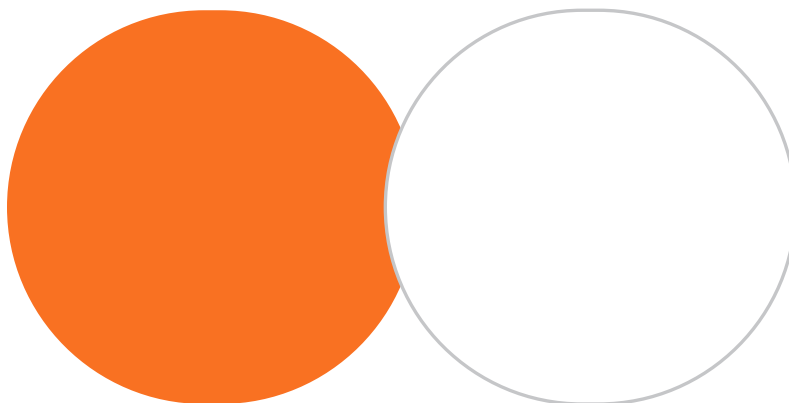
5.3.2 Premisa **cromática**

Para la paleta de colores del material se escogió los dos colores principales de la municipalidad los cuales son el azul y verde, ya que estos eran requeridos también por la institución para seguir con la cromatología que han utilizado durante los años y como complementarios el blanco y naranja. Se escogió cuatro colores en referencia a la paleta de colores que tienen el logo de Google además de tener una paleta con colores que al usar se genere un contraste y la misma no sea cargada visualmente a la hora de utilizarla sino que genere armonía y limpieza como dinamismo.



#97D700

#10069F

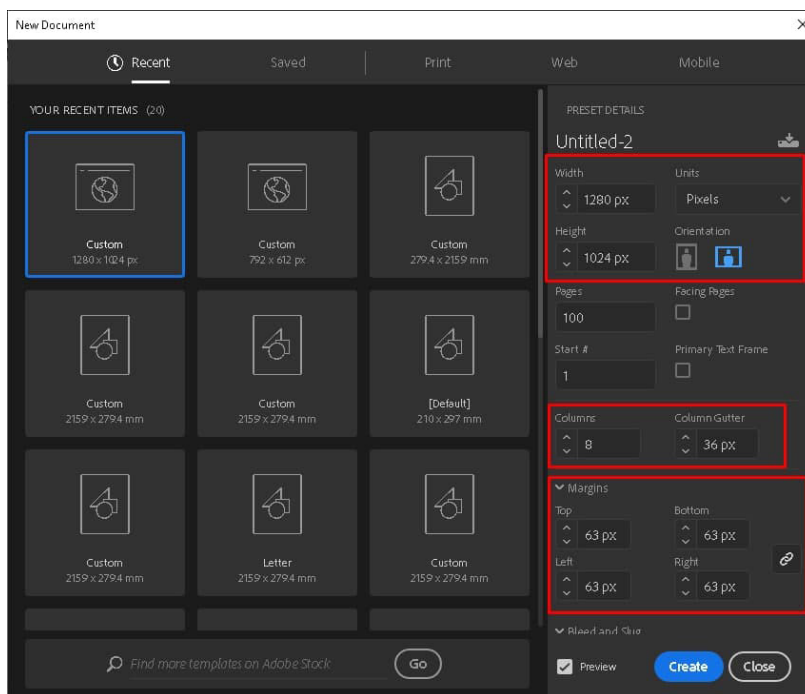


#F97122

#FFFFFF

5.3.3 Premisa de **formato** y **diagramación**

Para el formato y diagramación del material se considera un formato de 1280 x 1024 píxeles, ya que es un formato que responde al diseño web por su experiencia de usuario en diferentes formatos de dispositivos como una computadora, tableta o celular. La diagramación está considerada para hacer en una retícula de 8 columnas con espacio de 36 píxeles entre columnas dando referencia al tipo de retícula que se utiliza más en la creación de páginas web. Con este estilo de retícula se pueden crear diagramaciones interesantes tomando en cuenta el patrón de lectura, la composición de elementos y el concepto creativo.



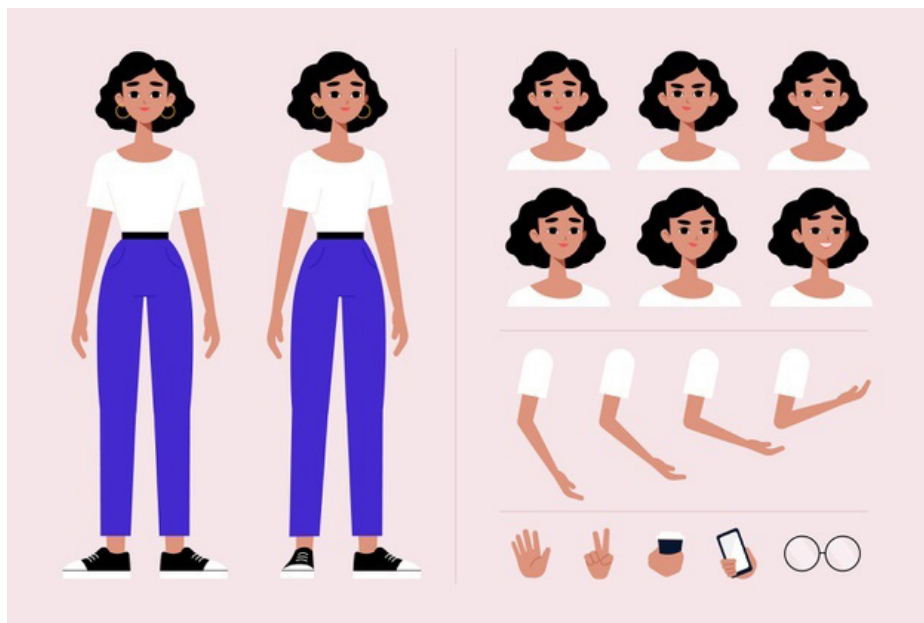
Gráfica 5.5. "Medidas". 2021. Detalles del formato del material gráfico. Imagen. <https://drive.google.com/file/d/1d6YsNHBUtcKOK-0geq04pYfIWpFW5JUhs/view?usp=sharing>.



Gráfica 5.6. "Diseño de retícula". 2021. Retícula a usar en el material gráfico. Imagen. https://drive.google.com/file/d/1dcWs-dp3__BIYFeKT9X6E_JyRwxYS5JFs/view?usp=sharing.

5.3.4 Premisa icónica-visual

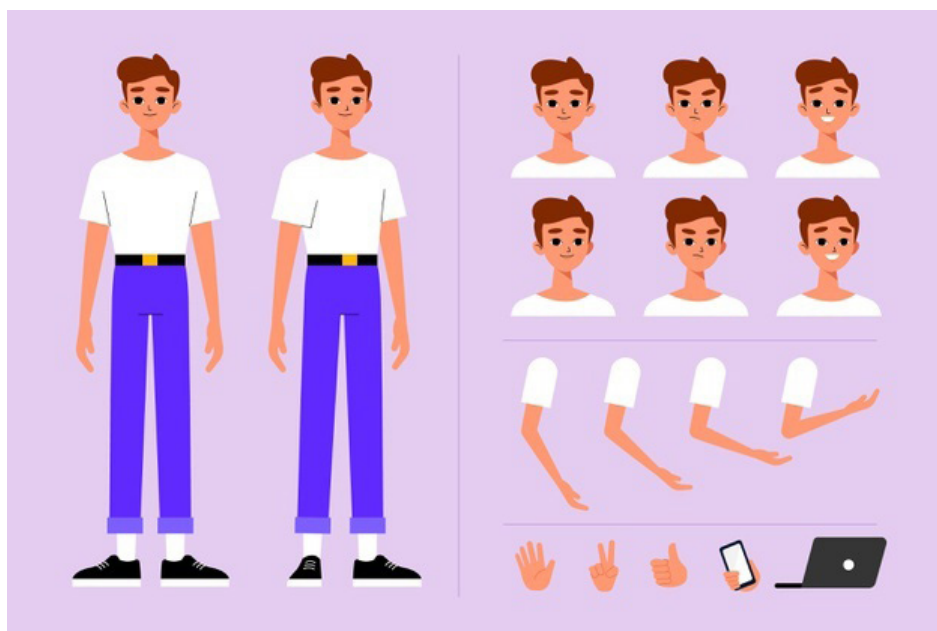
Para la premisa icónica-visual se tiene en cuenta la ilustración vectorial para personajes e iconos.



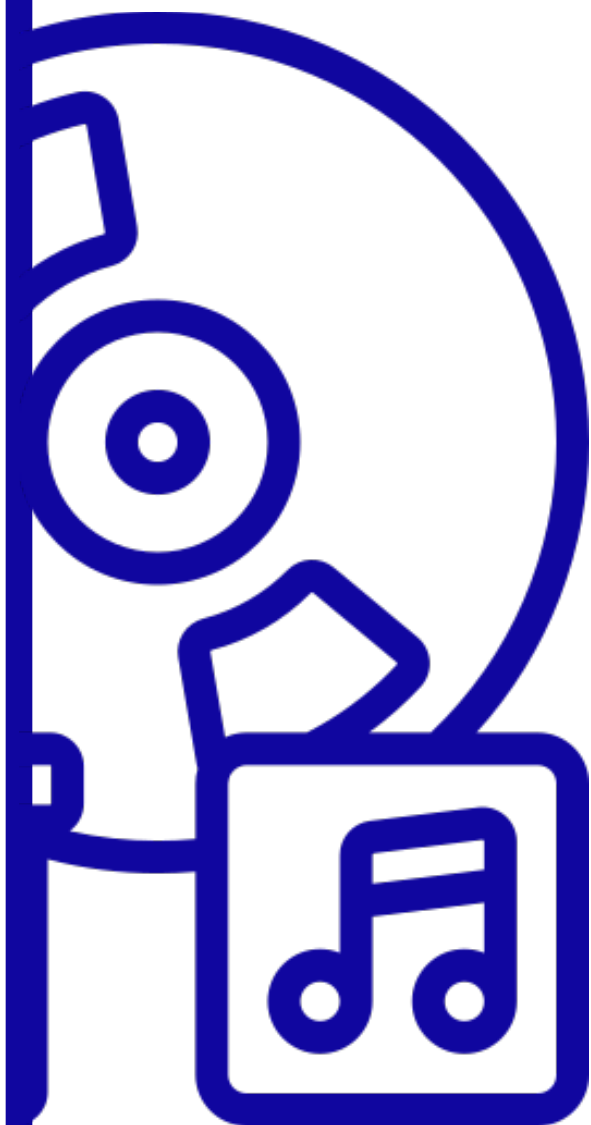
Gráfica 5.7. "Personaje mujer". 2021. Personaje y características. Imagen. https://drive.google.com/file/d/15LtU8ZdviVWnSS3qNMCw0fD0Ma6F3V_8/view?usp=sharing.

5.3.5 Premisa lingüística

La lingüística a utilizar es escrita de forma de tutear ya que connota confianza, pero con respeto.



Gráfica 5.8. "Personaje hombre". 2021. Personaje y sus características. Imagen. <https://drive.google.com/file/d/1zz5C9B3I1ind1KSm5ZD-7kEqRb8YbSz/view?usp=sharing>.



Capítulo 6

Producción Gráfica y Validación



6. Producción Gráfica y validación

Luego de definir el concepto creativo para el material educativo se comenzó el proceso de producción gráfica con las premisas de diseño establecidas, este es donde se pone en marcha la creación de todo el proyecto desde la fase de bocetaje hasta la propuesta final.

De acuerdo con la Guía Metodológica Para Proyecto de Graduación de Diseño Gráfico¹, esta fase también es conocida como la etapa de concebir o hacer las gráficas guías para su implementación en todo el proyecto, además es paralela a la fase de validación porque cada nivel de visualización será evaluado y validado con diferentes personajes que aportarán a la mejora del diseño del material.

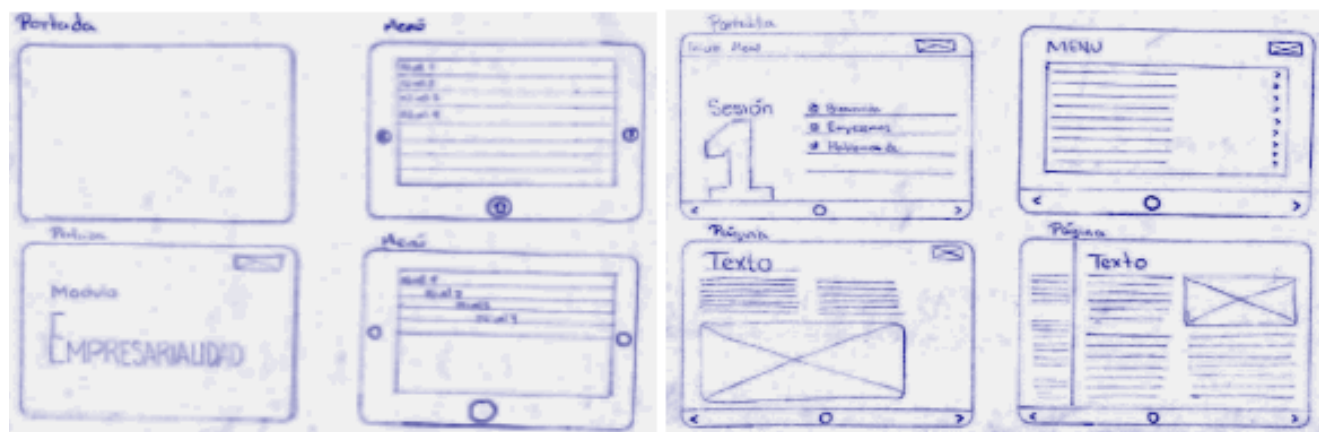
En el siguiente inciso se explicará el proceso de bocetaje, aplicación de diseño digital, proceso de cambios y validación con los 3 personajes parte del proceso los cuales son: autoevaluación, evaluación con profesionales, evaluación con la institución y con el grupo objetivo.

6.1 Bocetos

La parte de bocetaje es hacer la mayor cantidad de bocetos a mano para una mejor interacción y resolución teniendo en cuenta las premisas de diseño establecidas en el capítulo anterior.

Los bocetos realizados en este proceso fueron los siguientes.

6.1.1 Boceto 1

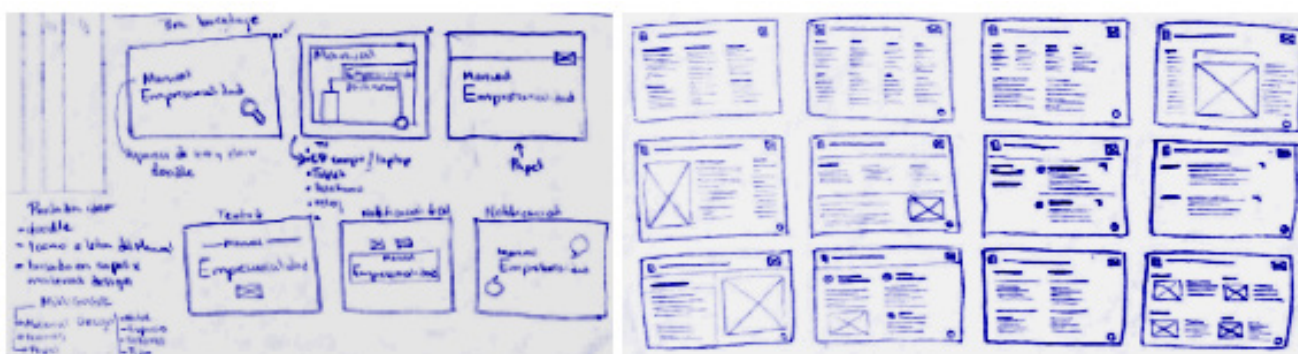


¹ Guía Metodológica Para Proyecto De Graduación De Diseño Gráfico . 2021. Ebook. Ciudad de Guatemala: Unidad de Investigación y Graduación DG. https://campusv.farusac.edu.gt/pluginfile.php/36351/mod_resource/content/2/Guia%20Metolo%CC%81gica%20para%20Proyecto%20de%20Graduacio%CC%81n.pdf.

6.1.2 Boceto 2



6.1.3 Boceto 3



Obtenidos los bocetos se procederá a la autoevaluación con base a los criterios obtenidos en el instrumento proporcionado por el docente y asesor técnico del curso en el siguiente inciso.

6.2 Evaluación del nivel 1 - **autoevaluación**

Autoevaluación se fundamenta en los criterios de diseño gráfico aplicados de manera particular por el estudiante, que al final selecciona los bocetos más relevantes que más adelante se trasladarán a versión digital. Se ha de dar cuenta de los porqués de las decisiones o criterios de diseño.

Para partir de una base se puede ver si se está logrando lo propuesto en la actividad de previsualización o en la actividad de definición de los códigos visuales pertinentes para comunicar el concepto creativo.

Para la parte de autoevaluación se utilizó la siguiente matriz de evaluación para escoger el boceto que cumple con todas las características necesarias para la resolución de la gráfica requerida del proyecto. (ver anexos)

Después de la elección del mejor boceto tomando en cuenta las características de diseño para la digitalización de boceto con la autoevaluación dando así como seleccionado:

Instrucciones: Deberá autoevaluar cada propuesta gráfica realizada en base a los criterios que aparecen en esta matriz de evaluación. La escala a utilizar es de 1 a 5, siendo 1 la calificación menor y 5 la calificación más alta.		Propuesta gráfica 1				
Aspecto a evaluar		1	2	3	4	5
1	Pertinencia: La pieza es adecuada, oportuna y conveniente a lo que se quiere transmitir.		X			
2	Memorabilidad: Califica si el diseño es captado por el usuario. Asimismo, si recuerda el mensaje fácilmente para crear una imagen estable en su mente.				X	
3	Fijación: El mensaje muestra posicionamiento en la mente del grupo objetivo; incluyendo colores, imágenes y mensaje para facilitar lo que se quiere transmitir.		X			
4	Legibilidad: Calidad para que un texto pueda ser leído fácilmente, para que pueda ser percibido claramente al leerlo, así mismo respecto a su forma, presentación y disposición.					X
5	Composición Visual: Criterio respecto a que toda la pieza tenga un valor armónico, agradable y estético, reuniendo los puntos necesarios como composición gráfica.			X		
6	Abstracción: Es una simplificación de todo lo percibido en la imagen visual. Cuando la imagen visual es más abstracta, más específica es su referencia.					X
7	Estilización: Muestra si se le dio un correcto tratamiento a las imágenes, textos y colores; ya que toda la composición debe resultar estética, agradable y crear armonía entre todos los elementos.			X		
8	Diagramación: La composición presenta un orden lógico y no presenta desorden, así mismo el lector puede entenderlo claramente.				X	
9	Diseño Tipográfico: La composición de las letras, así como las familias seleccionadas son adecuadas, legibles y relacionadas al diseño, creando nexos.			X		
10	Uso del Color: Indica si la paleta de colores seleccionada responde en función del grupo objetivo, el tema de la campaña y acerca de la Institución; tomando en cuenta los valores del color estético y psicológico.					X
TOTAL						36

Instrucciones: Deberá autoevaluar cada propuesta gráfica realizada en base a los criterios que aparecen en esta matriz de evaluación. La escala a utilizar es de 1 a 5, siendo 1 la calificación menor y 5 la calificación más alta.		Propuesta gráfica 2				
Aspecto a evaluar		1	2	3	4	5
1	Pertinencia: La pieza es adecuada, oportuna y conveniente a lo que se quiere transmitir.					X
2	Memorabilidad: Califica si el diseño es captado por el usuario. Asimismo, si recuerda el mensaje fácilmente para crear una imagen estable en su mente.				X	
3	Fijación: El mensaje muestra posicionamiento en la mente del grupo objetivo; incluyendo colores, imágenes y mensaje para facilitar lo que se quiere transmitir.				X	
4	Legibilidad: Calidad para que un texto pueda ser leído fácilmente, para que pueda ser percibido claramente al leerlo, así mismo respecto a su forma, presentación y disposición.					X
5	Composición Visual: Criterio respecto a que toda la pieza tenga un valor armónico, agradable y estético, reuniendo los puntos necesarios como composición gráfica.				X	
6	Abstracción: Es una simplificación de todo lo percibido en la imagen visual. Cuando la imagen visual es más abstracta, más específica es su referencia.			X		
7	Estilización: Muestra si se le dio un correcto tratamiento a las imágenes, textos y colores; ya que toda la composición debe resultar estética, agradable y crear armonía entre todos los elementos.				X	
8	Diagramación: La composición presenta un orden lógico y no presenta desorden, así mismo el lector puede entenderlo claramente.				X	
9	Diseño Tipográfico: La composición de las letras, así como las familias seleccionadas son adecuadas, legibles y relacionadas al diseño, creando nexos.					X
10	Uso del Color: Indica si la paleta de colores seleccionada responde en función del grupo objetivo, el tema de la campaña y acerca de la Institución; tomando en cuenta los valores del color estético y psicológico.					X
TOTAL						43

Instrucciones: Deberá autoevaluar cada propuesta gráfica realizada en base a los criterios que aparecen en esta matriz de evaluación. La escala a utilizar es de 1 a 5, siendo 1 la calificación menor y 5 la calificación más alta.		Propuesta gráfica 3				
Aspecto a evaluar		1	2	3	4	5
1	Pertinencia: La pieza es adecuada, oportuna y conveniente a lo que se quiere transmitir.			X		
2	Memorabilidad: Califica si el diseño es captado por el usuario. Asimismo, si recuerda el mensaje fácilmente para crear una imagen estable en su mente.			X		
3	Fijación: El mensaje muestra posicionamiento en la mente del grupo objetivo; incluyendo colores, imágenes y mensaje para facilitar lo que se quiere transmitir.				X	
4	Legibilidad: Calidad para que un texto pueda ser leído fácilmente, para que pueda ser percibido claramente al leerlo, así mismo respecto a su forma, presentación y disposición.				X	
5	Composición Visual: Criterio respecto a que toda la pieza tenga un valor armónico, agradable y estético, reuniendo los puntos necesarios como composición gráfica.				X	
6	Abstracción: Es una simplificación de todo lo percibido en la imagen visual. Cuando la imagen visual es más abstracta, más específica es su referencia.					X
7	Estilización: Muestra si se le dio un correcto tratamiento a las imágenes, textos y colores; ya que toda la composición debe resultar estética, agradable y crear armonía entre todos los elementos.			X		
8	Diagramación: La composición presenta un orden lógico y no presenta desorden, así mismo el lector puede entenderlo claramente.			X		
9	Diseño Tipográfico: La composición de las letras, así como las familias seleccionadas son adecuadas, legibles y relacionadas al diseño, creando nexos.					X
10	Uso del Color: Indica si la paleta de colores seleccionada responde en función del grupo objetivo, el tema de la campaña y acerca de la Institución; tomando en cuenta los valores del color estético y psicológico.					X
TOTAL						39

Después de la elección del mejor boceto tomando en cuenta las características de diseño para la digitalización de boceto con la autoevaluación dando así como seleccionado:

6.2.1 Boceto 2 **seleccionado**



Luego de la elección del boceto se procede a la digitalización del mismo para su siguiente nivel de evaluación.

6.2.2 Bocetaje **digital**



6.3 Evaluación del nivel 2

- validación con expertos en el tema y diseño

Es una verificación, con expertos en la especialidad del diseño gráfico, de la funcionalidad, conceptual, gráfica, técnica y estética de la propuesta a este nivel. También se puede incluir en este nivel a funcionarios de la institución, cliente si se considera pertinente.

Para este nivel se ha de elaborar una guía de Validación de las opciones de diseño elegidas en el nivel 2. Este instrumento de validación técnica ha de ser aplicada con el grupo antes mencionado y con el avance en bocetaje que se tenga de las piezas elaboradas. Los resultados deben orientar la toma de decisiones para trabajar con el siguiente nivel de visualización.

Para llevar a cabo la evaluación se tomó el método cualitativo por medio de la técnica de entrevista (ver anexos) en línea y entrevista presencial con expertos en diseño gráfico, diseño web y expertos en educación. Se utilizó la plataforma Google Meet así como visita a las oficinas donde laboran algunos profesionales para mostrar los resultados visuales y realizar los planteamientos correspondientes.

6.3.1 Evaluación con estudiantes de diseño gráfico

Después de realizar la fase de autoevaluación se hizo una evaluación por medio de debate y participación entre todos los compañeros estudiantes y docente del curso de Proyecto de Graduación II del noveno semestre de la Universidad San Carlos de Guatemala, en la cual los compañeros mencionaron las siguientes observaciones:

- Cambiar el color u opacidad del color de los textos para que sea más agradable a la vista y para beneficio de lecturabilidad.
- Tener una línea gráfica para los iconos, cuadros y gráficas.
- Jugar más con los bloques de textos para una mejor diagramación del contenido.

Al tomar en cuenta las observaciones de los compañeros para la mejora del diseño del material se hicieron los cambios pertinentes para llegar a la siguiente propuesta.

Propuesta gráfica



Centro Municipal de Emprendimiento - Módulo Empresarialidad

Índice

01	Las oportunidades de mi emprendimiento	1
02	Conociendo mi mercado	2
03	Propuesta de valor	3
04	Transformando mi modelo de negocio	4
01	Las oportunidades de mi emprendimiento	1
02	Conociendo mi mercado	2
03	Propuesta de valor	3
04	Transformando mi modelo de negocio	4
01	Las oportunidades de mi emprendimiento	1
02	Conociendo mi mercado	2

2

Centro Municipal de Emprendimiento - Módulo Empresarialidad

Presentaciones

- Tu Nombre y el nombre del emprendimiento
- De qué trata tu emprendimiento
- Qué necesidad satisface tu producto o servicio
- ¿Puedo superar a la competencia?

Presentación del programa

Reglas de convivencia

3

Centro Municipal de Emprendimiento - Módulo Empresarialidad

Para ti... ¿Qué es emprendimiento?

Es una forma de pensar y actuar hacia la creación de riqueza para aprovechar las oportunidades presentes en el entorno, o para satisfacer las necesidades de ingresos personales generados a la economía y sociedad.

El emprendedor

Es quien ve oportunidades en donde otras personas ven problemas. En todo momento está buscando oportunidades de negocios.

Proceso de emprendimiento



4

Centro Municipal de Emprendimiento - Módulo Empresarialidad

Para ti... ¿Qué es emprendimiento?

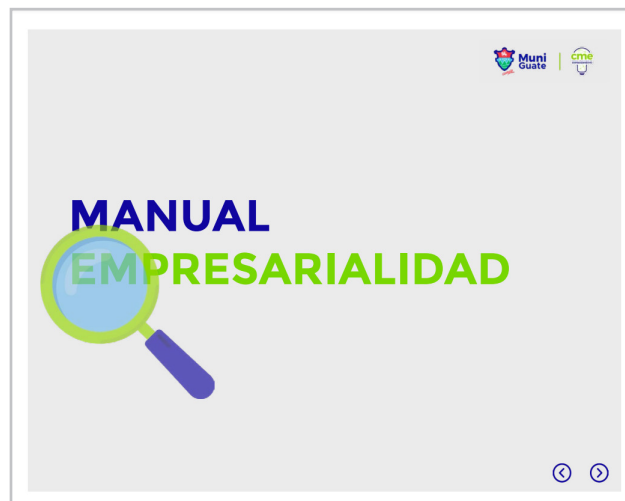
Quis asitatu quunt magnihictur am quaspercia dolorrunde digenest maximus, quis estinve lectore nobitatem di net hil iusanis sequam, quia num inumviquatur? Otati nonsequid ea-quisait quis quid eum experfe rectum quae nit prorepd eum quo qui qui dus eos esentot asperi optat volorio, Nam eribusant aut et aut minusdae demquistet quae repuda volorem abor minihilit et et quis undi atur, sumque cusdant aspis dellore perchic totas parunt fuga. Nem et reptatist entur? Piet volores tibus, con non elius sequaec tectibusa nis mo blabo. El-lent es eatum, conserum int voluptatias ant molorepe labo. Nam alit inihili tempor sent.

5

6.3.2 Evaluación con **expertos en docencia y material editorial**

Luego de los cambios realizados, se efectuó otra evaluación en conjunto con los asesores docentes para seguir con las mejoras del material, quienes son expertos en docencia y en diseño de material editorial, llegando así a las siguientes observaciones para mejorar el diseño.

- El espacio entre columnas mejorarlo para que no se confundieran los bloques de textos a la hora de leer.
- Aumentar la gráfica del material para que el material sea más dinámico, interactivo y que connote lo que el CME da a conocer que es el emprender, la innovación al ver el diseño del material educativo.
- Aumentar el tamaño de los imatipos de la institución y municipalidad para mejor apreciación.



ÍNDICE		
Sesión 1		P. 23
Las oportunidades de mi emprendimiento	- Tipos de emprendimiento - Etapas del emprendimiento - Estrategia de negocio azul - Análisis del entorno: competidores, proveedores y clientes	Ejercicio 01: Preguntas orientadoras Entregable 01: Diagnóstico del emprendimiento
Sesión 2		P. 23
Conociendo mi mercado	- Construcción de Buyer person - Definición y validación del segmento	Entregable 02: Encuesta para definición del segmento de mercado.
Sesión 3		P. 23
Propuesta de valor	- Identificación del problema/solución - Identificación de recursos del emprendimiento - Definición y construcción de la propuesta de valor	Ejercicio 03: Insuños y Herramientas Entregable 03: Perfil del cliente y lemas de propuesta de valor.
Sesión 4		P. 23
Transformando mi modelo de negocio	- Integración de la innovación en el modelo de negocio - Esquematización de los 9 bloques - Práctica/Construcción del modelo de negocio	Entregable 04: Modelo de negocio
Sesión 5		P. 23
Organizando mi emprendimiento	- Análisis FODA - Definición de la misión, visión y valores - Identificación de la ventaja competitiva	Entregable 05: Misión, visión, valores, FODA y ventaja competitiva del emprendimiento.

6.3.3 Propuesta **digital**

Después de la asesoría en conjunto con los asesores docentes expertos de la universidad se tomó en cuenta sus observaciones para seguir mejorando y como resultado se obtuvo la siguiente propuesta.



Centro Municipal de Emprendimiento - Módulo Empresarialidad

Nuestras presentaciones

- Tu Nombre y el nombre del emprendimiento
- De qué trata tu emprendimiento
- Qué necesidad satisface tu producto o servicio
- ¿Cuándo superar a la competencia?

¡Bienvenidos!

Presentación del programa de empresarialidad

- Oportunidades de mi emprendimiento
- Conociendo mi mercado
- Elaborando mi propuesta de valor
- Modelo de negocios
- Organizando mi emprendimiento con responsabilidad
- Haciendo cuentas para ser sostenible
- Hechos para ganar P. E.
- Hechos para ganar E. R.
- Hagamos de negocios
- Pitch práctica
- Presentación final

Reglas de convivencia

- Compañerismo
- Puntualidad
- Responsabilidad
- Empatía
- Cortesía

5

Centro Municipal de Emprendimiento - Módulo Empresarialidad

Para ti ¿Qué es emprendimiento?

Emprendimiento

Es una forma de pensar y actuar hacia la creación de riqueza para aprovechar las oportunidades presentes en el entorno, o para satisfacer las necesidades de ingresos personales generadas a la economía y sociedad.

El emprendedor

Es quien ve oportunidades en donde otras personas ven problemas. En todo momento está buscando oportunidades de negocios.

6

Proceso de emprendimiento

Negocio discontinuado

Actividad de Emprendimiento Temprano (ETA)

Emprendedor potencial

Emprendedor naciente

Proprietario

Negocio establecido

Concepción

Nacimiento del negocio

Persistencia

Ingresos

42 meses

Atributos Individuales

Industria

Impacto

- Género
- Edad
- Motivación
- (necesidad, oportunidad)

- Sector

- Negocio en crecimiento
- Innovación
- Internacionalización

Centro Municipal de Emprendimiento - Módulo Empresarialidad

Tipos de emprendimiento

Necesidad

Oportunidad

1. Subsistencia

2. Tradicional

1. Dinámicos

2. Alto impacto

Emprendimientos dinámicos /por oportunidad/

...tiene un potencial realizable de crecimiento gracias a una **ventaja competitiva** - tecnológica o no - como para al menos convertirse en una mediana empresa, es decir, que opere bajo una lógica de **acumulación generando ingresos muy por encima de los niveles de subsistencia** del propietario que son reinvertidos en el desarrollo del emprendimiento y que crece muy por encima de la media de su sector.

Emprendimientos alto impacto /oportunidad/

Acciones empresariales con capacidad para **transformar y dinamizar las economías** a través de procesos sistemáticos de **innovación** y generación de **empleo**. Es una empresa que crece rápida y **sosteniblemente**, ya que cuenta con altos niveles de financiamiento o de inversiones.

Emprendimientos de subsistencia /necesidad/

Acciones empresariales dirigidas a generar ingresos diarios para vivir (**autoempleo**), sin una planificación o una visión de crecimiento estructurada en el mercado y que tiende a **no generar excedentes**. Ordinariamente se desarrollan en el **sector informal** de la economía y a cargo de poblaciones empobrecidas. Impulsos mayoritariamente **en oportunidades de conocimiento** y financiamiento para desarrollar dichos emprendimientos

Emprendimientos tradicionales /necesidad/

Acciones empresariales dirigidas a la generación de ingresos, cuentan con una **estructura organizacional** y que utilizan el conocimiento técnico para la **generación de excedentes** que permiten la **acumulación**. Tienden a desarrollar su actividad en la **informalidad**, en mercados y sectores **tradicionales** de la economía **sin elementos diferenciadores** en sus productos y servicios.

7

6.3.4 Evaluación con **experto en diseño gráfico**

En el anterior inciso se hicieron los cambios pertinentes para la propuesta que se mostrará a los expertos en diseño y en áreas clave que ayudarán a este material para su propuesta final. En esta evaluación se realizó por medio del método cualitativo utilizando la técnica de entrevista virtual y presencial con el instrumento de encuesta abierta. (ver anexos)

Los resultados obtenidos después de haber realizado la entrevista con los expertos se tomaron en cuenta las siguientes observaciones y puntos a mejorar:

1. ¿Los colores son adecuados para el material diseñado?

- La combinación de los colores son adecuados, a pesar de ser de la institución el juego de los mismos hace que el diseño se vea atractivo.
- Están bien, son de la institución y el juego de la opacidad ayuda a tener jerarquía. Se puede leer, solo aumentaría la opacidad del azul en los textos de información para que sean más legibles.
- El juego del color es adecuado, si se puede añadir más color sería lo ideal para que la propuesta cumpla los requerimientos de la magnitud del proyecto.
- Me parece una buena solución respecto al uso de los mismos sin perder la legibilidad y que son colores de la institución, solo cambiaría el resaltado de ciertas palabras por azul, diría jugar más con el azul y su opacidad.

2. ¿Las tipografías y estilos seleccionados considera que son una opción favorable para el proyecto, lecturabilidad y legibilidad?

- Es adecuada para la lectura y para el diseño, solo cambiaría el tamaño de los textos porque no se logran leer del todo, es difícil. Aumentaría un punto más de tamaño para que se pueda leer mejor en cualquier dispositivo que se vaya a utilizar.
- Sí, me parece buena elección para el proyecto, es una tipografía que puede contribuir a una buena lectura.
- Es funcional, como es parte de la identidad visual de la institución no se puede cambiar, pero considero si se puede agregar alguna otra opción sería pertinente en la propuesta.
- Es una buena propuesta para solución del manual. Agregaría variación con los tamaños para generar mayor impacto visual así como dinamismo.

3. ¿Cuál es su criterio respecto a la retícula utilizada?

- Es pertinente para la diagramación de la información porque puede jugarse con los espacios para más dinamismo.
- Considero que los espacios entre textos podrían ser más abiertos, se puede confundir los mismos textos por su largo.
- Me parece adecuada para la diagramación de toda la información de forma ordenada y legibilidad de los textos.

4. ¿El formato para el material es el adecuado según su uso y los dispositivos? El material se utilizará en computadora de escritorio, tableta y celular.

- Sí, es adecuado, ya que la mayoría de los PDF son en ese tamaño y no hay problemas al utilizarlo.
- Cambiaría el ancho a que sea un poco más porque el formato así se adecua a los dispositivos más anchos.
- No veo ningún problema con el mismo, me parece una buena solución para el mismo. Solo que sea un PDF interactivo, así se le agrega ese plus que motive a seguir leyendo el mismo y no se aburra el grupo objetivo que lo utilizará.
- Sí, se puede hacer Zoom en el teléfono entonces si está bien, porque si se necesitará agrandar el PDF se podría en el dispositivo, en todos los PDF usualmente se hacen zoom para ver mejor el contenido, ya que el tamaño siempre puede variar de mucho a poco.

5. ¿La distribución de la información es legible, armónica, dinámica y adecuada?

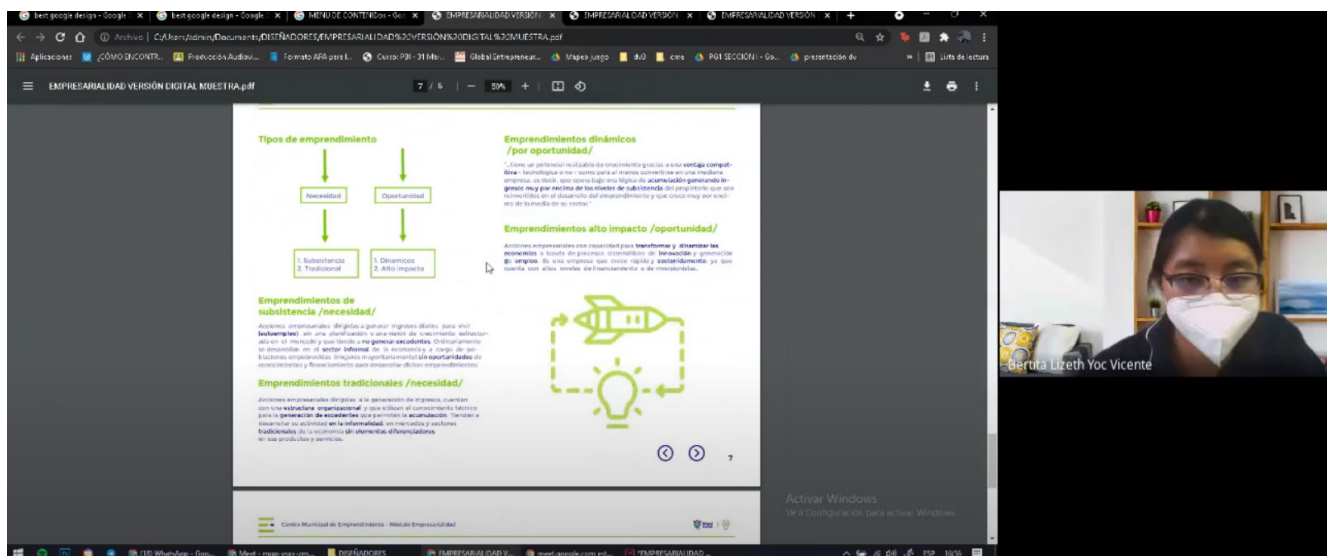
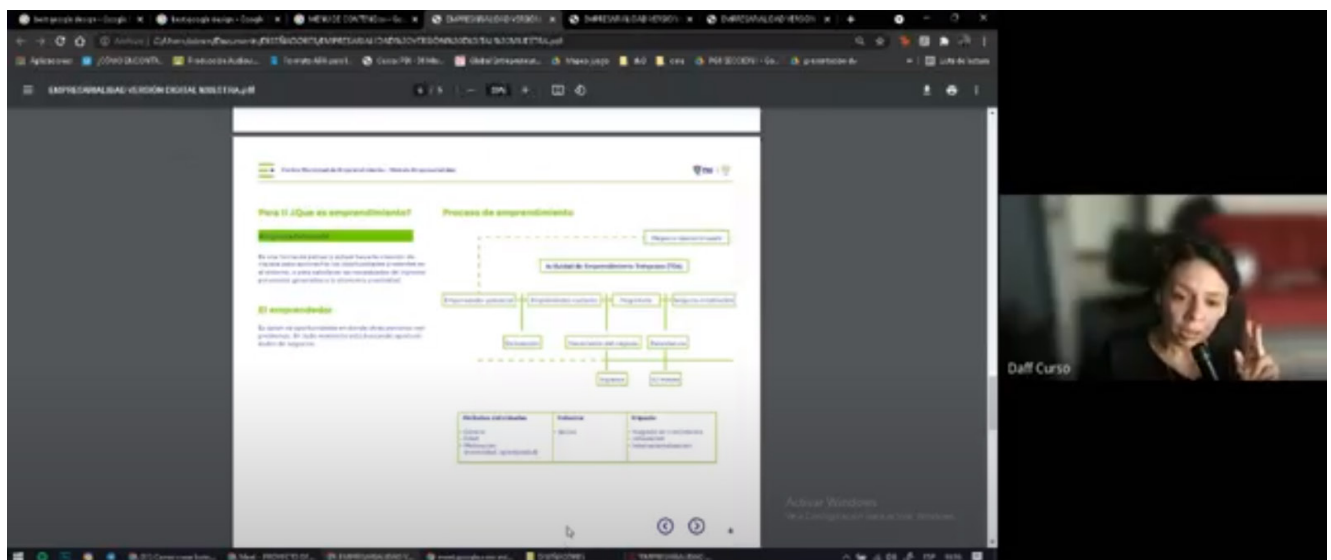
- Sí, pero no me convence del todo, falta algo para que se realce mejor toda la información y elementos.
- Sí, me parece el espacio entre textos y los demás elementos, se puede leer y no confunde, tiene un patrón de lectura que guía.
- Me parece pero se le puede mejorar, ver el patrón de lectura que sea adecuado y cumpla este material su objetivo cuando las personas del grupo objetivo lo tengan así tendrán una experiencia de usuario lo mejor posible.
- Sí me parece, considero que se ve limpieza, espacio entre todos los elementos y no se ve desordenado. Solo los iconos no me convencer del todo, sería de jugar con su opacidad de color y el tamaño ya que son parte clave.

6. ¿Considera adecuada la línea gráfica de las ilustraciones y los iconos así como el color y tamaño?

- Sí, me gusta como se ven en el manual y que se combinan bien con todo.
- Sí, me parece, se nota que cada icono pertenece de acuerdo al tema que corresponde y las ilustraciones también su diseño.
- Tendría cuidado con la proporción de las manos de cada personaje, los iconos y tener cuidado con el tamaño por la legibilidad.
- Sí, me gusta como se ven los personajes y sus expresiones, el color me gusta la combinación y las diferentes formas en que se utiliza el azul para crear la diferencia y jerarquía.

7. ¿Qué cambios y mejoras considera realizar en general?

- El tamaño del texto aumentar de uno o dos puntos más.
- La diagramación mejorarla para que sea más atractiva.
- Aumentar el color en los textos para que se puedan leer mejor y el tamaño del formato para que se vea mejor.
- Agregar más gráficos para que el proyecto sea aceptado como proyecto de graduación.
- Ver la proporción de las manos de los personajes.
- Ver el tamaño de los iconos por su legibilidad ya que son una parte importante de acuerdo a la propuesta.
- Ver los botones para que el usuario tenga una buena experiencia usando el material.
- Ver las portadillas y portada.
- El juego de los colores en el texto, la opacidad.
- Mejorar el tamaño y posición de los iconos como el color.



Después de las evaluaciones respectivas con los diseñadores expertos profesionales en diseño gráfico, diseño editorial, diseño ux/ui y en el tema de emprendimiento se obtuvo una crítica positiva así como puntos de mejora oportunos para hacer los cambios. En las siguientes gráficas se muestra la propuesta hecha.

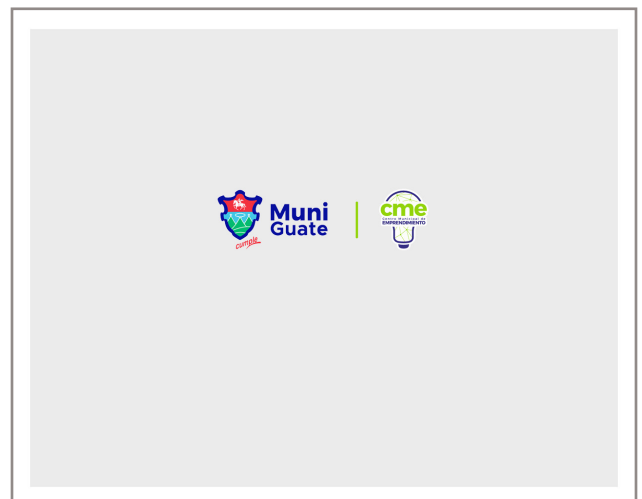
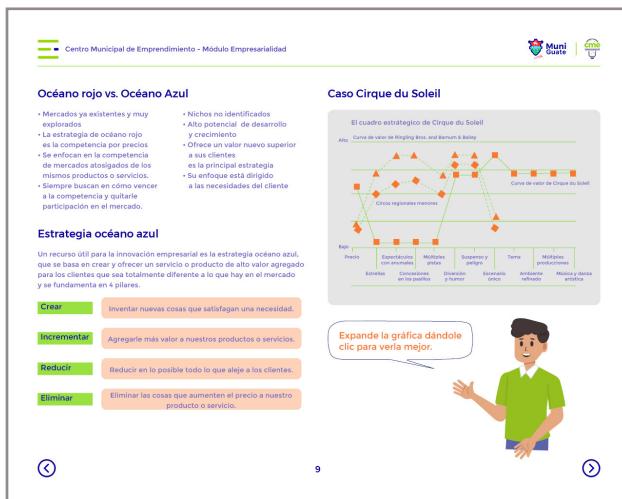
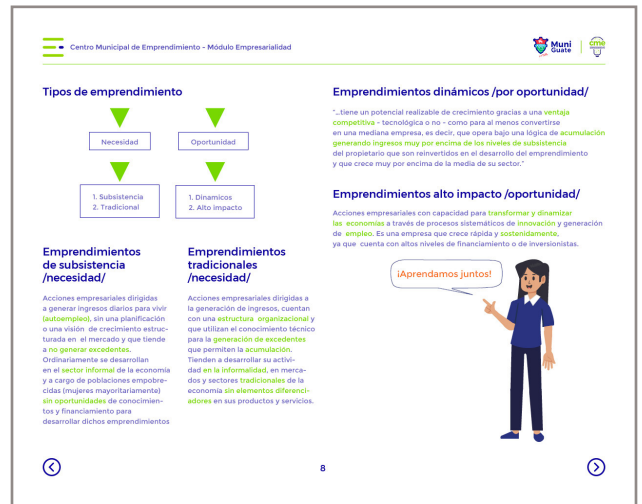
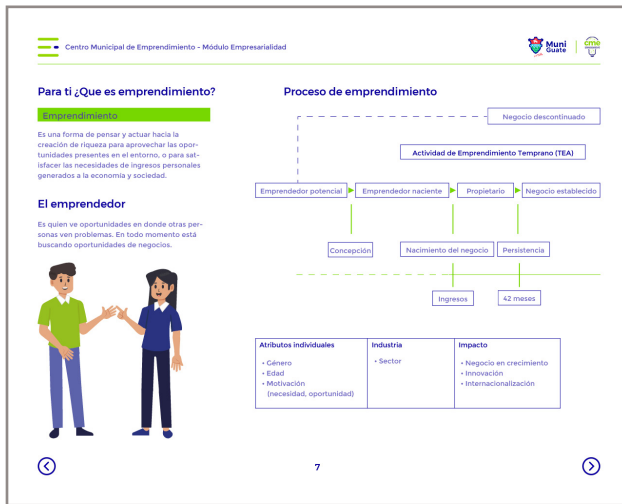
6.3.5 Propuesta gráfica.



Índice		
Sesión 1		P. 23
Las oportunidades de mi emprendimiento	• Tipos de emprendimiento • Etapas del emprendimiento • Estrategia de negocio actual • Análisis del entorno: competidores, proveedores y clientes	Ejercicio 01: Preguntas orientadoras Entregable 01: Diagnóstico del emprendimiento
Sesión 2		P. 23
Conociendo mi mercado	• Construcción de buyer person • Definición y validación del segmento	Entregable 02: Encuesta para definición del segmento de mercado.
Sesión 3		P. 23
Propuesta de valor	• Identificación del problema/solución • Identificación de recursos del emprendimiento • Definición y construcción de la propuesta de valor	Ejercicio 02: Insumos y Herramientas Entregable 03: Perfil del cliente y llenado de propuesta de valor.
Sesión 4		P. 23
Transformando mi modelo de negocio	• Integración de la innovación en el modelo de negocio • Explicación de los 9 bloques • Práctica/Construcción del modelo de negocio	Entregable 04: Modelo de negocio
Sesión 5		P. 23
Organizando mi emprendimiento	• Análisis FODA • Definición de la misión, visión y valores • Identificación de la ventaja competitiva	Entregable 05: Misión, visión, valores, FODA y ventaja competitiva del emprendimiento.

Índice		
Sesión 6		P. 23
Al alcance de mi comprador	• Estrategias de mezcla de mercadotecnia: producto, precio, plaza y promoción	Entregable 06: Comercialización.
Sesión 7		P. 23
Haciendo cuentas para ser sostenible	• Costos (diferencia entre costos y gastos) • Determinación del precio	Entregable 07: Cálculos de costos y precio
Sesión 8		P. 23
Hechos para ganar I	• Presupuesto • Punto de equilibrio unitario	Entregable 08: Cálculos de presupuesto y punto de equilibrio
Sesión 9		P. 23
Hechos para ganar II	• Estimación de ventas • Estado de resultados proyectado	Entregable 09: Estimación de ventas y estado de resultados revisado
Sesión 10		P. 23
Hablemos de negocios Reglas para una sana competencia	• Puntos clave del pitch • Serie pasos para una buena negociación • Consejos para negociar • Herramientas para presentaciones (CANVA/Powerpoint)	Entregable 10: Guía de pitch
Sesión 11		P. 23
Práctica de pitch	• Revisión y resolución de dudas para presentación final	Realizar correcciones indicadas al pitch.
Sesión 12		P. 23
Presentación final		





6.4 Evaluación del nivel 3 - **Validación con la institución y personas del grupo objetivo**

Esta fase de evaluación se aplica con personas involucradas de la institución y que pertenecen al grupo objetivo al cual se dirige el material. Se utilizan prototipos totalmente diseñados o partes clave de las piezas si estas son muy extensas. La finalidad de esta actividad es verificar la aplicabilidad comunicativa, tanto del contenido de las piezas como del diseño, determinando el nivel de atracción visual y legibilidad alcanzado a través del mismo.

6.4.1 Evaluación con personal de la **institución y grupo objetivo**

Para este propósito se elaboró un instrumento de validación técnica que permita verificar el nivel de aceptación por parte del grupo objetivo y confirmar su efectividad. Se realizaron las correcciones indicadas por los diseñadores y se mostraron los resultados finales del inciso anterior a la institución y grupo objetivo. Para esta fase se utilizó el método cualitativo con la técnica de entrevista utilizando el instrumento de encuesta abierta y aplicado de forma digital por medio de una video llamada en la plataforma de Google Meet. Los resultados fueron los siguientes:

1. ¿La combinación de los colores es adecuada para el material diseñado?

- Sí, se respeta los colores institucionales, si se agrega otro color que sea en cantidades pequeñas.
- Sí, se ve dinámico y rápido de leer.
- Sí, me parece bien su combinación.

2. ¿Las tipografías y estilos seleccionados considera que son una opción favorable para el proyecto, la lectura y legibilidad?

- Sí, considero que se puede jugar con el tamaño de los textos así puede generar más jerarquía y peso visual, así como exagerar ciertas palabras y jugar con los estilos.
- Sí, se puede leer, yo estoy desde el celular y los puedo leer.
- Sí, puedo leer bien.
- Sí, no me genera incomodidad leer.

3. ¿Cuál es su criterio respecto a la retícula utilizada? *Pregunta aplica solo para la encargada de diseño de la institución.

- Está bien, se puede diseñar una buena propuesta con la misma.
- Sí, no tengo problema al leer entonces está correcto.

4. ¿El formato para el material es el adecuado según su uso y los dispositivos donde se visualizará?

- Sí, considero que sí, se puede leer en la computadora y el celular.
- Sí, no tengo problema al leer entonces está correcto.
- Sí, el tamaño está bien.

5. ¿La distribución de la información es legible, armónica, dinámica, atractiva y adecuada?

- En la portada vería el juego del color porque el texto del título no se ve bien, se ve mejor la composición de los textos, iconos e ilustraciones. También es bueno dejar espacios en blanco y no saturar todas las páginas para que no cansen la vista, el resto de textos me parece.
- Sí, de momento sí, el contenido lo veo bien distribuido y la forma que tienen.
- Me parece, puedo leer sin perderme y sé dónde empieza un tema o finaliza.
- Sí, me gusta como se ven los personajes y el texto, no se ve aburrido.

6. ¿Considera adecuada la línea gráfica de las ilustraciones y los iconos así como el color y tamaño?

- Sí, me parecen adecuados los iconos y las ilustraciones, solo tener cuidado con el tamaño de cada uno.
- Sí, aportan mejor interacción para que la persona que lo utilizará no se aburra solo con texto.
- Sí, las ilustraciones me parecen geniales para agregarle mejor diseño.

7. ¿Qué cambios y mejoras considera realizar en general?

- Dejar espacios en blanco y no saturar las páginas.
- Jugar más con los textos para crear mejores jerarquías, un atractivo y dinámica en las páginas.
- Mejoras en la portada por la legibilidad, si los iconos no tienen alguna acción como el micrófono mejor quitarlo.
- La portada y portadillas hacer los cambios para que quede mejor la propuesta final.

Centro Municipal de Emprendimiento - Módulo Empresarialidad

Tipos de emprendimiento

Necesidad

Oportunidad

1. Subsistencia
2. Tradicional

1. Dinámicos
2. Alto impacto

Emprendimientos de subsistencia /necesidad/

Acciones empresariales dirigidas a generar ingresos diarios para vivir (autoempleo), sin una planificación o una visión de crecimiento estructural en el mercado y que tiende a no generar excedentes. Ordinariamente se desarrollan en el sector informal de la economía y a cargo de poblaciones empobrecidas (mujeres mayoritariamente) sin oportunidades de conocimientos y financiamiento para desarrollar dichos emprendimientos.

Emprendimientos tradicionales /necesidad/

Acciones empresariales dirigidas a la generación de ingresos, cuentan con una estructura organizacional y que utilizan el conocimiento técnico para la generación de excedentes que permitan la acumulación. Tienen a desarrollar su actividad en la informalidad, en mercados y sectores tradicionales de la economía sin elementos diferenciadores en sus productos y servicios.

Emprendimientos dinámicos /por oportunidad/

"...tiene un potencial realizable de crecimiento gracias a una ventaja competitiva - tecnológica o no - como para al menos convertirse en una mediana empresa, es decir, que opere bajo una lógica de acumulación generando ingresos muy por encima de los niveles de subsistencia del propietario que son esenciales en el desarrollo del emprendimiento y que crece muy por encima de la media de su sector."

Emprendimientos alto impacto /oportunidad/

Acciones empresariales con capacidad para transformar y dinamizar las economías a través de procesos sistemáticos de innovación y generación de empleo. Es una empresa que crece rápida y sostenidamente, ya que cuenta con altos niveles de financiamiento o de inversionistas.

¡Aprendemos juntos!

lucia auyón

Centro Municipal de Emprendimiento - Módulo Empresarialidad

Sesión 1

Las oportunidades de mi emprendimiento

cme

Escuela de Negocios

Centro Municipal de Emprendimiento - Módulo Empresarialidad

Para ti ¿Que es emprendimiento?

Emprendimiento

Es una forma de pensar y actuar hacia la creación de riqueza para aprovechar las oportunidades presentes en el entorno, o para satisfacer las necesidades de ingresos personales generados a la economía y sociedad.

El emprendedor

Es quien ve oportunidades en donde otros ven problemas. En todo momento está buscando oportunidades de negocios.

Proceso de emprendimiento

Negocio descontinuado

Actividades de Emprendimiento Temprano (TEA)

Emprendedor potencial → Emprendedor naciente → Propietario → Negocio establecido

Conceptos → Nacimiento del negocio → Permanencia

Ingresos → 42 meses

Atributos Individuales

Industria

Impacto

• Liderazgo
• Éxito
• Motivación (necesidad, oportunidad)

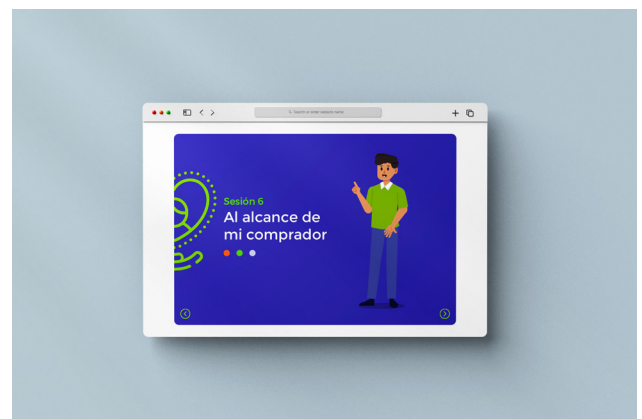
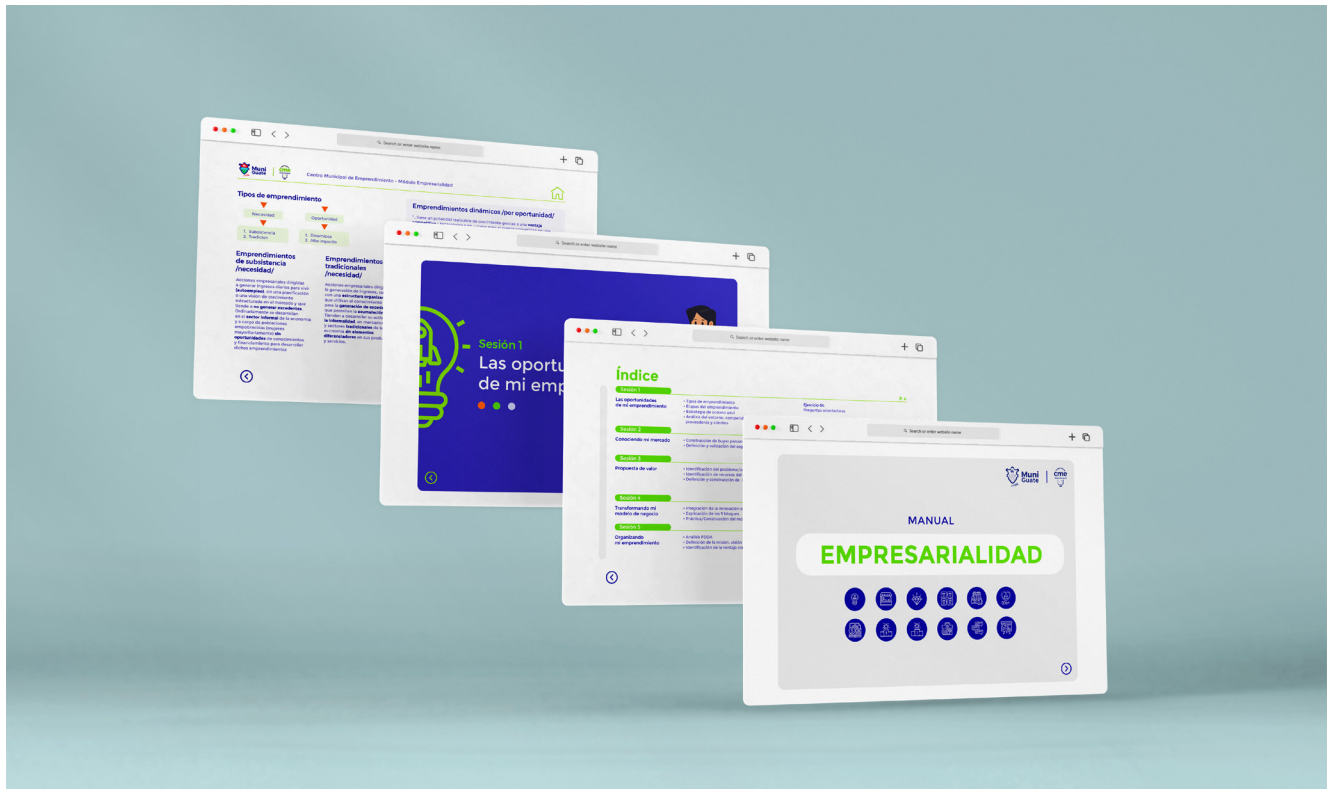
• Sector

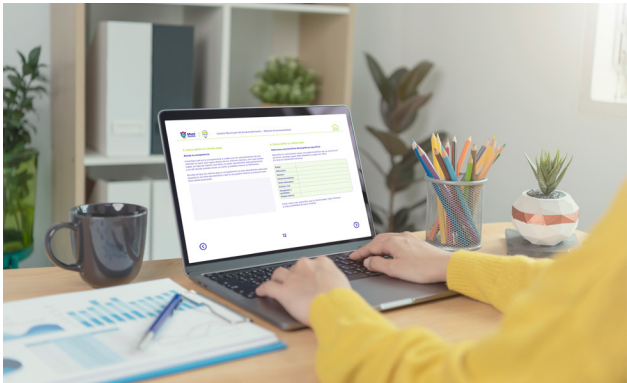
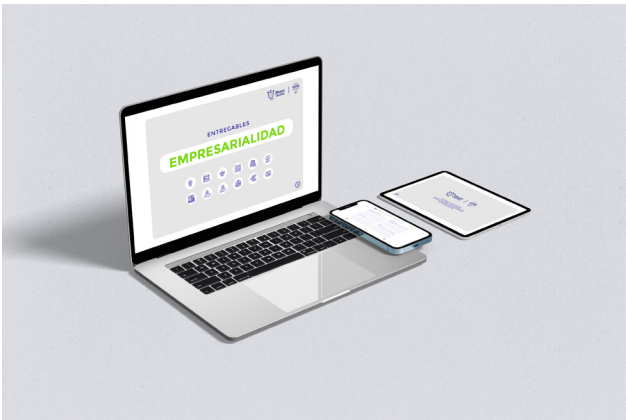
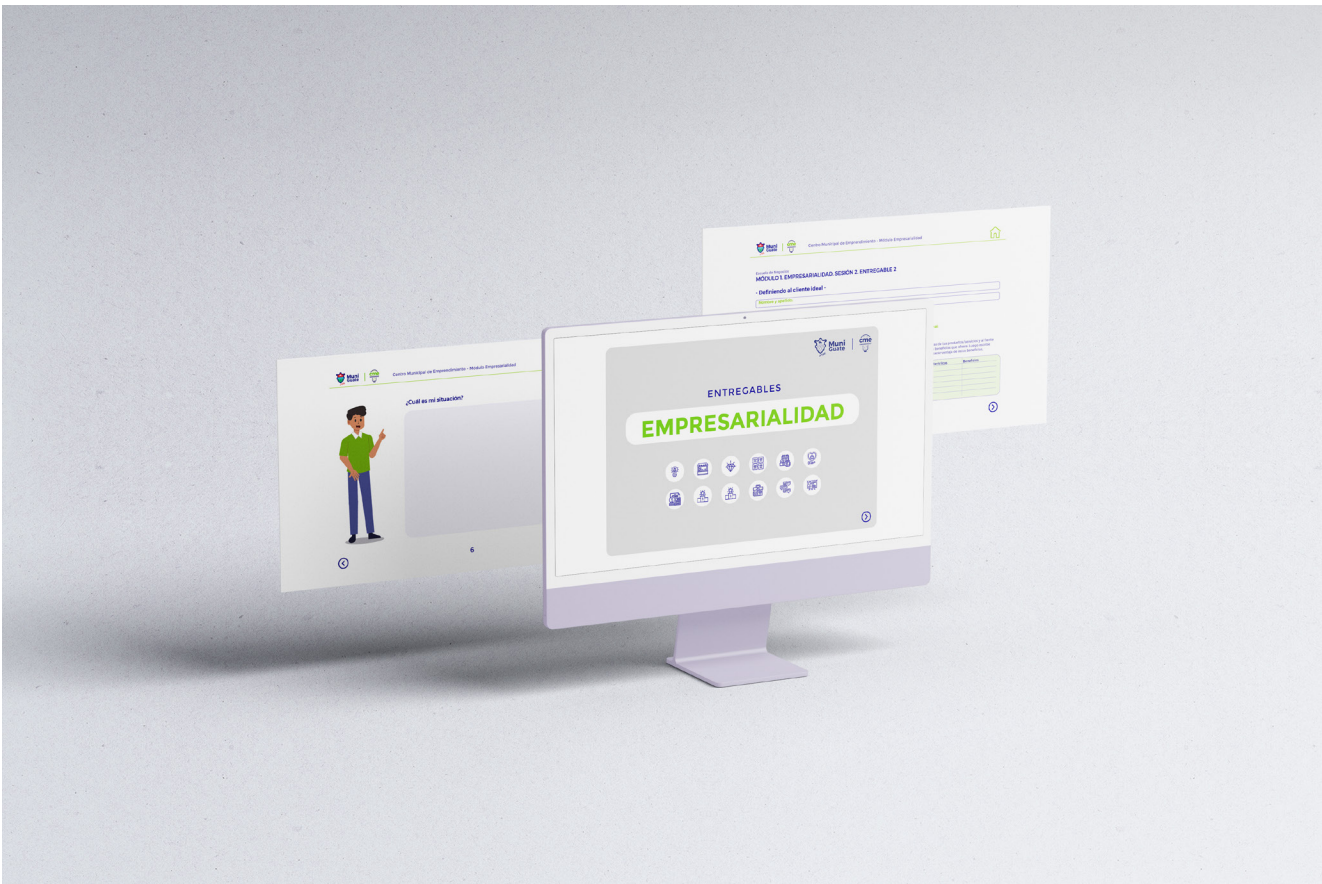
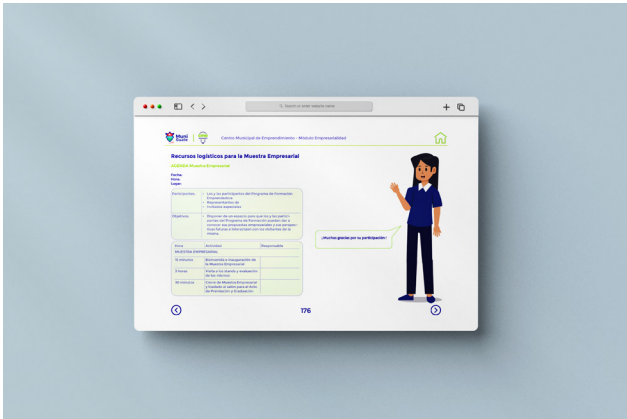
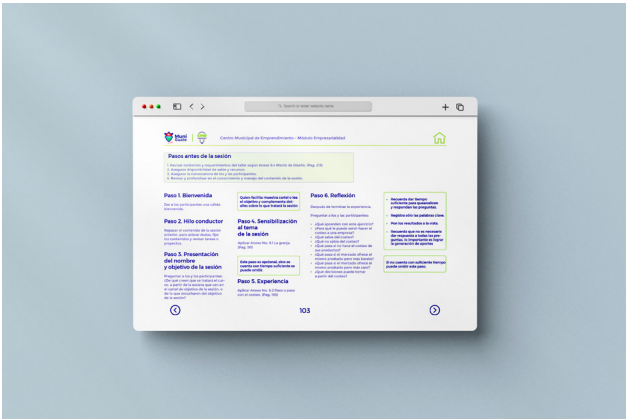
• Negocio en crecimiento
• Innovación
• Internacionalización

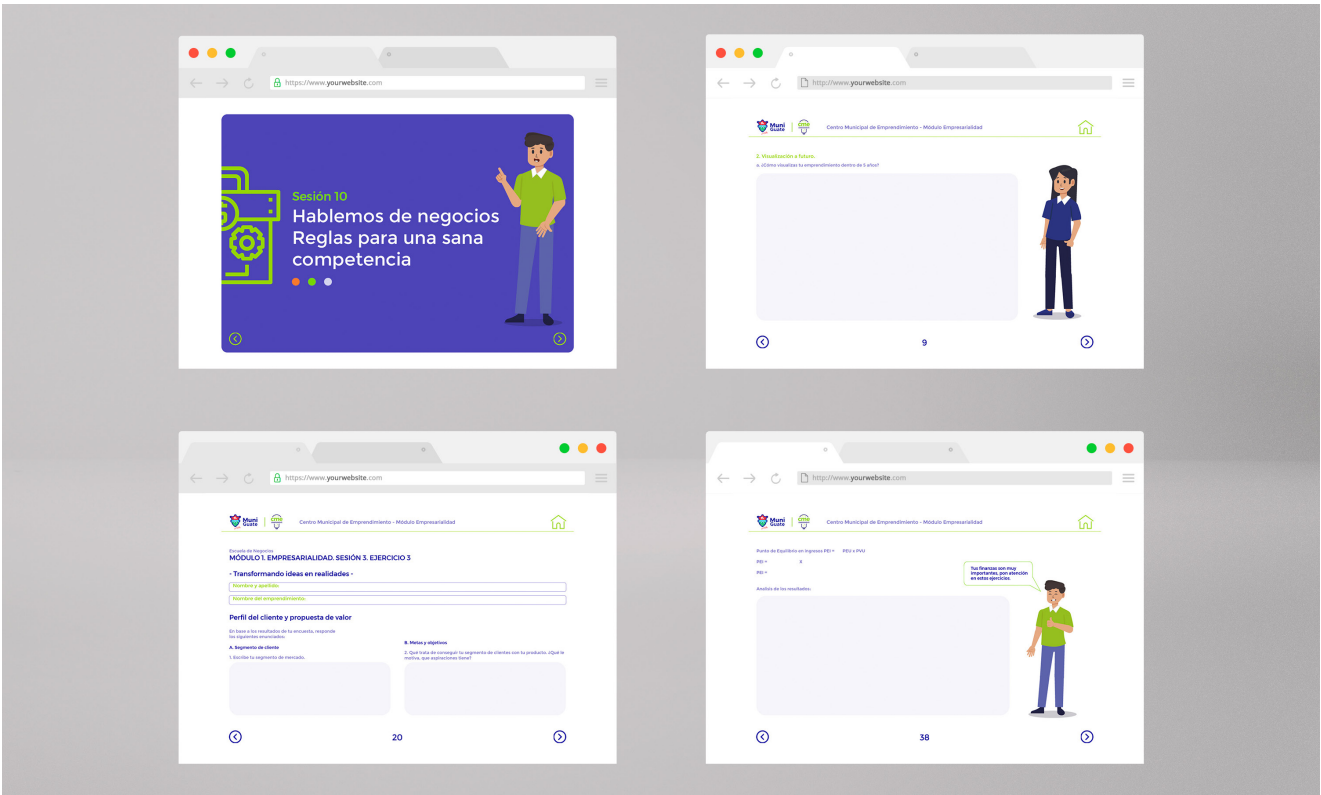
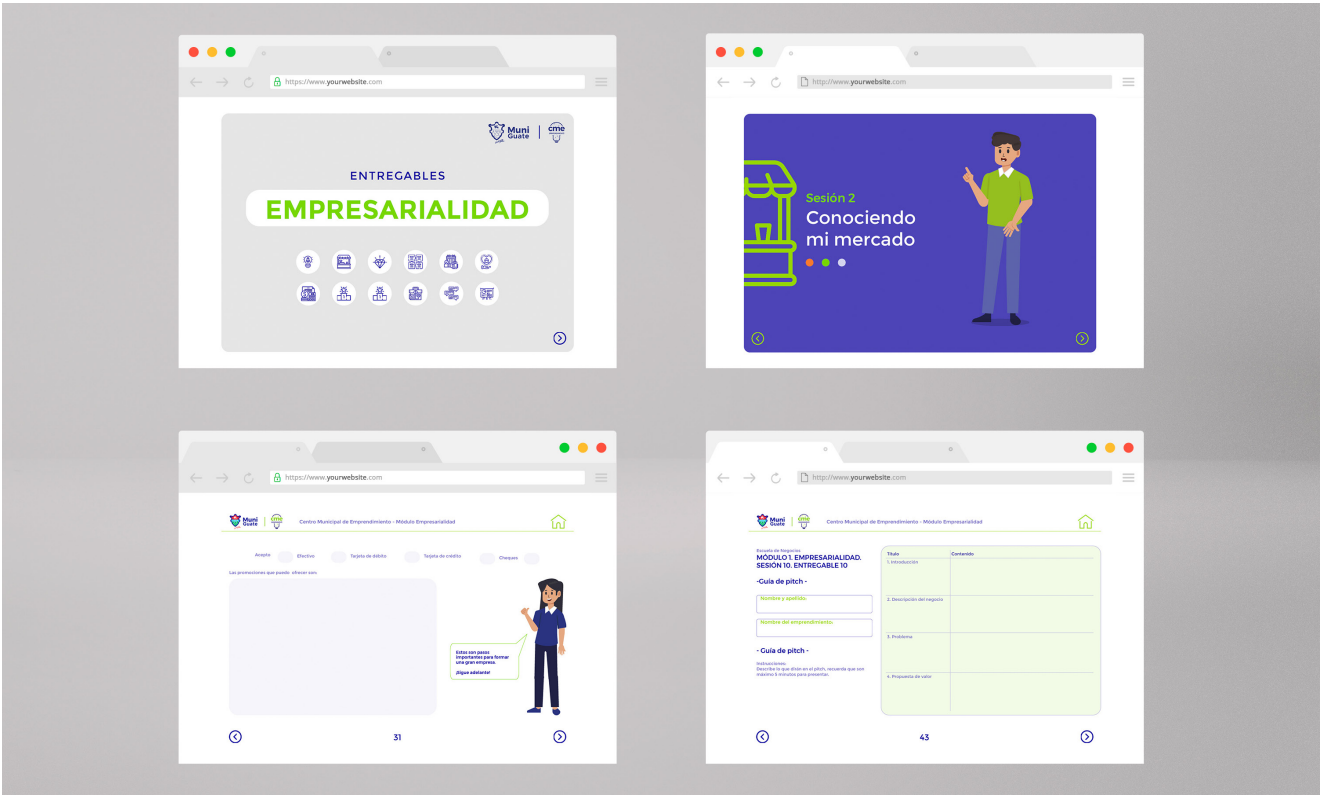
Escuela de Negocios

6.4.2 Propuesta gráfica final

Después de los comentarios, ideas, retroalimentación de todos los involucrados en la evaluación con la institución y grupo objetivo se tomaron en cuenta los puntos a mejorar para así terminar esta fase y generar la propuesta final del material. Al hacer los cambios pertinentes se obtuvo como resultado la siguiente propuesta:







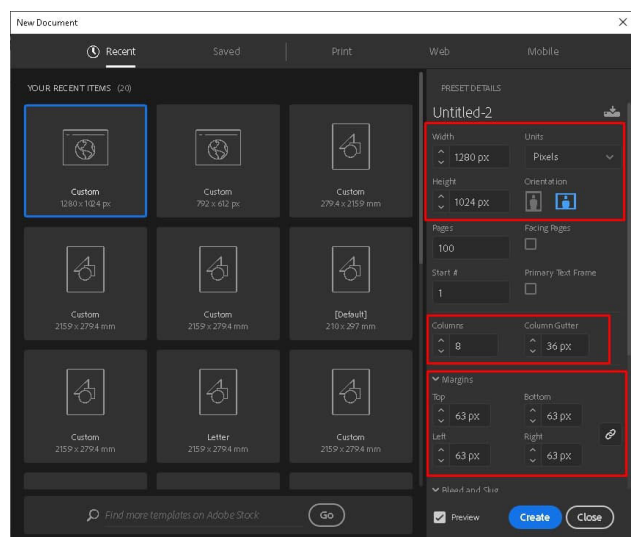
Después del resultado final se procede a fundamentar la selección de cada área para el proyecto realizado.

6.5 Fundamentación técnica de propuesta final

Después de la puesta en marcha del diseño final del material educativo ahora se explicará las decisiones finales que se tomaron para su realización. Este inciso explica sobre la toma de decisiones con su fundamentación del porqué de las mismas.

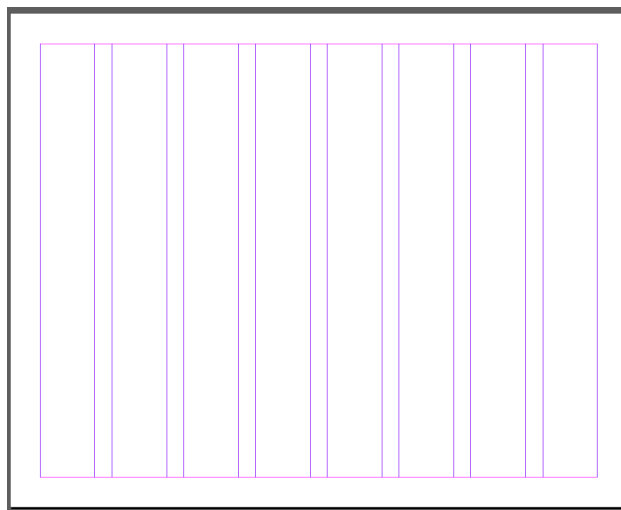
6.5.1. Propuesta **formato**

Se utilizó un formato de 1280 x 900 píxeles, el cual es un formato recomendado para el diseño de interfaz y experiencia de usuario en web y por ser un PDF interactivo que se utilizará en distintos dispositivos es el tamaño más pertinente para la diagramación de la información y su lectura.



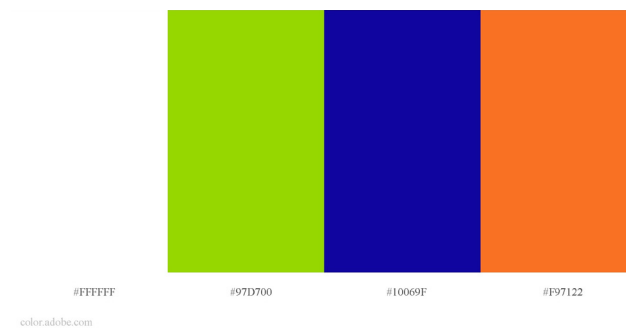
6.5.2. Composición

Se utilizó una composición de ocho columnas para todo el diseño, se tomó esta decisión con base al estilo de diagramación para web, la cual es en columnas y la decisión de ocho para jugar con el espacio así crear bloques de textos dinámicos y estáticos en combinación con las ilustraciones y demás elementos.



6.5.3. Código **cromático**

La selección de colores para la paleta cromática fue extraída de los códigos de colores que mencionan a utilizar en el manual de normas gráficas. Se seleccionó los dos colores institucionales y como complementario el blanco y naranja, estos colores se varia su saturación para darle más dinamismo a toda la composición. Se seleccionaron cuatro en representación a los cuatro colores que Google tiene en su diseño. El formato de los colores son RGB, ya que es el formato utilizado para diseño digital.



</> MODOS Y CÓDIGOS DE COLOR			
RGB 255, 255, 255	RGB 151, 215, 0	RGB 16, 6, 159	RGB 249, 113, 34
HSV 0, 0, 100	HSV 78, 100, 84	HSV 244, 96, 62	HSV 22, 86, 98
CMYK 0, 0, 0, 0	CMYK 30, 0, 100, 16	CMYK 90, 96, 0, 38	CMYK 0, 55, 86, 2
LAB 100, 0, 0	LAB 79, -45, 78	LAB 19, 54, -74	LAB 63, 48, 64

6.5.4. Código **tipográfico**

Cómo código tipográfico se seleccionó un estilo San Serif, el cual es el estilo sugerido, ya que este es amigable a la vista y la lectura en digital. La familia tipográfica escogida es Montserrat la cual connota adaptación, personalidad, modernidad y legibilidad de acuerdo al artículo de Feeling Studio.² Esta tipografía se puede descargar en Google Fonts.

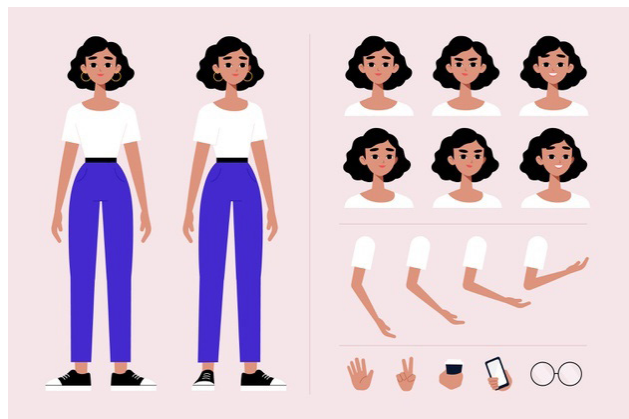
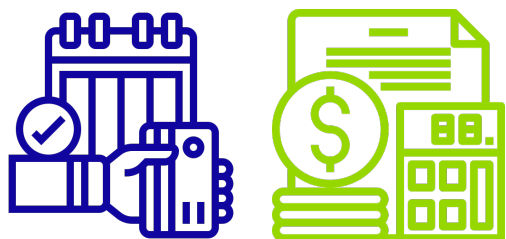
MONTSEERRAT

Thin
Thin Italic
 ExtraLight
ExtraLight Italic
 Light
Light Italic
 Regular
Italic
 Medium
Medium Italic
 SemiBold
SemiBold Italic
 Bold
Bold Italic
 ExtraBold
ExtraBold Italic
 Black
Black Italic

2 "Descubre Qué Transmite Cada Tipografía". 2015. Blog. Feeling Studio . <https://feelingstudio.es/descubre-que-transmite-cada-tipografia/>.

6.5.5 Código **icónico visual**

Ilustración, formato de color RGB para ilustraciones, logotipos e iconografía.



6.5.6 Código **lingüístico**

Código lingüístico institucional del Centro Municipal de Emprendimiento, el cual es educativo e institucional

6.6 **Lineamientos** para la puesta en práctica:

En este punto se habla sobre los lineamientos de reproducción y el uso correcto de cada material diseñado y sus archivos editables. A continuación, se describe el material que se entregará y sus lineamientos.

6.6.1 **Componentes** del proyecto

Los componentes del “Manual Empresarialidad” son:

- Documento editable InDesign versión CC 2019, una versión anterior y una versión posterior (IDML)
- Carpeta empaquetada con los archivos editables de InDesign e Illustrator.
- Carpeta de ilustraciones, iconos y materiales gráficos utilizados en png y jpg.
- Carpeta con tipografías (tipos de letras) utilizadas.
- Documento PDF interactivo “Manual Empresarialidad”
- Documento PDF estático “Manual Empresarialidad”

Los componentes del recurso “Entregables” son:

- Documento editable InDesign versión CC 2019, una versión anterior y una versión posterior (IDML)
- Carpeta empaquetada con los archivos editables de InDesign e Illustrator.
- Carpeta de ilustraciones, iconos y materiales gráficos utilizados en png y jpg.

- Carpeta con tipografías (tipos de letras) utilizadas.
- Documento PDF interactivo “Entregable Empresarialidad”.
- Documento PDF estático “Entregable Empresarialidad”.
- Carpeta con páginas separadas del entregable.

Los componentes del juego
“#ChallengueEmprendedor”

- Archivo editable Articulate 360°
- Carpeta con ilustraciones, iconos y materiales gráficos utilizados en png y jpg.
- Link para la previsualización del juego en línea.
- Empaquetado de los accesorios del juego.

6.6.2 Especificaciones técnicas de cada documento

En esta sección se describen las especificaciones las cuales son requisitos necesarios a cumplir para seguir usando los materiales y editarlos si es necesario.

6.6.2.1 **Software** InDesign CC 2019 o versión anterior para manual y entregable.

Es el software que se utilizó para la creación del manual y entregable, en este software se abren los archivos editables para hacer cambios respecto al contenido del documento, actualización de datos, etc.

A continuación se especifican las características que debe cumplir el hardware para que los archivos de InDesign se abran sin ninguna dificultad.

Sistema operativo Windows

Estos requerimientos son para las versiones del software de mayo de 2021 y diciembre de 2020 de acuerdo con lo que comenta Adobe® en su página de ayuda.³

- Procesador Intel® Pentium® 4 o AMD Athlon® de 64 bits (doble núcleo y más rápido)
- Microsoft® Windows Server 2016 y Windows Server 2019
- 4 GB de RAM (se recomiendan 8 GB); 2 a 8 GB por cada instancia adicional
- 1.6 GB de espacio disponible en el disco duro para la instalación; se necesita espacio libre adicional durante la instalación (el tamaño del archivo de paginación de la memoria virtual de Windows debe incrementarse en 2 GB por cada instancia de InDesign Server)
- Resolución de 1024 x 768 (se recomienda 1280 x 800) con tarjeta de vídeo de 16 bits

- Este software no funcionará si no se activa. Es preciso disponer de conexión a Internet y estar registrado para poder activar el software, validar las suscripciones y acceder a los servicios en línea.

Sistema operativo MacOS

- Procesador Intel multinúcleo
- macOS v10.13, v10.14
- 4 GB de RAM (se recomiendan 8 GB); 2 a 8 GB por cada instancia adicional
- 1.8 GB de espacio disponible en el disco duro para la instalación; se necesita espacio libre adicional durante la instalación (no es posible instalar en volúmenes o particiones formateados que distingan entre mayúsculas y minúsculas UFS, ZFS, HFS o APFS)
- Resolución de 1024 x 768 (se recomienda 1280 x 800) con tarjeta de vídeo de 16 bits
- Este software no funcionará si no se activa. Es preciso disponer de conexión a Internet y estar registrado para poder activar el software, validar las suscripciones y acceder a los servicios en línea.

6.6.2.2 Documento **editable** InDesign CS4 o posterior (IDML)

Es el documento original donde se pueden realizar cambios, actualización de información o agregar. Se puede utilizar en el software para diseño de la compañía Adobe el cual es InDesign CC de la versión 2019 o una versión anterior.

6.6.2.3 Documentos PDF **interactivos**

Son los PDF finales que contienen botones interactivos, los cuales redirigen hacia diferentes partes del documento donde se necesite ir o requiera ir, estas acciones son: ir a siguiente página, ir a página anterior, ir a inicio del documento, ir al final del documento.

El pdf interactivo se puede utilizar en computadora de escritorio, tableta y celular, también en cualquier sistema operativo o software de lectura que acepta el formato de PDF.

6.6.2.4. Documentos PDF de **lectura**

Son los documentos de solo lectura con las páginas sin alguna animación o interacción. Estos PDF se pueden imprimir también para su uso físico sin embargo no se recomienda el manual del facilitador, ya que su propósito es usarlo de forma digital. Ahora el entregable si se puede imprimir ya que está destinada para uso digital y también físico.

6.6.2.5. Carpeta empaquetada con documentos InDesign.

Carpeta que incluye todo el material editable y documentos pdf, incluye:

- Fotografías e imágenes incrustadas en los documentos editables.
- Tipos de letra utilizadas incrustadas en los documentos editables.
- Documentos editables en CC e IDML.
- PDF interactivos
- PDF de lectura.

6.6.2.6. Botones

Botones que se utilizaron para el documento. Los cuales funcionan al hacer clic en ellos.

6.6.2.7 Condiciones de reproducción

El material está realizado para su distribución de forma digital y uso por medio de dispositivos móviles, tabletas y computadoras portátiles como de escritorio. Si se desea imprimir se debe tomar en cuenta los siguientes aspectos.

El manual se debe adaptar a un tamaño de formato para imprimir.

El manual como el entregable se debe pasar su color de RGB a CMYK el cual es el indicado para imprimir.

Si se desea imprimir el entregable se puede hacer en color CMYK.

Si se imprimen ambos materiales se recomienda no dejar los botones interactivos, ya que no se podrán utilizar.

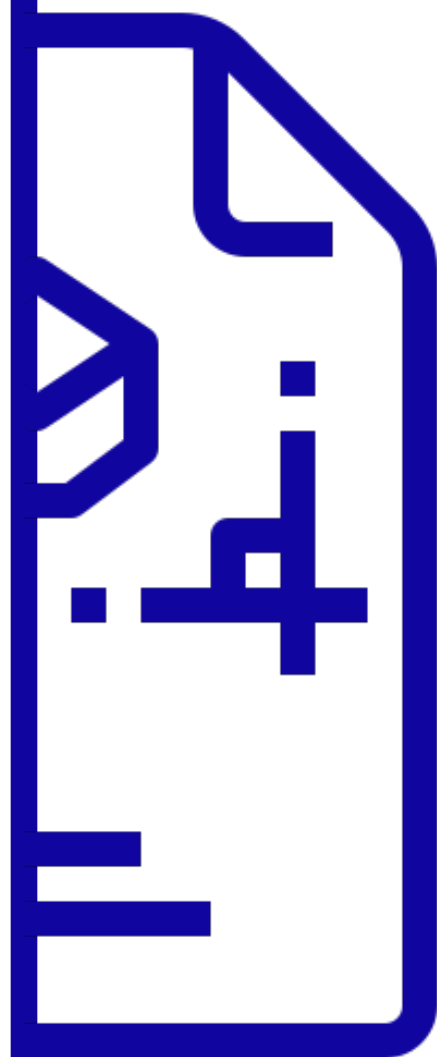
	Botón "home", el cual dirige al principio del documento.
	Botón de "siguiente página", el cual dirige a la página que se debe continuar.
	Botón de "página anterior", el cual dirige a una página antes de la cual se está.
	Botones por sesión. Cada sesión tiene su icono correspondiente a lo cual en la portada funcionan como botones y redirigen hacia el principio de cada sesión al darle clic. Estos botones sólo están en la portada del manual.

6.8. Aporte económico del estudiante

El aporte económico del estudiante es el brindado durante un tiempo determinado para realizar el proyecto para la institución el cual es costado por el mismo estudiante.

En este capítulo se procede a detallar los costos del material, equipo, así como otros materiales e insumos que se necesitaron para realizar el proyecto.

1	COSTOS FIJOS	
	Agua	Q 100.00
	Luz	Q 1000.00
	Internet	Q 1000.00
	Teléfono	Q 350.00
2	COSTOS VARIABLES	
	Papel	Q 100.00
	Insumos de escritorio	Q 125.00
	Impresiones	Q 100.00
	Transporte	Q 100.00
	Servicios de mantenimiento	Q 300.00
3	PROCESO DE DISEÑO	
	Diagnóstico	Q5,000.00
	Elaboración del plan operativo	Q 1,500.00
	Elaboración Brief	Q 1,000.00
	Elaboración Concepto creativo	Q 1,000.00
	Bocetaje	Q 1,500.00
	Ilustración	Q 1,500.00
	Digitalización	Q5,000.00
	Validaciones	Q 1,500.00
	Diseño interactivo final	Q 1,000.00
	Correcciones	Q3,000.00
	Elaboración de propuestas finales de diseño	Q5,000.00
4	DEPRECIACIÓN DE EQUIPOS	
	Computadora	Q 2380.00
5	HONORARIOS DE DISEÑADOR	
	Honorarios	Q14,000.00
	SUB-TOTAL	Q 46,555
6	IMPUESTOS	
	Impuesto de valor agregado (IVA) 12%	Q 5586.60
	Impuesto sobre la renta (ISR) 5%	Q 2327.75
	TOTAL	Q54,469.35



Capítulo 7

Síntesis del Proyecto



7.1 Conclusiones del proyecto

- Se logró el objetivo de colaborar en la educación de emprendedores participantes del módulo Empresarialidad del programa formativo de la Escuela de Negocios del Centro Municipal de Emprendimiento de la ciudad de Guatemala a través de un material educativo digital hecho.
- Como objetivo realizado se transmitieron los conocimientos de emprendimiento con el fin de apoyar el módulo Empresarialidad del programa formativo de la Escuela de Negocio del Centro Municipal de Emprendimiento de la ciudad de Guatemala a través de un material educativo digital.
- Se realizó con éxito el diseñar materiales educativos digitales para enseñar los conocimientos de emprendimiento del módulo Empresarialidad del programa formativo de la Escuela de Negocios del Centro Municipal de Emprendimiento de la ciudad de Guatemala a través de la diagramación de un manual, un recurso pedagógico y un juego educativo digital.

7.2 Recomendaciones

Escuela de diseño gráfico

- Se recomienda crear una infografía con todos los pasos que se llevará a cabo durante el proceso para que el epesista no se pierda en algún momento del mismo.
- Durante el proceso y en cada sesión a realizar seguir dando palabras y ánimos para el epesista, es una parte importante también para validar las situaciones de todos los involucrados en su momento.
- Seguir impartiendo el Ejercicio Profesional Supervisado como Proyecto de Graduación II con profesionales tanto en su área como en la parte humana como lo fue Lic. Gustavo Jurado y Lcda. Anahí Ramírez.

Institución

- Seguir brindando la oportunidad a más epesistas como en esta ocasión para culminar sus estudios de grado y poder contribuir con lo que se ha aprendido.
- Estar en constante comunicación con el epesista, con su trabajo, para entregar un resultado final exitoso y de gran aporte.

A futuros estudiantes del Proyecto de Graduación y Ejercicio Profesional Supervisado

- Implementar el método estratégico para trabajar EPS como Proyecto de Graduación que más sea acorde a sus habilidades para llevar de la mejor forma todas las fases a realizar.
- El tiempo es un aliado como enemigo, se recomienda hacer un buen uso del mismo, cada minuto hasta hora cuenta y puede ser ventaja para ir avanzando.
- Ser disciplinado durante todo el proceso, esto será una ventaja para hacer las entregas correspondientes en su tiempo.

7.3 Lecciones aprendidas

- Tener disciplina durante todo el proceso, ser fuerte en todos los ámbitos y cumplir lo que corresponde hacer en su momento para no correr después por atrasos en cada fase.
- Estar en constante comunicación con los asesores universitarios como asesores externos para atender a sus comentarios y consejos respecto a las mejoras de los proyectos así también para llevar un proceso lo mejor posible como epeista.
- Aprender a tomar cada crítica en las asesorías y sesiones de la mejor forma y para mejora tanto del trabajo personal como profesional.

Referencias

- <?> Bleger, Milagros. 2021. “¿SabesCuál Es La Diferencia Entre Diseño E Ilustración?”. Blog. Crehana . <https://www.crehana.com/blog/disenografico/sabescual-es-ladiferencia-entre-diseno-e-ilustracion/>.
- “10 Características De Los Emprendimientos De Alto Impacto”. 2021. Blog. Auniandinos. <https://www.uniandinos.org.co/enterate/10-caracteristicas-de-los-emprendimientos-de-alto-impacto>.
- “11 Ramas Del Diseño Gráfico Que Debes Conocer”. 2021. Blog. Idat. <https://www.idat.edu.pe/blog/11-ramas-del-disenografico-que-debes-conocer>.
- Auyón, Lucía. 2021. Entrevista con Lucía. Entrevista en persona por Bertita Yoc. Ciudad de Guatemala.
- Behocaray, Grisel. 2021. Diseño Multimedia. Ebook. 1st ed. Argentina: Mara Mobilia. https://cdn.educ.ar/dinamico/UnidadHtml__get__68c644b4-1225-439e-8b3c-27ce6afaad9a/pdf/disenomultimedia_1.pdf.
- “Breve Historia Del Diseño Gráfico”. 2021. Blog. Freelancer. <https://www.freelancer.com/community/articles/breve-historia-del-disenografico>.
- Centro Municipal De Emprendimiento . 2021. Ebook. Ciudad de Guatemala: Lucía Auyón. Consultado el 14 de abril. <https://drive.google.com/file/d/1RKKbxbs6BM70HWLp-fE7W9n8yP-dOqg8W/view?usp=sharing>.
- CME-, Centro Municipal de Emprendimiento. 2020. Centro Municipal De Emprendimiento. Ebook. 1ra ed. Ciudad de Guatemala: CME. <https://drive.google.com/drive/folders/13djwpTfpkAEJwlqn2nz7eLzsVHUsfAYD>
- Del Olmo, Pepe. 2021. “Manual Interactivo”. Presentación, <https://www.slideshare.net/pepedelolmo98/manual-interactivo> `` 2021.
- “Diseño De Identidad Corporativa Y Su Relación Con La Imagen De Tu Empresa”. 2021. Blog. ES DESIGN. <https://www.esdesignbarcelona.com/actualidad/disenopublicitario/disenode-identidad-corporativa-y-su-relacion-con-la-imagen-de-tu-empresa>.
- Diseño Tipográfico . 2021. Ebook. <http://www.eugeniovega.es/asignaturas/digital/presenta/20130507digital.pdf>.

Diseño Y Comunicación Centro Municipal De Emprendimiento. 2021. Ebook. Ciudad de Guatemala: Lucía Auyón. <https://drive.google.com/drive/folders/13djwpTfpkAEJwlqn-2nz7eLzsVHUsfAYD>

Diseño Y Comunicación, Centro Municipal De Emprendimiento. 2021. Ebook. Ciudad de Guatemala: Lucía Auyón. Consultado el 11 de agosto. <https://drive.google.com/file/d/1X5jw6tiZXJ3zseyrPV6aEz1HxYrWMkd1/view?usp=sharing>.

El Manual Como Herramienta De Comunicación . 2021. Ebook. http://biblio3.url.edu.gt/Libros/2011/est_sis/12.pdf.

“Emprendimiento”. 2021. Blog. Concepto. <https://concepto.de/emprendimiento/>.

Guía Metodológica Para Proyecto De Graduación De Diseño Gráfico . 2021. Ebook. Ciudad de Guatemala: Unidad de Investigación y Graduación DG. https://campusv.farusac.edu.gt/pluginfile.php/36351/mod_resource/content/2/Guia%20Metolo%CC%81gica%20para%20Proyecto%20de%20Graduacio%CC%81n.pdf.

“La Diagramación Y Su Importancia En El Diseño”. 2021. Blog. Contenido gratuito . <https://www.ipp.edu.pe/blog/diagramacion/>.

Lázaro, Miguel. 2021. “Historia Del 3D”. Blog. Educación avanzada . <https://grupo-ae.com/historia-y-valor-de-la-tecnologia-3d-en-el-aula/>.

Martínez Cañon, Juan. 2021. La Importancia Del Emprendimiento Para La Empresa Barcelona Activa Barcelona. España. Ebook. Barcelona, España: Juan Camilo Martínez Cañon. <https://repository.usta.edu.co/bitstream/handle/11634/2989/Martinezjuan2015.pdf?sequence=1>.

Monitor Global De Emprendimiento (GEM). 2021. Ebook. Ciudad de Guatemala. https://gem.ufm.edu/wp-content/uploads/2021/07/GEM-Guatemala-2020-2021-22.07.21_Jul-23-1.pdf.

Monitor Global De Emprendimiento (GEM) Guatemala: Reporte Nacional 2020/2021. 2021. Ebook. 1ra ed. Ciudad de Guatemala: Facultad de Ciencias Económicas. https://gem.ufm.edu/wp-content/uploads/2021/07/GEM-Guatemala-2020-2021-22.07.21_Jul-23-1.pdf

Moreno, Juanita. 2021. “Diseño UX: Guía Completa Sobre La Experiencia De Usuario”. Blog. Hubspot. <https://blog.hubspot.es/marketing/experiencia-de-usuario-ux>.

Payo, Alberto. 2021. “Qué Es El Valle De La Muerte En Las Startups Y Cómo Superarlo”. Blog. El Periódico. <https://www.elperiodico.com/es/activos/empresas/20190913/startups-que-es-el-valle-de-la-muerte-7632242>.

- “¿Qué Es El Diseño De Empaque?”. 2019. Blog. Amerike. <https://amerike.edu.mx/que-es-el-diseno-de-empaque/>.
- “¿Qué Es Diseño Gráfico Y Para Qué Sirve?”. 2021. Blog. Esneca Business School. <https://www.esneca.com/blog/que-es-diseno-grafico/>.
- “¿Qué Es El Diseño Publicitario? Importancia Y Ejemplos”. 2019. Blog. Contenido gratuito . <https://www.ipp.edu.pe/blog/diseno-publicitario-importancia/>.
- “¿Qué Son Los Juegos Educativos?”. 2021. Noé Didácticos . <https://www.noedidacticos.com/blog/que-son-los-juegos-educativos-0de1c230067b>.
- Organigrama Municipal de Guatemala . 2021. Ebook. Ciudad de Guatemala. <https://drive.google.com/file/d/1SYBCIFD6mY0TsgjT4ML6uEWGxE7qKjX4/view?usp=sharing>.
- Saloma, Margarita. 2021. Historia Del Diseño Gráfico. Ebook. Universidad de Londres. <https://www.guao.org/sites/default/files/biblioteca/Historia%20del%20Dise%C3%B1o%20Gr%C3%A1fico.pdf>.
- “Significado De Emprendimiento”. 2021. Significados. <https://www.significados.com/emprendimiento/>.
- “Tipos De Emprendimiento Y Sus Características - Micoope”. 2021. Micoope. <https://www.micoope.com.gt/2020/12/01/tipos-emprendimiento/>.
- Unidad de Investigación y Graduación DG. “Guía Metodológica para Proyecto de Graduación de diseño Gráfico”. Documento para Proceso de Revisión, Universidad de San Carlos de Guatemala, 2016. https://campusv.farusac.edu.gt/pluginfile.php/36351/mod_resource/content/2/Guia%20Metolo%CC%81gica%20para%20Proyecto%20de%20Graduacio%CC%81n.pdf.
- Urbina, Miguel. 2021. Método Para La Enseñanza De Diseño Tipográfico . Libro electronico. Ciudad de Guatemala: Miguel Alejandro Urbina Silva. <http://www.repositorio.usac.edu.gt/15321/1/MIGUEL%20ALEJANDRO%20URBINA%20SILVA.pdf>.
- Vargas Murillo, Gabino. 2017. Recursos Educativos Didácticos En El Proceso Enseñanza Aprendizaje . Libro electrónico. http://www.scielo.org.bo/pdf/chc/v58n1/v58n1_a11.pdf.

Anexos

Anexo 1

Tabla de cotejo con aspectos a tomar en cuenta para la elección de bocetaje.

Instrucciones: Deberá autoevaluar cada propuesta gráfica realizada en base a los criterios que aparecen en esta matriz de evaluación. La escala a utilizar es de 1 a 5, siendo 1 la calificación menor y 5 la calificación más alta.		Propuesta gráfica				
Aspecto a evaluar		1	2	3	4	5
1	Pertinencia: La pieza es adecuada, oportuna y conveniente a lo que se quiere transmitir.					
2	Memorabilidad: Califica si el diseño es captado por el usuario. Asimismo, si recuerda el mensaje fácilmente para crear una imagen estable en su mente.					
3	Fijación: El mensaje muestra posicionamiento en la mente del grupo objetivo; incluyendo colores, imágenes y mensaje para facilitar lo que se quiere transmitir.					
4	Legibilidad: Calidad para que un texto pueda ser leído fácilmente, para que pueda ser percibido claramente al leerlo, así mismo respecto a su forma, presentación y disposición.					
5	Composición Visual: Criterio respecto a que toda la pieza tenga un valor armónico, agradable y estético, reuniendo los puntos necesarios como composición gráfica.					
6	Abstracción: Es una simplificación de todo lo percibido en la imagen visual. Cuando la imagen visual es más abstracta, más específica es su referencia.					
7	Estilización: Muestra si se le dio un correcto tratamiento a las imágenes, textos y colores; ya que toda la composición debe resultar estética, agradable y crear armonía entre todos los elementos.					
8	Diagramación: La composición presenta un orden lógico y no presenta desorden, así mismo el lector puede entenderlo claramente.					
9	Diseño Tipográfico: La composición de las letras, así como las familias seleccionadas son adecuadas, legibles y relacionadas al diseño, creando nexos.					
10	Uso del Color: Indica si la paleta de colores seleccionada responde en función del grupo objetivo, el tema de la campaña y acerca de la Institución; tomando en cuenta los valores del color estético y psicológico.					
TOTAL						

Anexo 2

Encuesta abierta utilizada para la evaluación con expertos profesionales



USAC
TRICENTENARIA
Universidad de San Carlos de Guatemala



FACULTAD DE
ARQUITECTURA
UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS DE GUATEMALA

Entrevista abierta

Hola, a continuación se hará una serie de preguntas abiertas en las cuales puedes dar tus observaciones, cuestionamientos, puntos de vista, opiniones y puntos a mejorar, siéntete en libertad de hacer una crítica constructiva para la mejora de este proyecto.

Nombre	Edad	Experiencia
¿Los colores son adecuados para el material diseñado?		
¿Las tipografías y estilos seleccionadas considera que son una opción favorable para el proyecto, lecturabilidad y legibilidad?		
¿Cuál es su criterio respecto a la retícula utilizada?		
¿El formato para el material es el adecuado según su uso y los dispositivos? El material se utilizará en computadora de escritorio, tableta y celular.		
¿La distribución de la información es legible, armónica, dinámica y adecuada?		
¿Considera adecuada la línea gráfica de las ilustraciones y los iconos así como el color y tamaño?		
¿Qué cambios y mejoras considera realizar en general?		

Anexo 3



FACULTAD DE
ARQUITECTURA
UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS DE GUATEMALA

Entrevista abierta

Hola, a continuación se hará una serie de preguntas abiertas en las cuales puedes dar tus observaciones, cuestionamientos, puntos de vista, opiniones y puntos a mejorar, siéntete en libertad de hacer una crítica constructiva para la mejora de este proyecto.

Esta entrevista será grabada durante su duración con fines académicos para la recaudación de información, no se divulgará tu información personal ni alguna otra información para tu seguridad, solo se tomará en cuenta los datos de interés para el proyecto.

Nombre	Edad	Experiencia
¿La combinación de los colores es adecuada para el material diseñado?		
¿Las tipografías y estilos seleccionadas considera que son una opción favorable para el proyecto, la lectura y legibilidad?		
¿Cuál es su criterio respecto a la retícula utilizada? *Pregunta aplica solo para la encargada de diseño de la institución.		
¿El formato para el material es el adecuado según su uso y los dispositivos donde se visualizará?		
¿La distribución de la información es legible, armónica, dinámica, atractiva y adecuada?		
¿Considera adecuada la línea gráfica de las ilustraciones y los iconos así como el color y tamaño?		
¿Qué cambios y mejoras considera realizar en general?		

Anexo 4



Concejo Municipal

ACUERDO COM-14-2019

EL CONCEJO MUNICIPAL DE LA CIUDAD DE GUATEMALA

CONSIDERANDO:

Que de conformidad con la Constitución Política de la República de Guatemala y el Código Municipal, Decreto número 12-2002 del Congreso de la República de Guatemala, se establece que el Gobierno Municipal corresponde al Concejo Municipal, el cual está facultado para emitir sus Acuerdos, Reglamentos y Ordenanzas.

CONSIDERANDO:

Que constitucionalmente los municipios de la República de Guatemala, son instituciones autónomas, correspondiéndoles dentro de otras funciones, la de atender los servicios públicos locales, el ordenamiento territorial de su jurisdicción, garantizar sus intereses con base en las necesidades planteadas por los vecinos conforme la disponibilidad de recursos, la creación, supresión o modificación de sus dependencias y el cumplimiento de sus fines propios.

CONSIDERANDO:

Que de conformidad con lo expuesto en el Código Municipal es atribución del Concejo Municipal la emisión y aprobación de Acuerdos, Reglamentos y Ordenanzas Municipales, así como la creación, supresión o modificación de sus dependencias y unidades de servicios administrativos y de los servicios públicos municipales o comunitarios, así como as demás competencias inherentes a la autonomía del municipio.

CONSIDERANDO:

Que dentro de la estructura administrativa de la Municipalidad de Guatemala, ha venido funcionando el primer programa público de emprendimiento e innovación de la Municipalidad de Guatemala a través de las iniciativas desarrolladas por el Proyecto Juventud y Deportes, de la Dirección de Desarrollo Social.

CONSIDERANDO:

Que la administración municipal ha venido modernizándose proporcionalmente en atención a las necesidades de los vecinos y el modelo actual es diferente al que imperaba al momento de la creación de la unidad mencionada, motivo por el cual es procedente adecuar sus funciones y atribuciones con el afán de ajustar su actuar a las actuales necesidades y parámetros de la gestión municipal.

MUNICIPALIDAD DE
 SECRETARÍA MUNICIPAL
 INTERINO
 GUATEMALA





Concejo Municipal

Hoja No. 2
Acuerdo COM-14-2019

POR TANTO:

Con base en lo considerado y con fundamento en sus artículos 253 y 254 de la Constitución Política de la República de Guatemala; y 35 literal j) del Código Municipal, Decreto Número 12-2002 del Congreso de la República de Guatemala.

ACUERDA:

Artículo 1. Creación. Se crea dentro de la estructura organizacional administrativa de la Municipalidad de Guatemala, el Centro Municipal de Emprendimiento e Innovación como una unidad administrativa a cargo de la Dirección de Desarrollo Social.

Artículo 2. Objetivo. El Centro Municipal de Emprendimiento e Innovación tendrá por objeto planear, impulsar, promover, desarrollar, fomentar, estimular y diseñar la práctica y enseñanza del emprendimiento dentro de la población del municipio.

Artículo 3. Funciones. Para el cumplimiento de sus objetivos, el Centro Municipal de Emprendimiento e Innovación tendrá las siguientes funciones:

- a) Ser el ente rector de todas las actividades, programas e iniciativas relacionadas emprendimiento e innovación empresarial que realice la Municipalidad de Guatemala;
- b) Fomentar y ejecutar un plan estratégico de emprendimiento e innovación para el Municipio de Guatemala;
- c) Consolidar una estructura municipal de emprendimiento e innovación a través de fomentar la participación y colaboración de las diferentes dependencias municipales, creando un ecosistema municipal de emprendimiento;
- d) Capacitar el recurso humano en temas y metodologías de emprendimiento e innovación empresarial que se conviertan en facilitadores y asesores en la promoción del emprendimiento como una alternativa de desarrollo económico para los vecinos del municipio;
- e) Fomentar, planificar, administrar y ejecutar un programa de emprendimiento e innovación empresarial municipal;
- f) Atender emprendimientos tradicionales, emprendimientos dinámicos y emprendimientos de alto impacto, en sus diferentes etapas de pre incubación, incubación y aceleración a través de la implementación del pensum de emprendimiento e innovación que ejecuta el programa;
- g) Ser facilitador entre la población emprendedora y fuentes de financiamiento externas a la Municipalidad de Guatemala, a fin de promover el desarrollo sostenible de los emprendimientos generados por la población del municipio;
- h) Promover las alianzas y estrategias para el fortalecimiento del ecosistema municipal de emprendimiento e innovación;
- i) Fortalecer la imagen municipal en emprendimiento e innovación empresarial;





Concejo Municipal

Hoja No. 3
Acuerdo COM-14-2019

- j) Implementar servicios municipales enfocados en el desarrollo de emprendimiento, de forma sostenibles, integrados e innovadores;
- k) Generar reportes cualitativos y cuantitativos sobre los efectos y beneficios de los vecinos participantes en las actividades realizadas por el Centro Municipal de Emprendimiento e Innovación;
- l) Desarrollar herramientas tecnológicas y metodológicas de creatividad e innovación para el emprendimiento;
- m) Impulsar sectores estratégicos en innovación de productos y servicios a través de investigación y desarrollo.

Artículo 4. Se autoriza a la Dirección de Administración Financiera Integrada Municipal y a la Dirección de Recursos Humanos, para que efectúen las operaciones y movimientos financieros, presupuestarios y administrativos que correspondan para dar cumplimiento al presente Acuerdo.

Artículo 5. Vigencia. El presente Acuerdo entra en vigencia inmediatamente.

Dado en el salón de sesiones "Miguel Ángel Asturias" del Palacio Municipal, el diecinueve de agosto del año dos mil diecinueve.

Ricardo Quiñónes



Mario César Escobar García
Secretario Municipal Interino



Anexo 5



FACULTAD DE
ARQUITECTURA
UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS DE GUATEMALA

Centro Municipal de Emprendimiento

Encuesta abierta y cerrada OBSERVACIÓN: Si hay alguna presentación o fotografías donde está la información y es más fácil me la pueden enviar.

1. ¿Cuál es la misión del CME?

R// Disponible en presentación brindada

2. ¿Cuáles son los valores del CME?

R// Disponible en presentación brindada

3. ¿Tienen una organización interna? si es sí, que me pudieran compartirla por favor, como un organigrama

R// Disponible en presentación brindada

4. Normativos o reglamentos que tengan

R// Disponible en presentación brindada

5. ¿Cuál es el uniforme del personal del CME? ¿Se tiene alguna foto del mismo que se pudiera proporcionar?

R// Disponible en presentación brindada

6. ¿Qué áreas cubre el CME, hablando de territorio? En esta pregunta es hasta qué áreas de la Capital cubren con los servicios o por procedencia de los emprendedores que departamentos también si fuera el caso.

R// Disponible en presentación brindada

7. Pueden describir los dos grupos objetivos que tiene el CME. Se dividió en dos grupos de acuerdo a lo que comentó Lucia. Si es más factible alguna presentación o captura de pantalla de algunos datos de los emprendedores que consideres pertinente

R// Disponible en presentación brindada

Primer grupo
Perfil Demográfico

Perfil Sociodemográfico**Perfil Socioeconómico****Perfil Psicológico****Segundo grupo
Perfil Demográfico****Perfil Sociodemográfico****Perfil Socioeconómico****Perfil Psicológico**

8. ¿Cuál es la fuente de financiamiento del CME? Si hay algún documento que pueda citar y se pueda proporcionar, sino está bien. Es parte de los requisitos para conocer a la institución.

R// La fuente de financiamiento son los recursos distribuidos por parte de la Dirección de Desarrollo Social de la Municipalidad de Guatemala. Ellos asignan presupuesto. Además por parte del PNUD están brindando apoyo para la contratación de asesores.

9. ¿Cuál es el organigrama del CME?

10. ¿En qué sector social se encuentra el CME? Área de salud, seguridad, interculturalidad, etc.

R// Dirección de Desarrollo Social, programa del Centro Municipal de Emprendimiento

11. ¿Cuál ha sido la trayectoria del CME?

12. ¿Tienen un programa de formación o capacitación del personal del CME?

R//Se han brindado diferentes capacitaciones por parte de la Cámara de Comercio y Swissocontact, para los facilitadores y gestores del área académica

13. ¿Han cambiado algún proceso por temas de pandemia?

R// Tema de las sesiones impartidas, ahora todo el programa funciona digitalmente. Se creó una plataforma educativa para los emprendedores

14. Y por ultimo, perdon, si tienes fotos del material que me mostraron, para tenerlos de evidencia

Lilian Patricia Guzmán Ramírez

Licenciada en Letras por la USAC
Colegiada activa 7596

patricia.guzman2014@gmail.com
Cel.: 55652717

Guatemala, 29 de julio de 2024

Arquitecto
Sergio Francisco Castillo Bonini
Decano en Funciones
Facultad de Arquitectura
Universidad de San Carlos de Guatemala

Estimado señor Decano:

Por este medio hago de su conocimiento que he realizado la revisión de estilo, ortografía y redacción del proyecto de graduación: **"DISEÑO DE MATERIAL EDUCATIVO PARA EL MÓDULO EMPRESARIALIDAD DEL PROGRAMA FORMATIVO DE LA ESCUELA DE NEGOCIOS"** desarrollado por **BERTITA LIZETH YOC VICENTE**, quien se identifica con carné **201605071**, de la Escuela de Diseño Gráfico de la Facultad de Arquitectura de la Universidad de San Carlos de Guatemala, previo a conferírsele el título de Licenciada en Diseño Gráfico.

Luego de las adecuaciones y correcciones que se consideraron pertinentes en el campo lingüístico, considero que el proyecto de graduación que se presenta cumple con la calidad técnica y científica requerida.

Sin otro particular me suscribo,

Atentamente,

Lilian Patricia Guzmán Ramírez
LCDA. EN LETRAS
COLEGIADA No. 7596

Lic. Lilian Patricia Guzmán Ramírez
Licenciada en Letras
Colegiada 7596

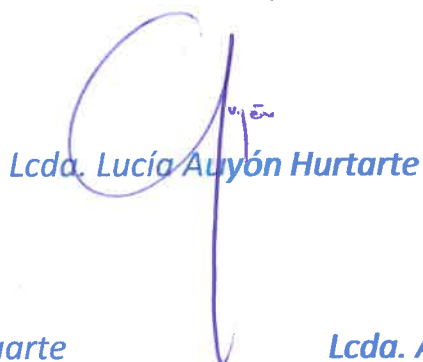
***Diseño de material educativo para el módulo Empresarialidad
del programa formativo de la Escuela de Negocios.
Trabajo realizado para el Centro Municipal de Emprendimiento
-CME- de la ciudad capital de Guatemala***

Proyecto de Graduación desarrollado por:



Bertita Lizeth Yoc Vicente

Asesorado por:



Lcda. Lucía Auyón Hurtarte



MSc. Luis Gustavo Jurado Duarte



Lcda. Anahi Dafne Ramirez Pérez

Imprímase:

"ID Y ENSEÑAD A TODOS"



Arq. Sergio Francisco Castillo Bonini
Decano



USAC
TRICENTENARIA
Universidad de San Carlos de Guatemala



FACULTAD DE
ARQUITECTURA
UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS DE GUATEMALA