



FACULTAD DE CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN

Producción de materiales audiovisuales educativos “Método Pomodoro” y “Tablero Kanban”, para mejorar la administración del tiempo y organización de proyectos de los estudiantes de primer año perteneciente a alguna de las 4 carreras de FISICC que apoya el Laboratorio de Innovación de la Universidad Galileo, Guatemala, Guatemala 2021.

PROYECTO DE GRADUACIÓN

Presentado a la Facultad de Ciencias de la comunicación, Guatemala, C.A

ELABORADO POR:

Holly Joelle Milián Barrios

Carné 17008283

Para optar al título de:

LICENCIATURA EN COMUNICACIÓN Y DISEÑO

Nueva Guatemala de la Asunción, febrero 2021

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN

Producción de materiales audiovisuales educativos “Método Pomodoro” y “Tablero Kanban”, para mejorar la administración del tiempo y organización de proyectos de los estudiantes de primer año perteneciente a alguna de las 4 carreras de FISICC que apoya el Laboratorio de Innovación de la Universidad Galileo, Guatemala, Guatemala 2021.

PROYECTO DE GRADUACIÓN

Presentado a la Facultad de Ciencias de la comunicación, Guatemala, C.A

ELABORADO POR:

Holly Joelle Milián Barrios

Carné 17008283

Para optar al título de:

LICENCIATURA EN COMUNICACIÓN Y DISEÑO

Nueva Guatemala de la Asunción, febrero 2021

Autoridades

Rector

Dr. Eduardo Suger Cofiño

Vicerrectora

Dra. Mayra de Ramírez

Vicerrector Administrativo

Lic. Jean Paul Suger Castillo

Secretario General

Lic. Jorge Retolaza

Decano de la Facultad de Ciencias de la Comunicación

Lic. Leizer Kachler

Vicedecano de la Facultad de Ciencias de la Comunicación

Lic. Rualdo Anzueto, M.Sc.

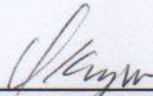
Guatemala 16 de abril de 2020

Licenciado
Leizer Kachler
Decano-Facultad de Ciencias de la Comunicación
Universidad Galileo

Estimado Licenciado Kachler:

Solicito la aprobación del tema de proyecto de Graduación titulado **PRODUCCIÓN DE MATERIALES AUDIOVISUALES EDUCATIVOS “MÉTODO POMODORO” Y “TABLERO KANBAN”, PARA MEJORAR LA ADMINISTRACIÓN DEL TIEMPO Y ORGANIZACIÓN DE PROYECTOS DE LOS ESTUDIANTES DE PRIMER AÑO PERTENECIENTE A ALGUNA DE LAS 4 CARRERAS DE FISICC QUE APOYA EL LABORATORIO DE INNOVACIÓN DE LA UNIVERSIDAD GALIELEO, GUATEMALA, GUATEMALA 2021.** Así mismo solicito que la Licda. Lissette Pérez Aguirre sea quién me asesore en la elaboración del mismo.

Atentamente,



Holly Joelle Milián Barrios
17008283



Licda. Lissette Pérez Aguirre
Asesora

Holly Joelle Milián Barrios
17008283
10 mayo 2021
Lissette Pérez Aguirre



Galileo
UNIVERSIDAD
La Revolución en la Educación

FACOM

Facultad de Ciencias
de la Comunicación

Guatemala 20 de mayo de 2020

Señorita:
Holly Joelle Milián Barrios
Presente

Estimada Señorita Milián:

De acuerdo al proceso de titulación profesional de esta Facultad, se aprueba el proyecto titulado: **PRODUCCIÓN DE MATERIALES AUDIOVISUALES EDUCATIVOS “MÉTODO POMODORO” Y “TABLERO KANBAN”, PARA MEJORAR LA ADMINISTRACIÓN DEL TIEMPO Y ORGANIZACIÓN DE PROYECTOS DE LOS ESTUDIANTES DE PRIMER AÑO PERTENECIENTE A ALGUNA DE LAS 4 CARRERAS DE FISICC QUE APOYA EL LABORATORIO DE INNOVACIÓN DE LA UNIVERSIDAD GALIELEO, GUATEMALA, GUATEMALA 2021.** Así mismo, se aprueba a la Licda. Lissette Pérez Aguirre, como asesora de su proyecto.

Sin otro particular, me suscribo de usted.

Atentamente,

Lic. Leizer Kachler
Decano
Facultad de Ciencias de la Comunicación

Holly Joelle Milián Barrios
1308223
10 mayo 2020
[Handwritten initials]



Galileo
UNIVERSIDAD
La Revolución en la Educación

FACOM Facultad de Ciencias
de la Comunicación

Guatemala, 05 de febrero de 2021

Lic. Leizer Kachler
Decano
Facultad de Ciencias de la Comunicación
Universidad Galileo

Estimado Licenciado Kachler:

Por medio de la presente, informo a usted que el proyecto de graduación titulado: **PRODUCCIÓN DE MATERIALES AUDIOVISUALES EDUCATIVOS “MÉTODO POMODORO” Y “TABLERO KANBAN”, PARA MEJORAR LA ADMINISTRACIÓN DEL TIEMPO Y ORGANIZACIÓN DE PROYECTOS DE LOS ESTUDIANTES DE PRIMER AÑO PERTENECIENTE A ALGUNA DE LAS 4 CARRERAS DE FISICC QUE APOYA EL LABORATORIO DE INNOVACIÓN DE LA UNIVERSIDAD GALIELEO, GUATEMALA, GUATEMALA 2021.** Presentado por la estudiante: Holly Joelle Milián Barrios, con número de carné: 17008283, está concluido a mi entera satisfacción, por lo que se extiende la presente aprobación para continuar así el proceso de titulación profesional.

Sin otro particular, me suscribo de usted.

Atentamente,

Licda. Lissette Pérez Aguirre
Asesora

Holly Joelle Milián Barrios
17008283
10 marzo 2021
[Handwritten initials]



Galileo
UNIVERSIDAD
La Revolución en la Educación

FACOM Facultad de Ciencias
de la Comunicación

Guatemala, 09 de marzo de 2021

**Señorita
Holly Joelle Milián Barrios
Presente**

Estimada Señorita Milián:

Después de haber realizado su examen privado para optar al título de Licenciatura en Comunicación y Diseño de la **FACULTAD DE CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN** de la Universidad Galileo, me complace informarle que ha **APROBADO** dicho examen, motivo por el cual me permito felicitarle.

Sin otro particular, me suscribo de usted.

Atentamente,

Lic. Leizer Kachler
Decano
Facultad de Ciencias de la Comunicación

Holly Joelle Milián Barrios
1500582
10 marzo 2021
/

Ciudad de Guatemala, 04 de mayo de 2021.

Licenciado

Leizer Kachler

Decano FACOM

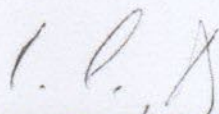
Universidad Galileo

Presente.

Señor Decano:

Le informo que la tesis: **PRODUCCIÓN DE MATERIALES AUDIOVISUALES EDUCATIVOS "MÉTODO POMODORO" Y "TABLERO KANBAN", PARA MEJORAR LA ADMINISTRACIÓN DEL TIEMPO Y ORGANIZACIÓN DE PROYECTOS DE LOS ESTUDIANTES DE PRIMER AÑO PERTENECIENTE A ALGUNA DE LAS 4 CARRERAS DE FISICC QUE APOYA EL LABORATORIO DE INNOVACIÓN DE LA UNIVERSIDAD GALILEO, GUATEMALA, GUATEMALA 2021**, de la estudiante Holly Joelle Milián Barrios, ha sido objeto de revisión gramatical y estilística, por lo que puede continuar con el trámite de graduación.

Atentamente.



Lic. Edgar Lizardo Porres Velásquez

Asesor Lingüístico

Universidad Galileo

Holly Joelle Milián Barrios
1400 2122
30 mayo 2021
V. Kachler



Galileo
UNIVERSIDAD
La Revolución en la Educación

FACOM Facultad de Ciencias
de la Comunicación

Guatemala, 06 de mayo de 2021

Señorita:
Holly Joelle Milián Barrios

Estimada Señorita Milián:

De acuerdo al dictamen rendido por la terna examinadora del proyecto de graduación titulado **PRODUCCIÓN DE MATERIALES AUDIOVISUALES EDUCATIVOS “MÉTODO POMODORO” Y “TABLERO KANBAN”, PARA MEJORAR LA ADMINISTRACIÓN DEL TIEMPO Y ORGANIZACIÓN DE PROYECTOS DE LOS ESTUDIANTES DE PRIMER AÑO PERTENECIENTE A ALGUNA DE LAS 4 CARRERAS DE FISICC QUE APOYA EL LABORATORIO DE INNOVACIÓN DE LA UNIVERSIDAD GALIELEO, GUATEMALA, GUATEMALA 2021.** Presentado por la estudiante: Holly Joelle Milián Barrios, el Decano de la Facultad de Ciencias de la Comunicación autoriza la publicación del Proyecto de Graduación previo a optar al título de Licenciada en Comunicación y Diseño.

Sin otro particular, me suscribo de usted.

Atentamente,

Lic. Leizer Kachler
Decano

Facultad de Ciencias de la Comunicación

Holly Joelle Milián Barrios
14008283
10 mayo 2021
V. Kachler

Resumen

A través del acercamiento con el Laboratorio de Innovación de la facultad FISICC de la Universidad Galileo, se identificó que carece de 2 materiales audiovisuales, un video que explique métodos de mejora en administración del tiempo y otro que explique organización de proyectos, dirigidos a los estudiantes de primer año pertenecientes a alguna de las 4 carreras de FISICC.

Por lo que se planteó el siguiente objetivo de producir los materiales audiovisuales educativos “Método Pomodoro” y “Tablero Kanban”, para mejorar la administración del tiempo y organización de proyectos a los estudiantes que apoya el Laboratorio de Innovación.

El enfoque de la investigación es mixto, porque se utilizó el método cuantitativo y el método cualitativo. El primero para cuantificar los resultados de la muestra, y el segundo evalúa el nivel de percepción y utilidad del proyecto.

La herramienta de investigación se aplicó a un promedio de 29 personas entre grupo objetivo, cliente, y expertos en comunicación y diseño.

El principal hallazgo, entre otros, es que se logró producir 2 materiales audiovisuales educativos acerca del Método Pomodoro y Tablero Kanban, para mejorar la administración del tiempo y organización de proyectos a los estudiantes de primer año, perteneciente a alguna de las 4 carreras de FISICC, que apoya el Laboratorio de Innovación. Se recomendó continuar con la serie de materiales audiovisuales educativos, proveyendo información sobre diferentes técnicas de organización de proyectos y administración del tiempo.

Para efectos legales únicamente la autora, HOLLY JOELLE MILIÁN BARRIOS, es responsable del contenido de este proyecto, ya que es una investigación científica y puede ser motivo de consulta por estudiantes y profesionales.

Índice

Capítulo I: Introducción

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

Capítulo II: Problemática

2.1 Contexto	4
2.2 Requerimiento de Comunicación y Diseño.....	5
2.3 Justificación.....	5
2.3.1. Magnitud.....	5
2.3.2 Vulnerabilidad.....	7
2.3.3 Trascendencia.....	7
2.3.4 Factibilidad.....	8

Capítulo III: Objetivos de diseño

3.1 Objetivo general	10
3.2 Objetivos específicos.....	10

Capítulo IV: Marco de referencia

4.1 Información general del cliente	11
---	----

Capítulo V: Definición del grupo objetivo

5.1 Perfil geográfico	17
5.2 Perfil demográfico	17
5.3 Perfil psicográfico.....	18

5.4 Perfil conductual.....	18
Capítulo VI: Marco teórico	
6.1 Conceptos fundamentales relacionados con el producto o servicio	20
6.2 Conceptos fundamentales relacionados con la comunicación y el diseño.	23
6.3 Ciencias auxiliares, artes, teorías y tendencias.....	30
Capítulo VII: Proceso de diseño y propuesta preliminar	
7.1 Aplicación de la información obtenida en el marco teórico.....	38
7.2 Conceptualización	41
7.3 Bocetaje	43
7.4 Propuesta preliminar.....	56
Capítulo VIII: Validación técnica	
8.1 Población y muestreo	68
8.2 Método e Instrumentos	70
8.3 Resultados e Interpretación de resultados	71
8.4 Cambios con base a resultados	81
Capítulo IX: Propuesta gráfica final	
9.1 Propuesta gráfica final	85
Capítulo X: Producción, reproducción y distribución	
10.1 Plan de costos de elaboración.....	97
10.2 Plan de costos de producción	97

10.3 Plan de costos de reproducción	98
10.4 Plan de costos de distribución	98
10.5 Margen de utilidad.....	99
10.6 IVA	100
10.7 Cuadro resumen general de costos	101
Capítulo XI: Conclusiones y recomendaciones	
11.1 Conclusiones.....	102
11.2 Recomendaciones	103
Capítulo XII: Conocimiento general	
12.1 Demostración de conocimientos.....	104
Capítulo XIII: Referencias	
13.1 Referencias libros	106
Capítulo XIV: Anexos	

Capítulo I Introducción

Capítulo I: Introducción

1.1 Introducción

El Laboratorio de Innovación de la facultad FISICC en la Universidad Galileo, abrió sus puertas a los alumnos de ingeniería en enero 2013, liderado por el Ingeniero Adrián Catalán, con el objetivo de brindar la mejor experiencia de aprendizaje posible y crear un ambiente en el que los estuantes de primer ingreso en FISICC puedan llevar a cabo sus proyectos con las herramientas adecuadas.

Actualmente se reconoció la falta de conocimientos sobre la administración del tiempo y organización de proyectos que afecta el rendimiento de los alumnos que apoya el laboratorio. Al no ser posible la creación de un bloque de tiempo dedicados a la enseñanza de estos temas en sus horarios de clases, se planteó una forma ingeniosa para resolver el problema planteado.

En respuesta, con el auxilio de la comunicación y el diseño, se planteó el siguiente proyecto de tesis titulado: “Producir 2 materiales audiovisuales para educar acerca del Método Pomodoro y Tablero Kanban, para mejorar la administración del tiempo y organización de proyectos a los estudiantes de primer año que apoya el Laboratorio de Innovación de la facultad FISICC de la Universidad Galileo.”

Para la ejecución de este proyecto de graduación se comprenderá la investigación preliminar en lo concerniente al contenido audiovisual, la administración de tiempo, planeación de proyectos, técnicas, conceptos, tendencias, softwares para aplicarlos al presente proyecto de graduación.

Las ciencias que respaldarán el siguiente proyecto son: Semiología, Sociología, Administración y Cibernética, y a estas se le suma la incorporación de ciertas teorías y tendencias relacionadas con el diseño y la comunicación.

El objetivo general que se planteará para el proyecto de graduación es el siguiente: “Producción 2 materiales audiovisuales para educar acerca del Método Pomodoro y Tablero Kanban, para mejorar la administración del tiempo y organización de proyectos a los estudiantes de primer año que apoya el Laboratorio de Innovación.”

El trabajo de investigación se determinará hacia un enfoque de carácter cuantitativo y enfoque cualitativo para la obtención de una panorámica general del proyecto: El enfoque cuantitativo será utilizado para ponderar los resultados que se obtendrán por medio de una encuesta dirigida al cliente, expertos en el área de diseño gráfico y comunicación y grupo objetivo, cuya temática será relacionada con las áreas que integran el tema.

El enfoque cualitativo evaluará el nivel de aceptación que tendrá las 2 piezas audiovisuales “Método Pomodoro” y “Tablero Kanban” con los públicos encuestados.

El proyecto muestra un desarrollo de diversas etapas tanto prácticas como teóricas entre, las que se pueden mencionar las siguientes: diseño, investigación de teorías, investigación de tendencias, aplicación de tendencias, bocetaje y digitalización, producción, reproducción, dando como resultado una propuesta final del proyecto de la producción de las piezas audiovisuales.

La herramienta utilizada para la validación descrita en el enfoque cuantitativo se aplicará a 8 expertos del diseño gráfico, educación y comunicación. Al cliente, siendo el director del laboratorio de innovación Adrián Catalán; 20 personas del grupo objetivo, todos ellos personas comprendidas entre los 18 a 23 años de edad y siendo alumnos de primer ingreso en FISICC.

El primer hallazgo lo constituye que el 100% de la población encuestada considera que es necesario producir material gráfico animado para educar acerca del Método Pomodoro y Tablero Kanban, para mejorar la administración del tiempo y organización de proyectos a los estudiantes de primer año que apoya el Laboratorio de Innovación.

Como consecuencia de la conformidad de los resultados positivos que mostró la encuesta, se concluyó que es necesario producir las 2 piezas audiovisuales.

Finalmente se considera necesario producir los videos “Método Pomodoro” y “Tablero Kanban” con iconografía simple y llamativa, animación fluida y paleta de colores restringida que no canse al espectador, con la intención de llamar la atención exitosamente y educar al grupo objetivo.

Con este proyecto se espera mejorar el rendimiento y enriquecer el conocimiento de los estudiantes de primer ingreso inscritos en FISICC.

Capítulo II Problemática

Capítulo II: Problemática

Se determinó en conjunto con el equipo del Laboratorio de Innovación de la facultad FISICC, que no se cuenta con material audiovisual con la finalidad de educar acerca del Método Pomodoro y Tablero Kanban, con el objetivo de mejorar la administración del tiempo y organización de proyectos de los estudiantes de primer año de la facultad de la Facultad de Ingeniería de Sistemas, Informática y Ciencias de la Computación (FISICC) de la Universidad Galileo, que el laboratorio apoya.

Por lo que se presenta la necesidad de crear una serie de vídeos cortos animados con el propósito de explicar métodos para la mejora de hábitos de organización y administración de los estudiantes.

2.1 Contexto

En enero del 2013, el Laboratorio de Innovación abrió sus puertas a los alumnos de las 4 carreras de ingenierías, siendo la Ingeniería de Sistemas, Informática y Ciencias de la Computación, Ingeniería en Electrónica, Ingeniería en Telecomunicaciones y Redes Teleinformáticas e Ingeniería en Mecatrónica, en la Facultad de Ingeniería de Sistemas, Informática y Ciencias de la Computación (FISICC) de la Universidad Galileo, liderado por el Ingeniero Adrián Catalán, con el objetivo de brindar la mejor experiencia de aprendizaje posible y crear un ambiente en el que los estuantes lleven a cabo sus proyectos con las herramientas adecuadas.

El Laboratorio de Innovación busca brindar métodos para mejorar la administración del tiempo y organización de proyectos que beneficie a los estudiantes de primer año perteneciente a alguna de las 4 carreras de FISICC, en sus estudios y planificación de

proyectos tanto propios como grupales. El laboratorio busca la manera de impartir estos conocimientos sin consumir tiempo en los horarios de clases de los alumnos, llegando a la conclusión de condensarlo el contenido en material audiovisual que pueda ser visto al tiempo del alumno y que sea lo más llamativo para mantener la atención de los jóvenes.

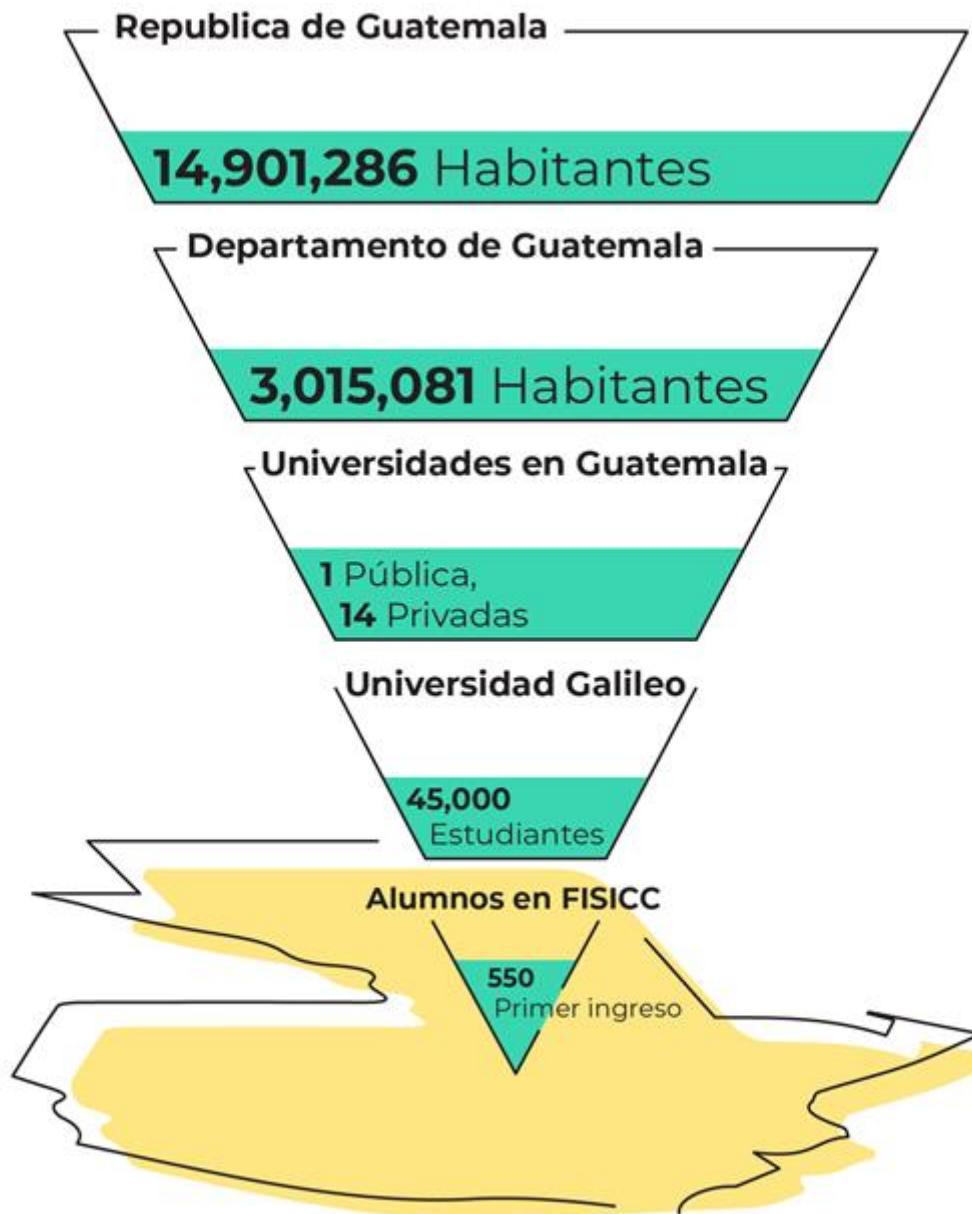
2.2 Requerimiento de Comunicación y Diseño

El Laboratorio de Innovación de la facultad FISICC de la Universidad Galileo, carece de 2 materiales audiovisuales, un video que explique métodos de mejora en administración del tiempo y otro que explique organización de proyectos, dirigidos a los estudiantes de primer año perteneciente a alguna de las 4 carreras de FISICC.

2.3 Justificación

Para sustentar las razones por las que se consideró importante el problema y la intervención del diseñador – comunicador, se justifica la propuesta a partir de cuatro variables: : a) magnitud; b) trascendencia; c) vulnerabilidad; y d) factibilidad

2.3.1. Magnitud. La magnitud de este proyecto es de 550 estudiantes de primer ingreso de la facultad FISICC en la Universidad Galileo. A continuación, el detalle de la magnitud:



Gráfica de magnitud realizada por Holly Joelle Milián Barrios.

Según el XII Censo Nacional de Población y VII de Vivienda el 2018 por el Instituto nacional de Estadística -INE-, en la Republica de Guatemala hay 14,901,286 de habitantes, de los cuales 3,015,081 de ellos viven en departamento de Guatemala. Dentro de la Ciudad de Guatemala existen 15 instituciones dedicadas a la educación superior, en la que se encuentra la Universidad Galileo conformando parte de ese grupo de instituciones, que atiende aproximadamente 45,000 estudiantes. Se promedia que hay aproximadamente 550 estudiantes de primer ingreso inscritos en FISICC de la Universidad Galileo, según datos proporcionados por el Licenciado Estuardo Búrbano, director de Bienestar y Promoción Estudiantil.

2.3.2. Vulnerabilidad. El Laboratorio de Innovación no podrá cumplir el objetivo de brindar la mejor experiencia de aprendizaje posible si no se proporcionan herramientas que ayuden a los alumnos a ser autodidactas en sus estudios y planificación de proyectos. Al ser alumnos de primer ingreso, la mayoría no tiene experiencia en organizar proyectos o en administrar su tiempo de forma efectiva.

2.3.3. Trascendencia. Al contar con una serie de 2 videos cortos, que expliquen métodos para mejorar la administración del tiempo y organización de proyectos, este se proporcionará gratuitamente a los futuros alumnos de primer ingreso inscritos en la facultad de FISICC que tienen acceso a los talleres e instalaciones del Laboratorio de Innovación. Esto ayudará a disminuir la falta de conocimiento del proceso de

concepción de proyectos y realización de estudios de dichos alumnos, conocimiento que será útil a lo largo de su carrera universitaria.

2.3.4. Factibilidad. El proyecto "Producción de materiales audiovisuales educativos “Método Pomodoro” y “Tablero Kanban”, para mejorar la administración del tiempo y organización de proyectos de los estudiantes de primer año perteneciente a alguna de las 4 carreras de FISICC que apoya el Laboratorio de Innovación de la Universidad Galileo.”, es factible ya que el Laboratorio de Innovación de la facultad FISICC de la Universidad Galileo cuenta con el recurso humano, organizacional, económico y tecnológico para la elaboración y publicación del material gráfico animado.

2.3.4.1 Recursos Humanos. Se cuenta con el capital humano adecuado que posee la capacidad, experiencia, conocimiento y habilidades para la efectiva reproducción y enseñanza del material gráfico animado proporcionado y desarrollo de sus funciones en las instalaciones del Laboratorio de Innovación. Se dispone de asistente de proyectos y asistente de talleres encargados de la reproducción del material gráfico animado.

2.3.4.2 Recursos Organizacionales. El Ingeniero Adrián Catalán, director del Laboratorio de Innovación, autoriza al personal con el que se dispone, para brindar la información necesaria de la empresa y llevar a cabo este proyecto.

2.3.4.3 Recursos Económicos. El Laboratorio de Innovación cuenta actualmente con los recursos necesarios, que posibilita la realización de este proyecto, monto que asciende a Q. 12,000.00. La profesional de la comunicación y diseño Holly Joelle Milián Barrios donará la elaboración de los vídeos animados por la cantidad de Q. 11,859.12. La profesional donará la cantidad de Q. 42.00. por un dispositivo USB

con los 2 archivos de video para su distribución en el Laboratorio de Innovación (véase en Anexo A).

2.3.4.4 Recursos Tecnológicos. Las instalaciones del Laboratorio de innovación, situado en el Salón 213 de la Torre Galileo, Universidad Galileo, dispone con las herramientas adecuadas para elaborar, producir y distribuir el resultado del proyecto. Además, administra página de Facebook propia, perfil de Twitter y canal de YouTube el cual serán utilizados para publicar el material gráfico animado. Por su parte, el comunicador-diseñador cuenta con las competencias profesionales y el equipo adecuado como: Laptop MSI GS73VR 6RF Stealth Pro, tableta digitalizadora Wacom Intuos y software de Adobe CC.

Capítulo III Objetivos del diseño

Capítulo III: Objetivos del diseño

3.1 El objetivo general

Producir los materiales audiovisuales educativos “Método Pomodoro” y “Tablero Kanban” para mejorar la administración del tiempo y organización de proyectos a los estudiantes de primer año perteneciente a alguna de las 4 carreras de FISICC, que apoya el Laboratorio de Innovación de la facultad FISICC de la Universidad Galileo.

3.2 Los objetivos específicos

3.2.1 Recolectar y seleccionar información relevante y confiable del Método Pomodoro y Tablero Kanban a través de fuentes bibliográficas y digitales para obtener información verídica de los temas para ser incluido en el contenido de cada vídeo.

3.2.2 Investigar términos, conceptos, teorías y tendencias de diseño relacionados con el material gráfico animado a través de fuentes bibliográficas y digitales que respalden científicamente la propuesta de los materiales audiovisuales que será visitada por el grupo objetivo y cliente.

3.2.3 Animar elementos que formarán parte de la serie de dos materiales audiovisuales educativos, para que sean dinámicos y atractivos para el grupo objetivo y cliente.

Capítulo IV Marco de referencia

Capítulo IV: Marco de referencia

4.1 Información general del cliente

Nombre de la empresa: Laboratorio de Innovación

Nombre del cliente: Adrián Catalán, director del laboratorio

Ubicación Geográfica: Torre 1 (Galileo), nivel 2, oficina 216. Campus Central

Universidad Galileo 7a. avenida calle Dr. Eduardo Suger Cofiño zona 10

E-mail: innovationlabgalileo@gmail.com

Canal de YouTube: Innovation Lab Galileo

Página de Facebook: @InnovationLabUG

Twitter: @InnovationLabUG

4.1.1 Antecedentes. El Laboratorio de Innovación promueve una cultura única para cultivar la curiosidad y usar la creatividad como herramienta para el desarrollo de proyectos tecnológicos innovadores. A través de un ambiente caracterizado por el trabajo en equipo, garantiza el éxito de los proyectos a través de experimentación de nuevas ideas para expresar, aprender, compartir y crecer como comunidad.

Se aprobó la creación del Laboratorio de Innovación, en la facultad FISICC, en diciembre 2012, y en enero 2013 abrió sus puertas a los alumnos de Ingeniería, dirigido por el Ingeniero Adrián Catalán con el objetivo de brindar la mejor experiencia de aprendizaje posible y crear un ambiente en el cual los estuantes puedan llevar a cabo sus proyectos con las herramientas adecuadas.

El laboratorio realiza actividades de experimentación e investigación, el proceso de trabajo arranca al plantear distintos escenarios, discutir los problemas que se desea solucionar y construir las soluciones a través de un proceso iterativo, basado en prototipos y validación.

El laboratorio está dividido en dos equipos: educación y proyectos, los cuales reflejan la ejecución de su objetivo.

El equipo de proyectos se encarga del desarrollo de proyectos innovadores en áreas tecnológicas de vanguardia que tradicionalmente no se cubren por completo en el contenido de las carreras de ingeniería. Por lo mismo, las áreas de trabajo evolucionan rápidamente, se realizan prototipos funcionales y dependiendo de resultados se interrumpe o continua el desarrollo.

El equipo de educación se especializa en desarrollo de charlas y talleres de introducción al desarrollo tecnológico. Con enfoque altamente práctico y de aprendizaje basado en proyectos, la metodología utilizada brinda retroalimentación rápida y evita la frustración de los participantes. Enseña a escribir código y a diseñar circuitos, de una forma práctica. También se hacen visitas a colegios, invita a estudiantes de nivel medio a la Universidad y asiste a eventos, con contenido creado por el laboratorio. Además, los estudiantes de primer año de la Facultad de Ingeniería de Sistemas, Informática y Ciencias de la Computación (FISICC), tienen acceso a talleres del laboratorio, dentro de uno de sus cursos, con la misma metodología, pero con enfoque distinto. Cada contenido se adapta al grupo y edad correspondiente, entre 18 a 23 años, con el objetivo de brindar la mejor experiencia de aprendizaje posible.

4.1.2 Productos y servicios que ofrece.

4.1.2.1 Apoyo en gestión de proyectos. Se da apoyo a los alumnos de primer año perteneciente en alguna de las 4 carreras en la facultad de FISICC para llevar a cabo sus proyectos, dando accesos a las instalaciones del laboratorio y guía por medio de 2 asistentes de proyectos.

4.1.2.2 Eventos de tecnología gratuitos. El Laboratorio de Innovación ha organizado varios eventos en las instalaciones de la Universidad Galileo, los eventos más grandes han sido “Google I/O Guatemala” e “International Women’s Day”, el ultimo contó con 60 charlas de 4 conferencistas extranjeras y 50 nacionales.

4.1.2.3 Talleres presenciales y en línea. Se enseña a escribir código, a diseñar circuitos, Aprendizaje automático (Machine learning), Realidad Aumentada, Impresión 3D, Internet de las cosas (IoT), por medio de talleres impartidos por el equipo de educación.

4.1.2.5 Servicio de impresión 3D. El Laboratorio de Innovación cuenta con 2 impresoras 3D que son utilizadas para crear piezas para los proyectos de los alumnos, en un costo bajo.

4.1.2.6 Presencia en Ferias Universitarias de distintos colegios. El Laboratorio de Innovación se presenta junto a al equipo de Bienestar y Promoción Estudiantil de la Universidad Galileo en diferentes colegios, se exponen proyectos y proporciona información de las carreras existentes en la facultad de FISICC.

4.1.3 Datos del Imagotipo.

(Véase en Anexo B)

4.1.3.1 Imagotipo Vertical.



4.1.3.2 Imagotipo Horizontal.



4.1.3.3 Tipografía.

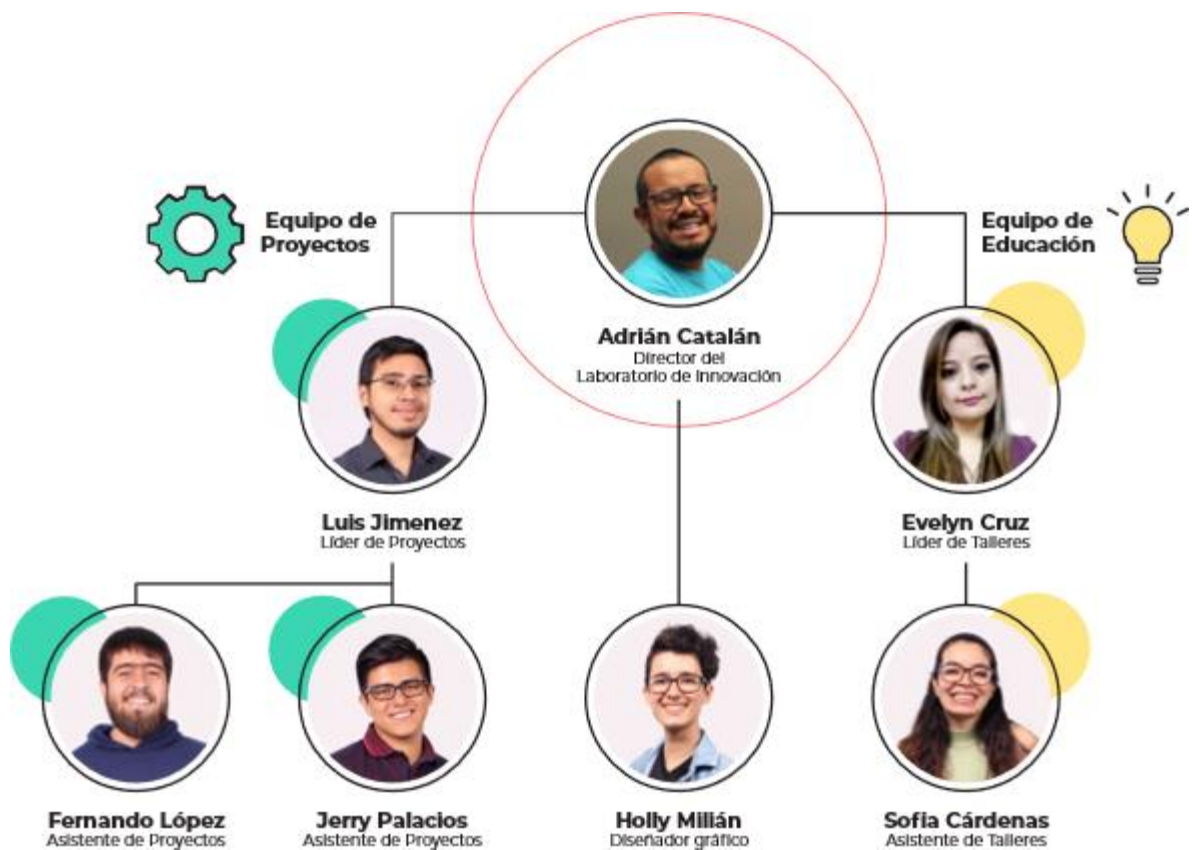


4.1.3.4 Colores.

CMYK C: 70% M:15% Y:0% K:0%
RGB R:0 G:173 B:238
HTML #00adee

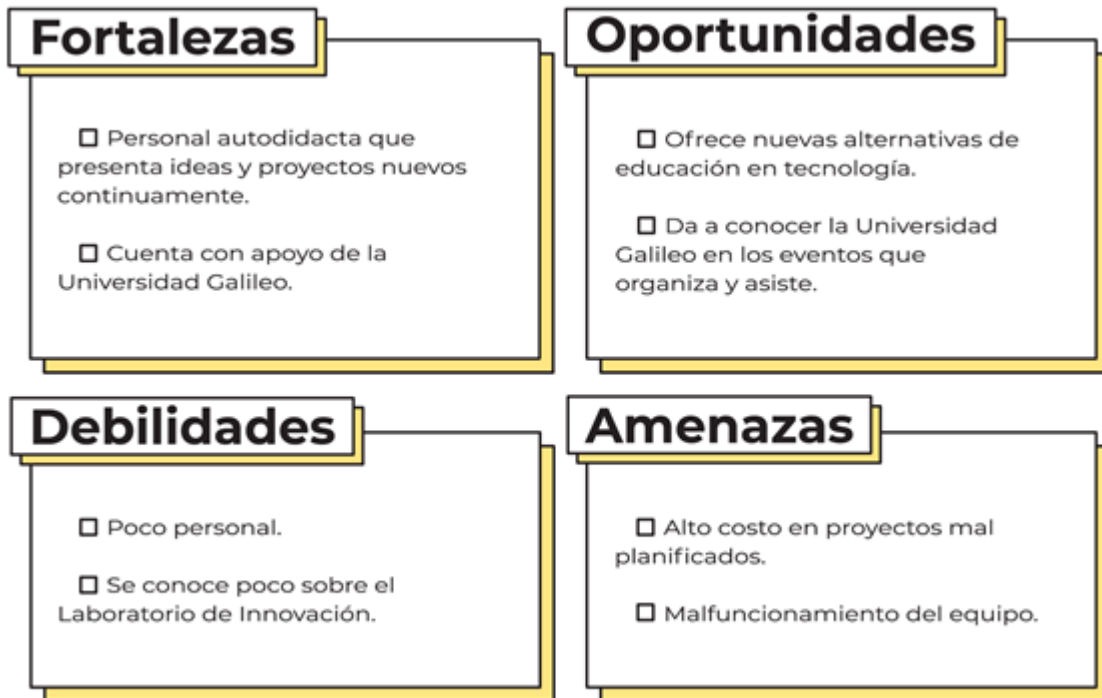
CMYK C:70% M:67 Y:65% K:74%
RGB R:34 G:31 B:31
HTML #221f1f

4.1.4 Organigrama.



Gráfica de organigrama realizada por Holly Joelle Milián Barrios.

4.1.5 FODA.



Gráfica de FODA realizada por Holly Joelle Milián Barrios.

El FODA, fortalezas, oportunidades, debilidades y amenazas, de la empresa es importante de desarrollar, ya que guiará a toma de mejores decisiones de direcciones, administración y corrección de errores que la empresa cometa.

Capítulo V: Definición del grupo objetivo

Capítulo V: Definición del grupo objetivo

El proyecto está enfocado en los alumnos de primer ingreso de la facultad FISICC de la Universidad Galileo, con edad entre 18 a 23 años, para que el Laboratorio de Innovación pueda apoyarlos con la mejora de su administración del tiempo y organización de sus proyectos.

5.1 Perfil geográfico

La República de Guatemala se encuentra en la región centroamericana y limita al norte con México, al este con Belice y al sur con Honduras y El Salvador. El relieve se caracteriza por el montañoso y con mesetas de caliza. Su territorio cuenta con 108,889 kilómetros cuadrados, abarcando 14,901,286 habitantes.

Según el Instituto Nacional de Estadística INE, consultada en el 2020, La Ciudad de Guatemala, conocida hoy como Nueva Guatemala de la Asunción, tiene una expansión territorial de 692 kilómetros cuadrados y su densidad poblacional de 3,015,081 habitantes.

La temperatura promedio en la Ciudad de Guatemala usualmente es de 19 C°. Tiene dos estaciones: lluviosa de mayo a octubre, y seca de noviembre a abril.

5.2 Perfil demográfico

El grupo objetivo se conforma de personas de 18 a 23 años de edad, v. Su nivel socio-económico, según la Tabla de Niveles Socio Económicos 2015/Multivex, es del nivel C2 hasta el B, con ingresos entre Q. Q17, 500.00 a Q61, 200.00 mensuales. Con un nivel de educación superior completo al universitario. Esperanza de vida 71 años, adultos, solteros o casados.

CARACTERÍSTICAS	NIVEL B	NIVEL C1	NIVEL C2
Ingresos	Q91.200.00	Q25.600.00	Q17.600.00
Educación padres	Superior, Licenciatura, Maestría, Doctorado	Superior, Licenciatura	Superior, Licenciatura
Educación hijos	Hijos menores colegios privados caros, mayores en U local, post grado extranjero	Hijos menores colegios privados, mayores en U privadas y post grado extranjero con beca	Hijos menores colegios privados, mayores en U privadas o estatal
Desempeño	Empresario, Ejecutivos de alto nivel, Profesional, Comerciantes	Ejecutivo medio, comerciante, vendedor	Ejecutivo, comerciante, vendedor, dependiente
Vivienda	Casa/departamento de lujo, en propiedad, financiado, 3-4 recámaras, 2-3 baños, 2 salas, pantry, alacena, 1 estudio area de servicio separada, garage para 2-4 vehículos	Casa/departamento, rentada o financiado, 2-3 recámaras, 2-3 baños, 1 sala, estudio area de servicio, garage para 2 vehículos	Casa/departamento, rentada o financiado, 1-2 recámaras, 1-2 baños, sala, garage para 2 vehículos
Otras propiedades	Sitios/terrenos condominios cerca de costas	Sitios/terrenos interior por herencias	
Personal de servicio	1-2 personas de tiempo completo, chofer	Por día	Por día, eventual
Servicios financieros	2-3 ctas Q monetarios y ahorro, Plazo fijo, TC Intl, Seguros y ctas en US\$	1-2 ctas Q monetarios y ahorro, Plazo fijo, 1-2 TC Intl, Seguro colectivo salud	1 cta Q monetarios y ahorro, 1 TC local
Poseiones	Autos de 2-3 años, asegurados contra todo riesgo, 4x4, Van, moto	Autos compactos de 3-5 años, asegurados por Financiera	Auto compacto de 4-5 años, sin seguro
Bienes de comodidad	2 tel mínimo, cel cada miembro de la familia, TV satelital, internet de alta velocidad, 2 equipos de audio, 3 TV, maquinas de lavar y secar platos ropa, computadora, internet porton eléctrico y todos los electrodomesticos. Todos los servicios de Internet.	1 teléfono, 1-2 celulares, cable, internet, equipo de audio, más de 2 TV, maquina de lavar ropa, computadora/miembro electrodomesticos básicos.	1 teléfono fijo, mínimo, 1-2 cel, cable, radio, 2 TV, electrodomesticos básicos
Diversión	Clubes privados, vacaciones en el interior o exterior	Cine, CC, parques temáticos locales,	Cine, CC, parques temáticos locales,

Ver tabla completa de NSE en anexo.

5.3 Perfil psicográfico

Dentro de sus actividades se encuentra compartir con su familia o amigos, ir de compras y al cine, acuden a fiestas y asisten a eventos de tecnología.

En su tiempo libre se dedican a jugar videojuegos, practicar deportes, ver series de televisión, escuchar música y leer.

Por lo general, son jóvenes recién graduados de educación media que aprovechan esta nueva etapa para centrarse en sus estudios e intereses.

5.4 Perfil conductual

Se espera un comportamiento positivo y resulte de fácil comprensión y atractivo para el grupo objetivo.

La ocasión de consumo de los 2 vídeos animados es al ser guiados por el Equipo de Proyectos del Laboratorio de Innovación, siendo los Asistentes de Proyectos responsables de proporcionar el material totalmente gratis al grupo objetivo.

Al ser la mayoría muy jóvenes y sin experiencia laboral, necesitarán los conocimientos que presenta la serie de vídeos animados para implementarlos en la creación de sus proyectos, vida personal y de estudios.

Capítulo VI Marco teórico

Capítulo VI: Marco teórico

6.1 Conceptos fundamentales relacionados con el producto o servicio

6.1.1 Método Pomodoro. Se trata de una técnica de administración de tiempo dedicado al cumplimiento de una sola actividad, desarrollado por Francesco Cirillo en la década de 1980. El nombre Pomodoro, que se traduce del italiano cómo Tomate, se basó en el temporizador de cocina con forma de tomate.

Los 6 pasos, según la página web oficial de Francesco Cirillo, para llevar el Método Pomodoro son: escoger una tarea, establecer un temporizador por 25 minutos, trabajar en la tarea hasta que el tiempo acabe, cuando el tiempo acabe se debe de marcar un papel, se toma un descanso de 5 minutos y se repite el proceso hasta terminar con la tarea elegida.

Al tiempo designado para trabajar, siendo los 25 minutos, se le nombra como “Pomodoro”. Cada 4 Pomodoros se debe descansar por 15 minutos. “Tu cerebro usará este tiempo para asimilar nueva información y descansar antes que se reinicie la siguiente ronda de Pomodoros” (Cirillo, 2020)

6.1.2 Tablero Kanban. Es un medio para diseñar, administrar y mejorar los sistemas de flujo para la planificación de proyectos. Su función principal es la visualización del proceso de trabajo y el objetivo de esto es que miembros de un equipo de trabajo realicen el seguimiento del progreso del proyecto de forma ordenada y sencilla. La representación visual se muestra por medio de un tablero, puede ser digital o físico.

Los Tableros Kanban más sencillos son tableros físicos divididos en columnas verticales comúnmente, en 4 partes: Tareas en reserva, tareas pendientes, tareas en proceso y tareas terminadas. Los equipos dibujan las columnas en una pizarra y colocan notas adhesivas sobre el tablero. Estas notas adhesivas se van moviendo por el flujo de trabajo y demuestran el progreso.



Fotografía 1: Ejemplo gráfico del Tablero Kanban. Recuperado de <https://jeronimopalacios.com/metodo-kanban/proto-kanban-que-es-y-sus-beneficios/>

"Kanban es una palabra japonesa que significa "señal visual". Si trabajas en el ámbito de los servicios o de la tecnología, tu trabajo suele ser invisible e intangible. Un tablero de kanban ayuda a visibilizar tu trabajo para que puedas mostrárselo a los demás y que todo el mundo trabaje en sintonía." (Rehkopf, 2020)

6.1.3 Administración del tiempo. “Es la administración de sí mismo, es decir, el manejo adecuado de los recursos de todo orden, ya que no hay una sola realidad que se sustraiga del tiempo.” (Estrada, 2011).

Se trata de la organización adecuada el tiempo y las tareas a realizar en ese tiempo, de esta manera aprovechar al máximo el mismo, la habilidad o la destreza de hacer que el uso de este recurso sirva para el beneficio propio y el del entorno social del sujeto.

6.1.4 Administración por objetivos. “Es un sistema administrativo integral en el que se combinan en forma sistemática muchas actividades administrativas básicas y el cual persigue deliberadamente el cumplimiento eficaz y eficiente de los objetivos organizacionales e individuales” (Koontz & Weihrich, 2004)

Demuestra los aspectos motivacionales de la existencia de metas claras y objetivos verificables, de los cuales en ellos se debe explicar que hacer y cuando. Mejora en la administración gracias a la planeación orientada a resultados y estimula el compromiso personal con los objetivos.

6.1.5 Planificación de proyectos. “La planeación implica la selección de misiones y objetivos y de las acciones para cumplirlos, y requiere de la toma de decisiones, es decir, de optar entre diferentes cursos de acción futuros” (Koontz & Weihrich, 2004)

Según (Tobón, 2006), un proyecto se define como un conjunto de actividades sistemáticas y elaboradas que se ejecutan con el fin de resolver un determinado problema. El problema puede ser una pregunta, un deseo de conocimiento, una necesidad de aplicar un método o estrategia para solucionar una dificultad, el crear un producto, el valorar una metodología de trabajo o el probar una hipótesis.

Al planificar un proyecto se debería de responder las siguientes preguntas: qué trabajo se necesita hacer, cuándo y cómo se hará, qué recursos serán necesarios para llevarlo a cabo.

“Una supervisión sin control no aporta efectos correctivos a la planificación, programación y ejecución del proyecto. El control proporciona la orientación necesaria para saber si se dirige hacia el objetivo deseado.” (Orozco, 2004) La planificación de proyectos minimiza las demoras y pérdidas que puedan acontecer en el futuro.

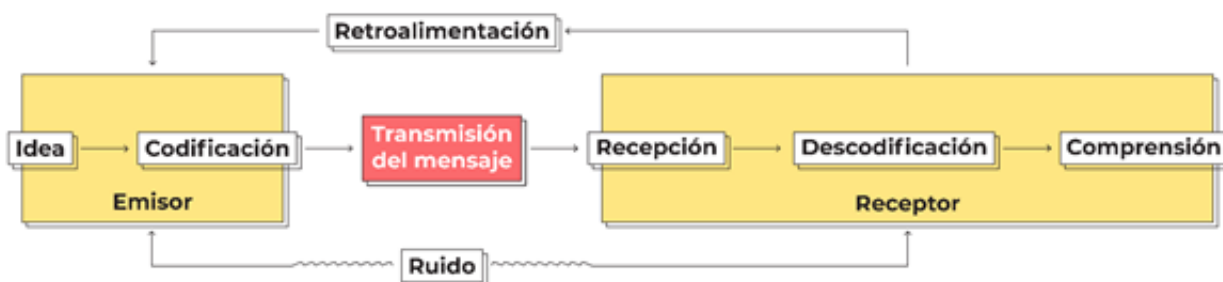
6.1.6 Educación. “Es toda influencia que el ser humano recibe del ambiente social durante su existencia para adaptarse a las normas y los valores sociales vigentes y aceptados” (Chiavenato, 2000) La educación puede ser institucionalizada, como en las escuelas o iglesias, siendo ejercida de modo organizado y sistemático, o puede ser desarrollada de modo difuso, desorganizado y asistemático, como en el hogar y grupos sociales donde el individuo pertenece. “La educación es la preparación de la vida y por la vida.” (Chiavenato, 2000)

Existen varios tipos de educación, los más conocidos son: social, religioso, cultural, política, moral y profesional.

6.2 Conceptos fundamentales relacionados con la comunicación y el diseño.

6.2.1.1 Comunicación. “Se puede definir como un proceso por medio del cual una persona se pone en contacto con otra a través de un mensaje, y espera que esta última de una respuesta, sea una opinión, actividad o conducta” (Martínez & Nosnik, 1998)

Otra definición es “La comunicación es la transferencia de información de un emisor a un receptor, el cual debe estar en condiciones de comprenderla” (Koontz & Weihrich, 2004) y según estos autores, el proceso de la comunicación se fundamenta en el siguiente modelo:



Gráfica de “El proceso de la comunicación según los autores Harold Koontz y Heinz Weihrich” por Holly Joelle Milián Barrios.

La comunicación empieza en el emisor, el cual posee una idea que a continuación codifica, de tal manera que pueda ser comprendida tanto por el emisor como por el receptor. Se debe de tomar en cuenta que, aunque un mensaje por lo general se codifica en el idioma del emisor o el receptor, existen otros medios de codificación, por ejemplo, la traducción de una idea a lenguaje de cómputo.

La información se transmite por un canal que une al emisor con el receptor. El mensaje puede ser oral o escrito. El receptor debe de estar preparado para recibir el mensaje, a fin de que pueda decodificarlo y convertirlo en ideas.

El siguiente paso del proceso es la descodificación, durante la cual el receptor convierte el mensaje en ideas. La comprensión debe estar presente tanto en la mente del emisor como del receptor.

El ruido es todo aquello que (ya sea que esté presente en el emisor, la transmisión o el receptor) entorpece la comunicación y puede provenir de fuentes externas o internas: el ruido o ambiente muy cerrado pueden impedir el desarrollo de ideas claras, la descodificación puede resultar fallida a causa de la atribución de significados erróneos a palabras y otros símbolos, la comprensión puede verse obstruida por prejuicios, entre otras razones.

Por último, una persona debe de recibir una retroalimentación para comprobar la eficacia de la comunicación. Nunca se puede estar del todo seguro de si un mensaje fue eficazmente codificado, transmitido, decodificado y comprendido hasta confirmarlo por medio de la retroalimentación.

6.2.1.2 Comunicación Audiovisual. Es el proceso de intercambio de mensajes mediante un sistema sonoro y visual. Se necesita un medio técnico como canal para transmitir el mensaje, pueden ser tradicionales (la televisión, la radio, la fotografía o el cine) o digitales (el internet, los videojuegos o la realidad virtual). Este tipo de comunicación comúnmente no espera una retroalimentación del receptor al cual se dirige el mensaje. El ruido que interrumpe a este tipo de comunicación puede ser provocado principalmente por el sistema, por ejemplo, la transmisión puede verse interrumpida por la presencia de estática en el canal de televisión o una conexión a internet deficiente.

“También se usa el término “comunicación audiovisual” para referirnos a aquellos medios de comunicación de masas que utilizan un código verbal y no verbal, y un canal audiovisual” (Duran & Sánchez, 2008).

6.2.1.3 Redes Sociales. “Es una enorme estructura social formada por grupos de personas con intereses comunes, pensamientos iguales, conectadas y construyendo lazos a través de comunidades.” (Valero, 2013) En las redes sociales la comunicación entre usuarios es bidireccional, dependiendo del tema de interés, las personas se congregan para unirse a otras con experiencias y perfiles similares. Las conversaciones son el núcleo de las redes sociales y a través de ellas se desarrollan las relaciones.

6.2.2 Conceptos fundamentales relacionados con el diseño.

6.2.2.1 Diseño gráfico. “El diseño es un proceso de creación visual con un propósito” (Wong, 1991) El objetivo del diseño gráfico es resolver problemas de comunicación de forma visual, comunicar, ser entendible y cumplir su objetivo, si no se cumple, no es eficaz y pierde su finalidad.

“Su creación no debe ser sólo estética sino también funcional, mientras refleja o guía el gusto de su época.” (Wong, 1991)

6.2.2.2 Bocetaje. Es un dibujo esquemático hecho a mano alzada que no incluye detalles ni terminaciones, con la función es de materializar ideas rápidas y planificación correcta de los diseños. Es utilizado en el diseño industrial, diseño gráfico, arquitectura, arte o creatividad visual.

“Las problemáticas que surgen por desarrollar proyectos de diseño sin que exista una etapa de bocetaje es que la profesión del diseño se desvirtúa, los clientes asumen que esa etapa no es primordial y suelen exigir menores tiempos de ejecución de los proyectos y precios menores también.” (Durán, 2016)

6.2.2.3 Guion gráfico (Storyboard). Es un conjunto de bocetos presentados de forma secuencial con el objetivo de servir de guía para entender una historia, previsualizar una animación o planificar la estructura de una película.

Según el artículo “Cómo Hacer un Guion Gráfico: Una Guía Básica para Artistas en Creación” escrito por Miss Chatz, el guion gráfico apoya al equipo de producción a visualizar y desarrollar una idea, visualizar y probar conceptos, y resaltar cualquier posible obstáculo con la estructura o el diseño de una historia antes de que se dirija a la producción.

6.2.2.4 Ilustración digital. Una imagen digital, generada en un dispositivo u obtenida por medio de un instrumento de captura, como una cámara o escáner, se compone de píxeles. La palabra píxel es una contracción de picture (imagen) y element (elemento), cuando más detalle y calidad posea la imagen digital mas pequeños serán los píxeles y mayor será su cantidad. Las ilustraciones digitales son imágenes de mapa de bits.

Las principales ventajas de una imagen o ilustración digital, además de su estabilidad, son su capacidad de corrección durante el proceso de creación y las posibilidades de control durante la impresión.

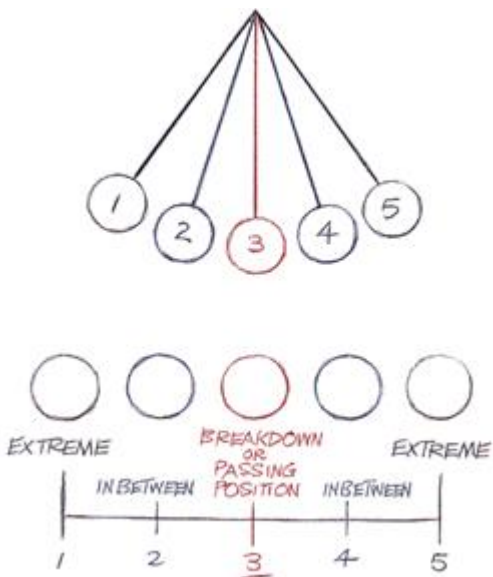
6.2.2.5 Ilustración vectorial. Según el libro Ilustración Digital, por el autor Miguel Redondo García, un vector es la ecuación matemática que define una forma, un vértice, un contorno, un relleno y entre otros elementos. Las imágenes vectoriales se obtienen mediante planos y líneas, de color plano o degradado, definidos matemáticamente. Para la generación de trazos y curvas se utiliza un método de descripción matemática ideado por Pierre Bézier, en 1970, el cual es nombrado “curvas Bézier”.

A diferencia de una imagen de mapa de bits, una imagen vectorial puede ser escalada, rotada y deformada sin que esto afecte en su definición y calidad.

6.2.2.6 Animación. Es un proceso para dar la sensación, se considera una ilusión óptica, de movimiento a imágenes, dibujos u otro tipo de objetos inanimados.

Según el autor Richard Williams, en su libro *The Animator's Survival Kit* (El kit de supervivencia del animador), existen 3 formas de animar a un personaje u objeto:

Pose a pose es la técnica de animación en la que se dibujan primero los cuadros más importantes y luego los cuadros intermedios que dan la sensación de movimiento.



Fotografía 2: Ejemplo gráfico de la animación pose a pose ilustrado por Richard Williams. Recuperado del libro *"The Animator's Survival Kit"* versión eBook. Página 49.

La animación directa se utiliza principalmente para acciones salvajes y revueltas donde la espontaneidad es importante, el animador no cuenta con una guía real del destino en la acción del personaje.

La tercera forma es una mezcla de las 2 técnicas nombradas anteriormente, en la cual no se elaboran tantos cuadros intermedios.

Los 12 principios de la animación, según Frank Thomas y Ollie Johnston en su libro llamado *The Illusion of Life: Disney Animation* (La Ilusión de la vida: Animación de Disney), son: aplastar y estirar, anticipar, puesta en escena, acción paso a paso, acción de sobreponer, salida lenta, llegada lenta, acción secundaria, sincronía, exageración, dibujo sólido y apariencia.



Fotografía 3: Ejemplo gráfico del principio “aplantar y estirar” ilustrado por Frank Thomas y Ollie Johnston. Recuperado de

<https://archive.org/details/TheIllusionOfLifeDisneyAnimation/page/n45/mode/2up>

6.2.2.7 Gráficos animados (Motion Graphics). Es una técnica digital crea movimientos a elementos digitales como: imágenes, colores, formas, diseños o fotos. Es una animación digital que une diferentes disciplinas como el diseño gráfico, la fotografía, el vídeo y el audio con el fin de presentar y comunicar un mensaje atractivo. Se utiliza comúnmente en los campos de publicidad, diseño web, televisión y sirve para crear la ilusión de movimiento o transformación de elementos digitales.

6.2.2.8 Adobe Illustrator CC. Es el software de Adobe de gráficos vectoriales que permite crear logotipos, iconos, dibujos, tipografías e ilustraciones para imprimirlas o publicarlas en sitios web, en videos y en dispositivos móviles.

6.2.2.9 Adobe After Effects CC. Su función principal es la creación o aplicación en una composición, realización de efectos visuales cinematográficos y gráficos animados.

6.2.2.9 Adobe After Effects CC. Es una herramienta de transcodificación de medios de vídeo desarrollada y comercializada por Adobe a través de Adobe Creative Cloud. Está diseñado para integrarse en flujos de trabajo con otras aplicaciones de video como Adobe Premiere Pro y After Effects.

6.3 Ciencias auxiliares, artes, teorías y tendencias

6.3.1. Ciencias auxiliares.

6.3.1.1 Semiología. Estudia todos los modos de comunicación en el seno de la vida social. En otras palabras, es la ciencia que estudia toda comunicación mediante señales, que son convenciones abiertas. La semiótica es la parte de la semiología que estudia la comunicación en sistemas cerrados.

La diferencia entre los dos sistemas, la semiología se basa en señales, que son convenciones en sistemas abiertos, la semiótica es la parte de la semiología que se basa en signos, convenciones en sistemas cerrados. La semiótica está presente en toda nuestra vida.

El signo lingüístico es la convención cerrada que se realiza mediante sonido y significado, se compone de dimensión semiótica, fonemas, letras o reglas, y de dimensión semiológica, figuras literarias o sentidos figurados.

“La semántica es el estudio de la relación entre gráficos y el significado implícito de acuerdo con la función que realizan.” (Rizo, 1992)

6.3.1.2 Sociología. “Es la ciencia que estudia las relaciones humanas de manera sistematizada utilizando la observación y la verificación empírica a partir de una teoría.” (Martínez & Rodríguez, 2018)

Se ocupa del estudio de los grupos y agregados sociales, las organizaciones, las instituciones, los cambios y conflictos sociales, los gobiernos, las relaciones sociales, los sistemas y estructuras sociales, entre otros objetos de interés.

6.3.1.3 Administración. “Es el proceso de diseñar y mantener un ambiente en el que los individuos, trabajando en grupos de manera eficiente, alcancen objetivos seleccionados” (Koontz & Weihrich, 2004)

Según los autores, Harold Koontz y Heinz Weihrich, existen 5 funciones administrativas: planeación, organización, integración de personal, dirección y control.

La planeación estriba en elegir misiones y objetivos y las acciones para llevar a cabo aquéllas y alcanzar éstos, y requiere que se tomen decisiones. La organización supone el establecimiento de una estructura intencionada de los papeles que los individuos deberán desempeñar en una empresa. La integración del personal consiste en ocupar con personas los puestos de la estructura de la organización y en mantener esos puestos ocupados. Dirigir es influir en las personas para que contribuyan a la organización y a las metas de grupo. Por último, el control es la función de medir y corregir el desempeño individual y organizacional para garantizar que los hechos se apeguen a los planes.

6.3.1.4 Cibernética. “Es la ciencia que estudia los sistemas de comunicación y de regulación automática de los seres vivos y los aplica a sistemas electrónicos y mecánicos que se parecen a ellos.” definición de Oxford Languages. La información consiste en una cantidad de datos, llamados primarios, que son transmitidos desde una fuente emisora a una estación receptora, lo que se trasmite se llama mensaje.

Cuando el mensaje se halla compuesto por dígitos binarios, cada unidad de información recibe el nombre de bit, contracción de binary (binario) y digit (dígito).

6.3.2. Artes.

6.3.2.1 Tipografía digital. En el libro Tipografía Digital, escrito por Eugenio Vega, menciona que a mediados de los años ochenta los ordenadores personales revolucionaron el uso de la tipografía. Los primeros tipos de fuentes para computadoras eran fuentes bitmap o de mapa de pixels, incapaces de sustituir a la fotocomposición tradicional de las fuentes tradicionales pero útiles para la confección de informes, documentos, y para publicaciones sin grandes exigencias técnicas.

En un periodo de tiempo breve aparecieron nuevos formatos de fuentes vectoriales que a partir de un único diseño reproducían la forma de la letra en el cuerpo que fuera necesario.

6.3.2.2 Música. Es el arte de combinar los sonidos en una secuencia temporal atendiendo a las leyes de la armonía, la melodía y el ritmo, o de producirlos con instrumentos musicales. En el libro “Música, pensamiento y educación” por Keih Swanwick menciona que la música se le ve como un lenguaje, un sistema con poder de comunicación de carácter universal, que también se basa en códigos culturalmente establecido en cada sociedad y preferencia estética.

6.3.3. Teorías.

6.3.3.1 Teoría del color. Se refiere a un conjunto de reglas para mezclar los colores y conseguir el efecto visual que se desea.

Al color se le refiere cuando la luz emitida por una fuente luminosa llega a una superficie, la materia absorbe parte de las longitudes de onda del espectro de luz y

hace rebotar otras. Las longitudes que rebotan son las que aportan color a las cosas. Esta luz rebotada llega al ojo humano estimulando los conos y provocando que el cerebro interprete el color.

El color tiene 3 atributos básicos: el matiz, que determina el color en si, por ejemplo: matiz verde; la luminosidad se refiere a la intensidad lumínica de la materia, siendo claridad u oscuridad de un color. Por último, está la saturación que es la pureza del color mismo, se refiere a la cantidad de gris que contiene un color.

6.3.3.2 Teoría Gestalt. Ve la necesidad de retornar a la percepción sencilla, a la experiencia inmediata del sujeto. Los individuos no percibimos sensaciones aisladas que posteriormente vamos integrando en totalidades, sino que más bien tenemos una sensación de totalidad.

La Gestalt surge de las teorías visuales y auditivas en una época en que los sentimientos, las emociones y cualquier otro contenido que procediera del interior de la persona y que expresara su personalidad más profunda, no eran tomados en cuenta. Los principios psicológicos partían de estímulos externos.

Se rige por 8 principios que rigen la organización de los elementos que se encuentran en un campo gestáltico:

Principios de la proximidad, se refiere cuando los individuos tienden a percibir los elementos juntos en el espacio y en el tiempo. Principio de la similitud, los elementos parecidos tienden a verse como partes de la misma estructura. Principio de la dirección, por el cual se tiende a ver las figuras en una dirección continua y fluida. Principio de la disposición objetiva, se tiende a seguir viendo una organización como estable aún después de haber desaparecido los factores estímulo. Principio de los límites comunes, por el cual se tiende a disminuir las diferencias que existen entre

dos elementos que están uno junto a otro. Principio de la agrupación en función de una relación causa-efecto, por el cual se agrupa los elementos de un campo en función de su causa-efecto. Principio de la experiencia pasada o costumbre, por el cual el individuo tiende a juntar los elementos conocidos y que formaron parte de experiencias anteriores. Principio de la preparación o expectativa, se organiza el campo en función de las expectativas personales de los individuos.

6.3.4. Tendencias en gráficos animados

6.3.4.1 Paleta de colores restringida. Es contar una historia visual usando solo unos pocos colores primarios en lugar de una rica paleta con muchos semitonos. El gráfico animado con el espectro de color restringido se ve simple y sofisticado al mismo tiempo. Estas restricciones agregan más aire a una ilustración, le dan un aspecto fresco y de comprensión rápida de la figura.



Ilustración 1: Ejemplo de paleta de color restringida, animación creada por Aslan Almkhambetov.

Recuperado de <https://dribbble.com/shots/6619081-Ice-Cream>

6.3.4.2 Contornos con líneas delgadas. Se utilizan líneas notablemente delgadas como contornos de las formas, formando patrones y decoraciones en los elementos de la animación. Las líneas mismas se convierten en el punto focal.



Ilustración 2: Ejemplo de contornos con líneas delgadas, animación creada por Explain Ninja.

Recuperado de <https://vimeo.com/386916819>

6.3.4.3 Transiciones fluidas. La falta de cortes entre escenas da un resultado de sensación muy fluida en los gráficos animados, ya que las escenas se mezclan sutilmente entre sí. Una parte del video actúa como un punto de atracción, atrayendo la atención de los espectadores hacia esa imagen, mientras que los otros elementos cambian en el fondo, transformándose de manchas y formas indefinidas en personajes y objetos.



Ilustración 3: Ejemplo de transiciones fluidas, animación creada por Tamara Qaddoumi.

Recuperado de <https://vimeo.com/290892738>

6.3.4.4 Tipografía grande y bold. Se pone énfasis en el tipo, que se presenta de forma grande y dominante, brinda a las marcas y diseñadores la oportunidad de transmitir sus mensajes de forma clara y fuerte, presentando con valentía quiénes son y qué representan.



Ilustración 4: Ejemplo de tipografía grande y bold, animación creada por State. Recuperado de

<http://statedesign.tv/understated/>

Tablero de tendencias



Capítulo VII Proceso de diseño y propuesta preliminar

Capítulo VII: Proceso de diseño y propuesta preliminar

7.1 Aplicación de la información obtenida en el marco teórico

7.1.1 Comunicación audiovisual. Presentar contenido educativo en formato audiovisual motiva al grupo objetivo, alumnos de primer ingreso en la facultad FISICC, a comprenden rápidamente el contenido a través de elementos visuales en movimiento y sonidos. Además, apoya en atraer la atención exitosamente por ser un contenido resumido y llamativo.

7.1.2 Diseño gráfico. El uso del diseño gráfico aportara en solucionar de forma efectiva, funcional y estética el problema de falta de recursos audiovisuales enfocado en el grupo objetivo del Laboratorio de Innovación.

7.1.3 Ilustración vectorial. Se implementarán como elemento principal ilustraciones vectoriales en los gráficos animados del proyecto, con el fin de brindar estética y simplificación de los elementos conforme a los temas mencionados en las animaciones producidas.

7.1.4 Animación. Los principios de la animación tienen como funcionalidad brindar naturalidad a los movimientos y dinamismo a los elementos que formaran parte de los dos materiales audiovisuales. Esto dará como resultado un proyecto de animación más interesante que no cansa al espectador.

7.1.5 Semiología. Se aplica al agregar símbolos y signos que permitirán dar una orientación adecuada y simple sobre los temas centrados en la administración del tiempo. La implementación de los colores, sonidos, movimientos y tipografías presentaran el significado y significante adecuado. Para el proyecto se dará uso a la iconografía simplificada de los elementos mencionados.

7.1.6 Tipografía digital. Se seleccionarán tipografías legibles y adecuadas al contexto del contenido audiovisual. Se presentará el tipo de forma grande y dominante, para poder transmitir el mensaje de forma clara y fuerte.

7.1.7 Teoría del color. Se utilizará los principios de la teoría de color para permitir la elección correcta de matices para formar la paleta de color que será utilizada en ambos videos.

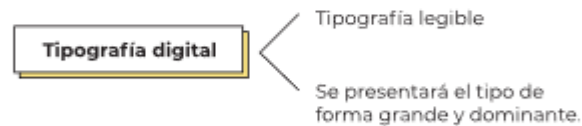
7.1.8 Paleta de colores restringida. El uso de esta tendencia en el proyecto permite crear paletas de color coherentes y simples conformadas de 4 matices, esto favorece al evitar abrumar al espectador con exceso de colores y así prestaran atención al contenido educativo.

7.1.9 Contornos con líneas delgadas. Esta tendencia en la animación establecerá la línea grafica de la producción de los dos materiales audiovisuales, las líneas delgadas ayudaran a guiar la vista del espectador siendo el punto focal, ya que formar las ilustraciones vectoriales de los temas hablados en los vídeos.

7.1.10 Transiciones fluidas. El objetivo principal de la aplicación de esta tendencia es crear una sensación fluida en los gráficos animados. Funciona en base que una parte del video actúa como un punto de atracción, manteniendo la atención de los espectadores hacia esa imagen, mientras que los otros elementos cambian en el fondo, transformándose de manchas y formas indefinidas en objetos.

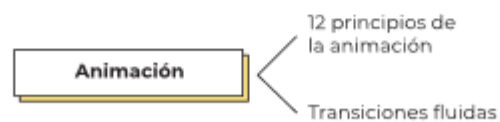
7.1.11 Tablero de conocimiento.

Tablero de conocimiento



Montserrat Bold

Montserrat Bold
Montserrat Regular



- Aplastar y estirar
- Llegada lenta
- Anticipar
- Acción secundaria
- Puesta en escena
- Sincronía
- Acción paso a paso
- Exageración
- Acción de sobreponer
- Dibujo sólido
- Salida lenta
- Apariencia

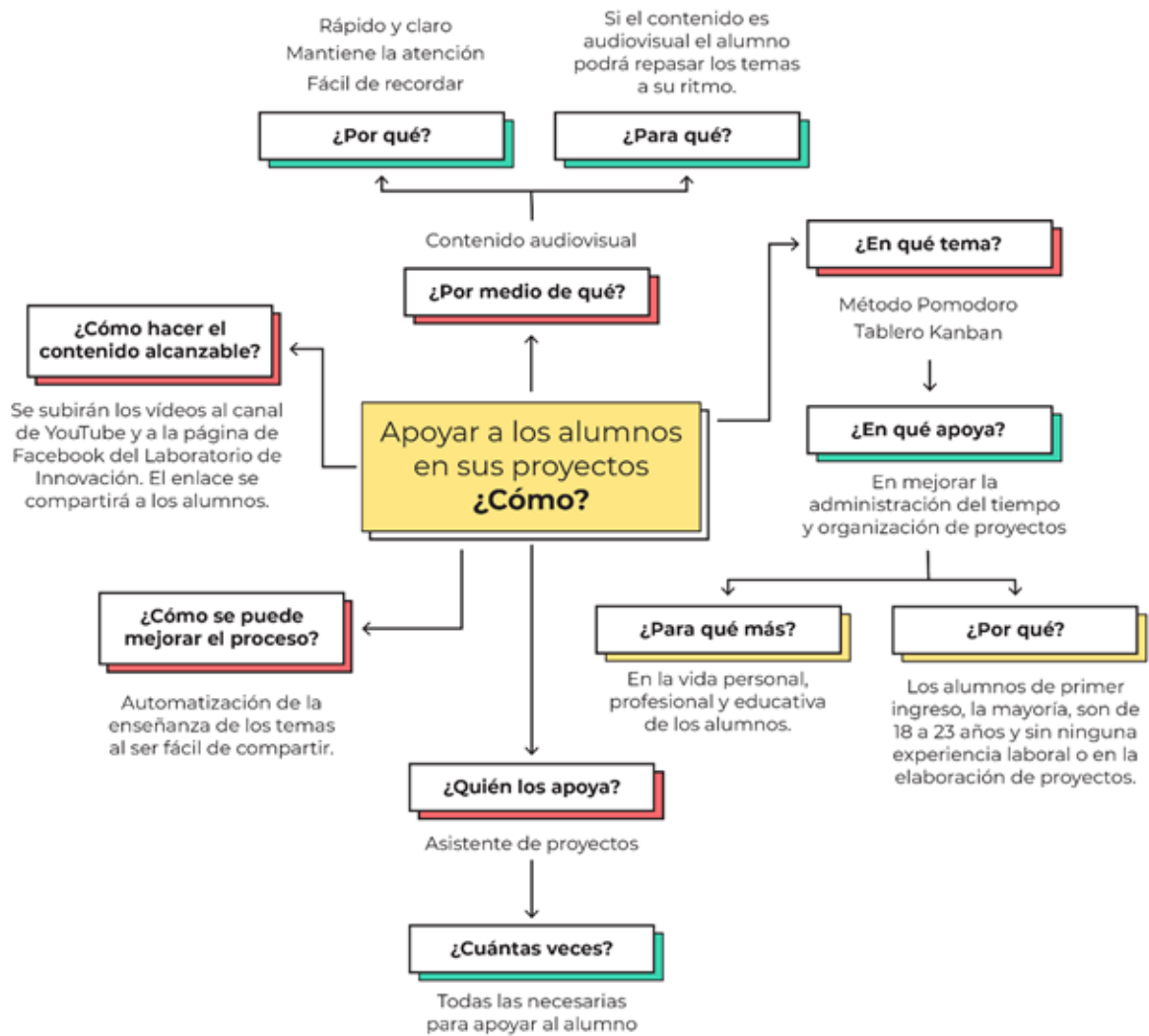
Gráfica de "Tablero de conocimiento" por Holly Joelle Milián Barrios.

7.2 Conceptualización

7.2.1 Método el arte de preguntar. El objetivo de esta técnica creativa es formular preguntas a partir del planteamiento del problema para finalmente obtener respuestas adecuadas, la investigación cobra su sentido y significado. Las preguntas planteadas guía a que se hallen todos los enfoques posibles y perspectivas diferentes del problema planteado. También apoyan en indagar en la percepción de nuevos usos, aplicaciones o posibilidades de un producto o un servicio.

“La pregunta es la más creativa de las conductas humanas” - Alex Osborn

Alex Osborn, experto en creatividad e inventor del Brainstorming, creo esta técnica junto a un listado con preguntas para guiar el proceso: ¿Cuándo?, ¿Qué clase de?, ¿Con qué?, ¿Por qué?, ¿Cuáles?, ¿En qué?, ¿Qué?, ¿Para cuál?, ¿Acerca de qué?, entre otras.



Gráfica de “El arte de preguntar” por Holly Joelle Milián Barrios.

7.2.2 Definición del concepto. Luego de haber aplicado la técnica “El arte de preguntar” se obtuvieron varias propuestas de conceptos, de las cuales se eligió la mejor para solventar el problema planteado:

Métodos de mejora organizacional.

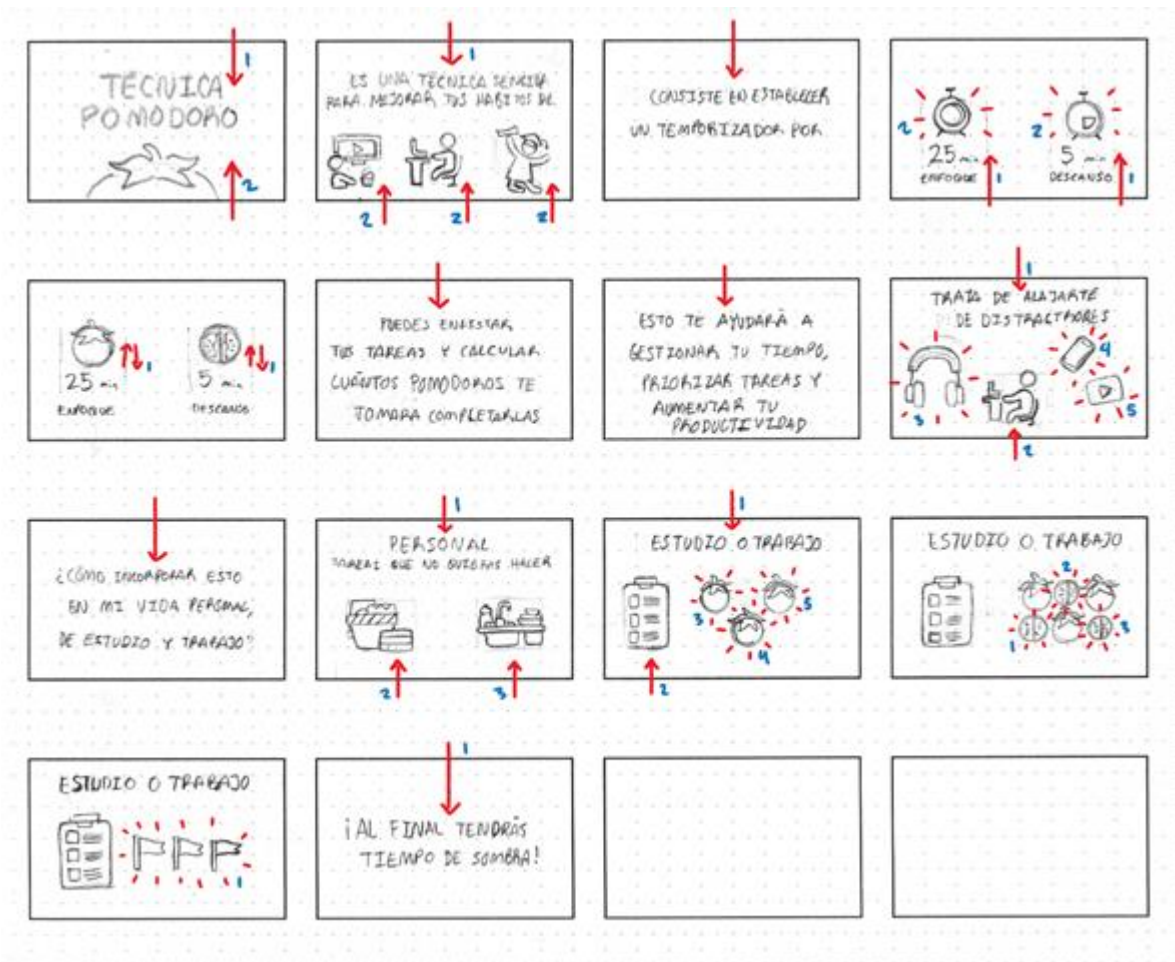
- Estrategias para mejorar tus proyectos.
- Inicios en la organización de proyectos.
- Métodos para mejorar tus proyectos.

La propuesta obtenida al realizar la técnica creativa se utilizará como frase conceptual para la realización del proyecto. El concepto “Estrategias para mejorar tus proyectos” se ha seleccionado por el énfasis personalizado que proyecta y le da al estudiante sentido de pertenencia. Invitándolo a buscar apoyo por parte del Laboratorio de Innovación.

7.3 Bocetaje

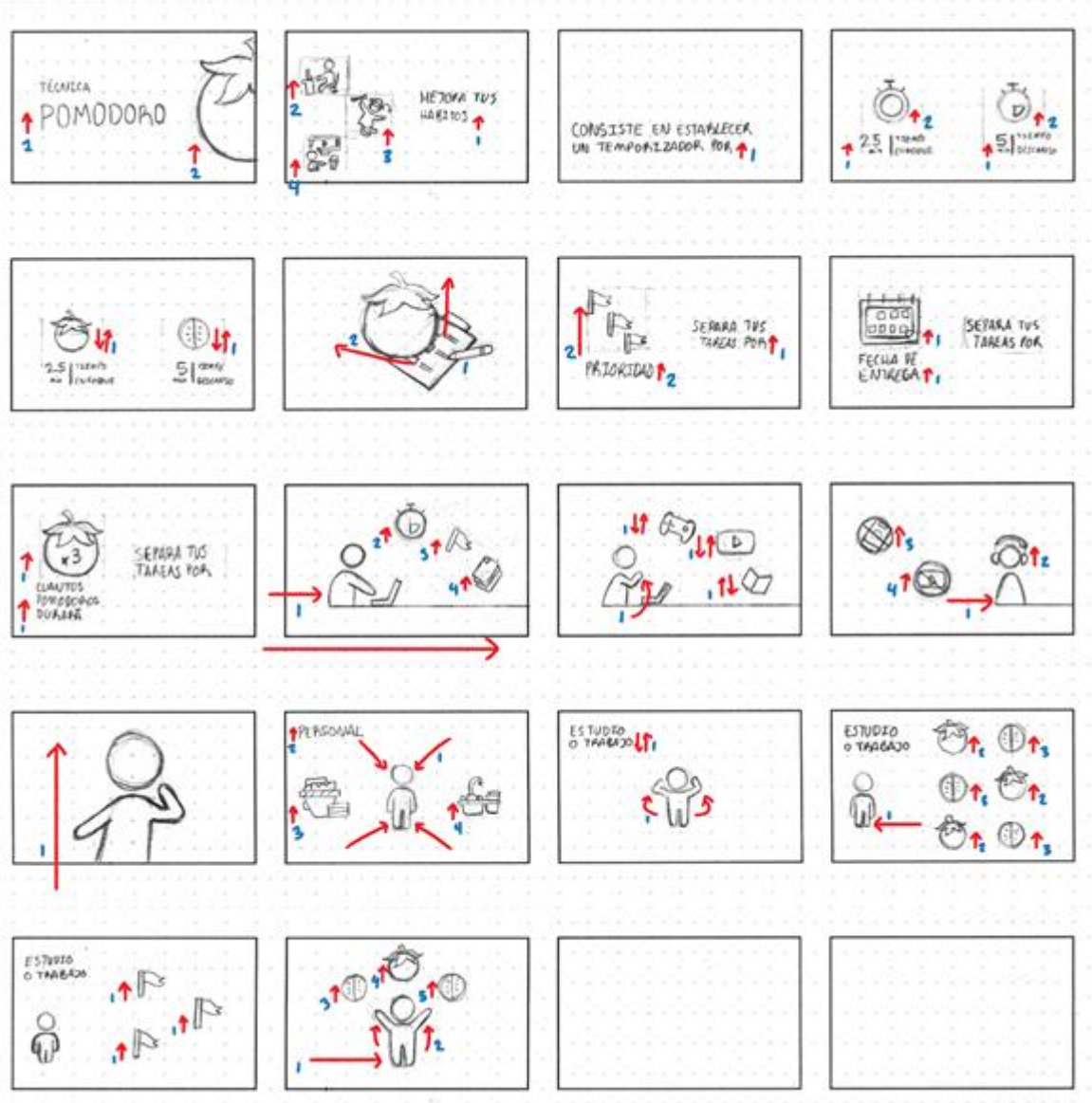
7.3.1. Proceso de bocetaje. Se realizaron dos propuestas del guion gráfico en bocetaje para cada video, “Técnica Pomodoro” y “Tablero Kanban”, el cual se realizará el proceso de digitalización a la propuesta aprobada por el cliente. En los bocetos se encuentran dos tipos de indicadores que ejemplifican la animación de los elementos: La dirección del movimiento de cada elemento es indicada con anotaciones color rojo, los números color azul representan el orden de aparición de cada elemento en la animación.

Bocetos del guion gráfico.



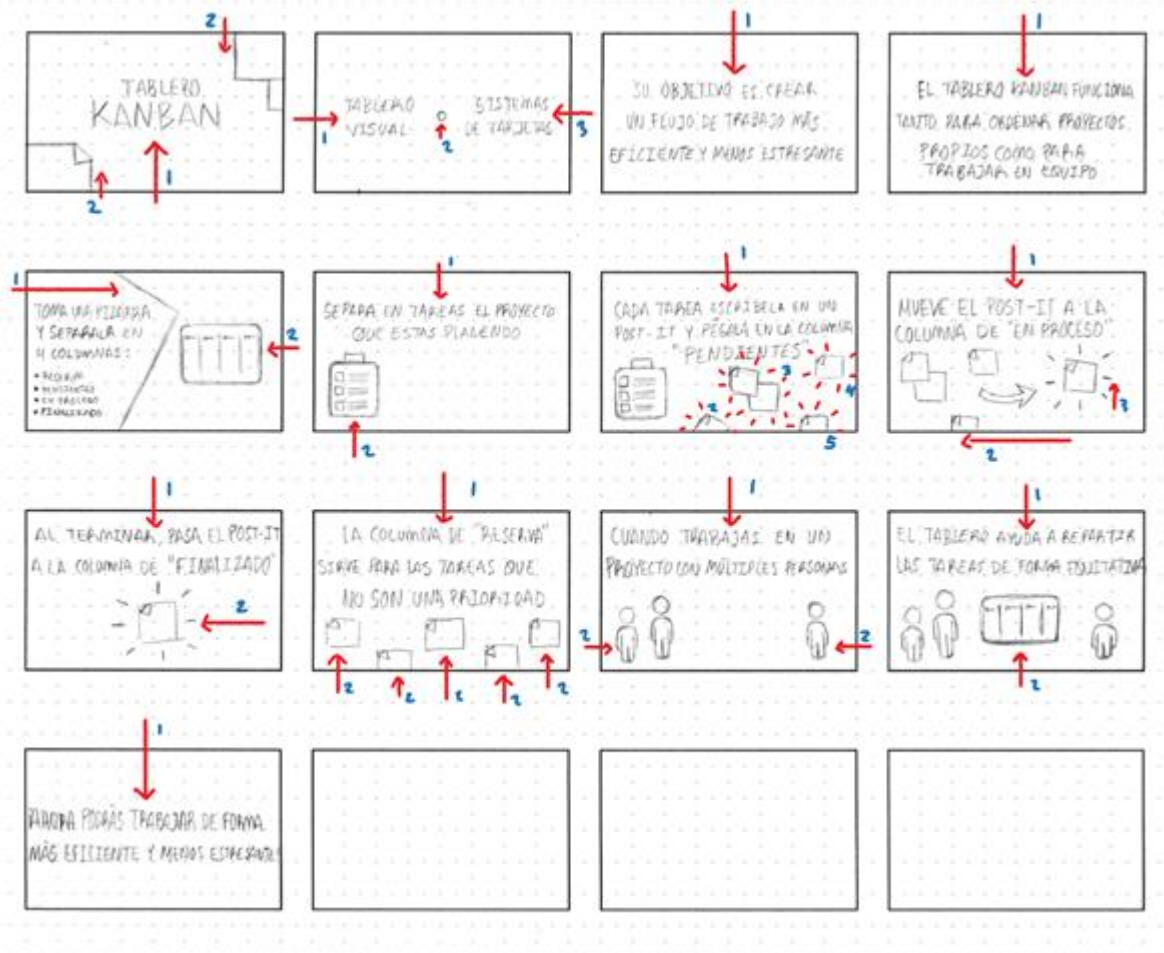
Bocetos de la propuesta número uno para el material audiovisual “Técnica Pomodoro” que será publicado en las redes sociales del Laboratorio de Innovación de la Universidad Galileo.

Bocetos del guion gráfico.



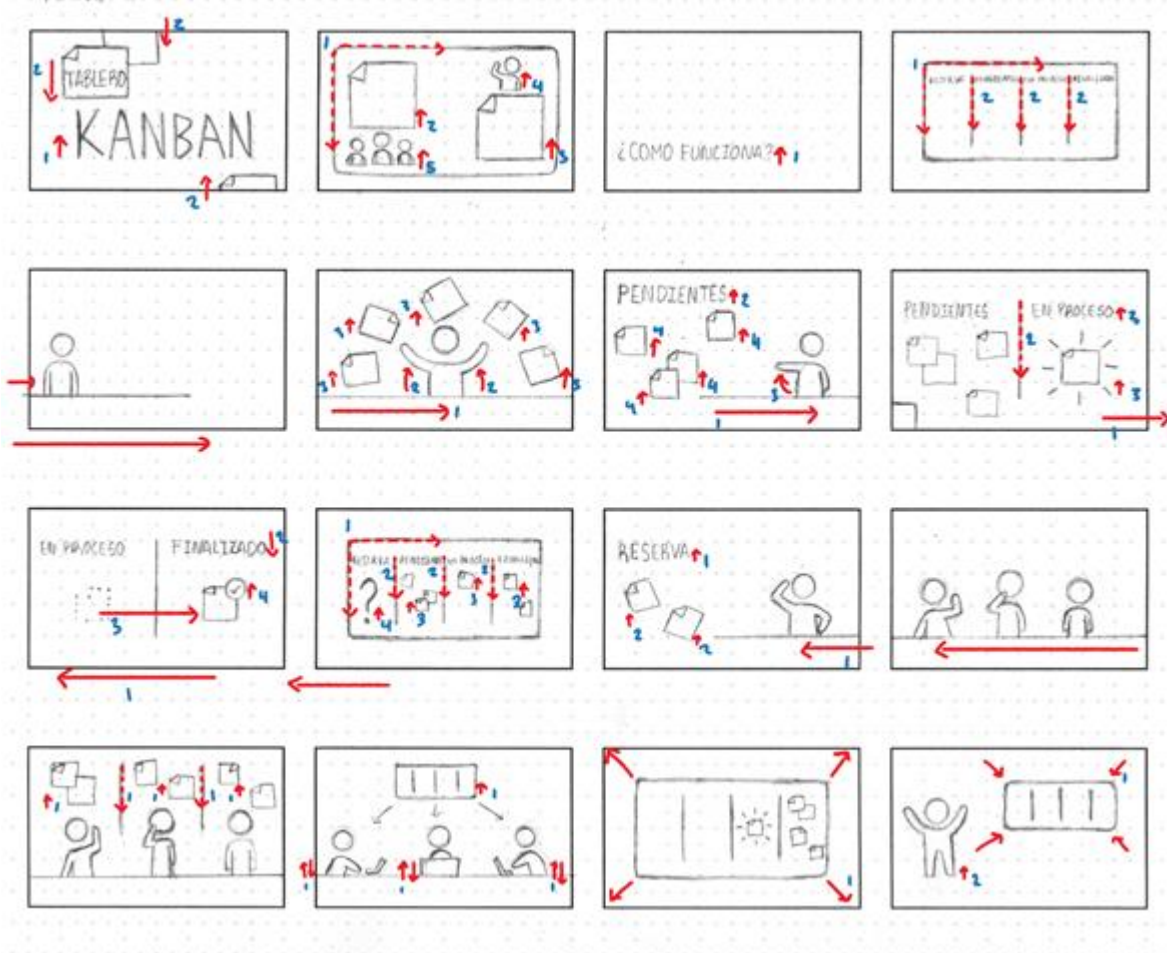
Bocetos de la propuesta número dos para el material audiovisual "Técnica Pomodoro" que será publicado en las redes sociales del Laboratorio de Innovación de la Universidad Galileo.

Bocetos del guion gráfico.



Bocetos de la propuesta número uno para el material audiovisual "Tablero Kanban" que será publicado en las redes sociales del Laboratorio de Innovación de la Universidad Galileo.

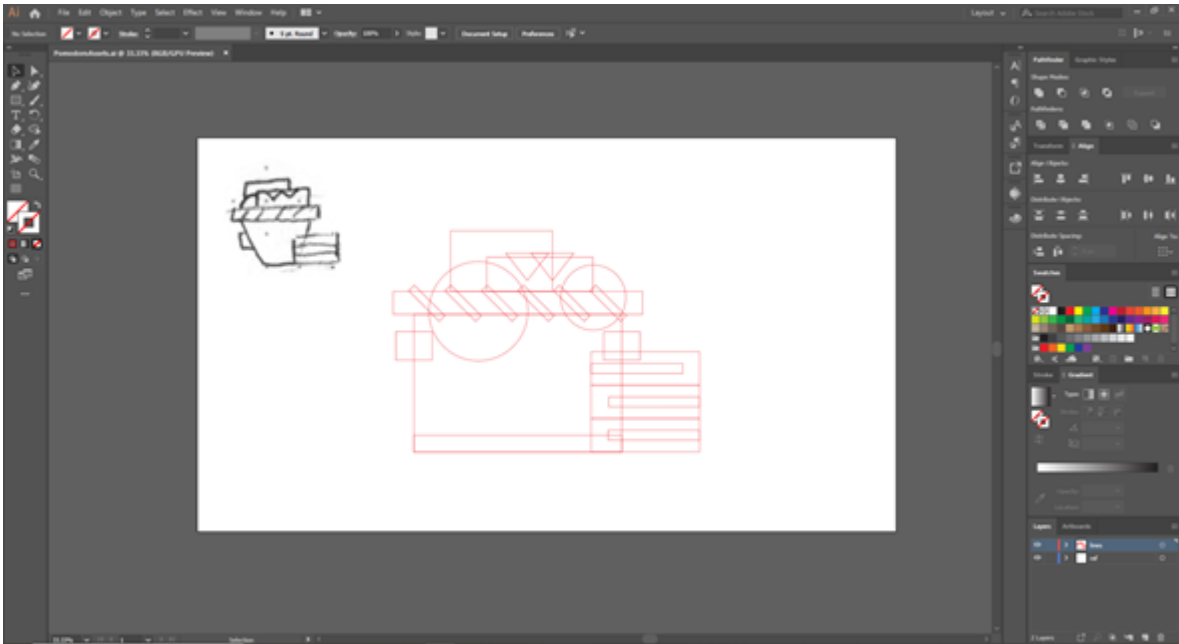
Bocetos del guion gráfico.



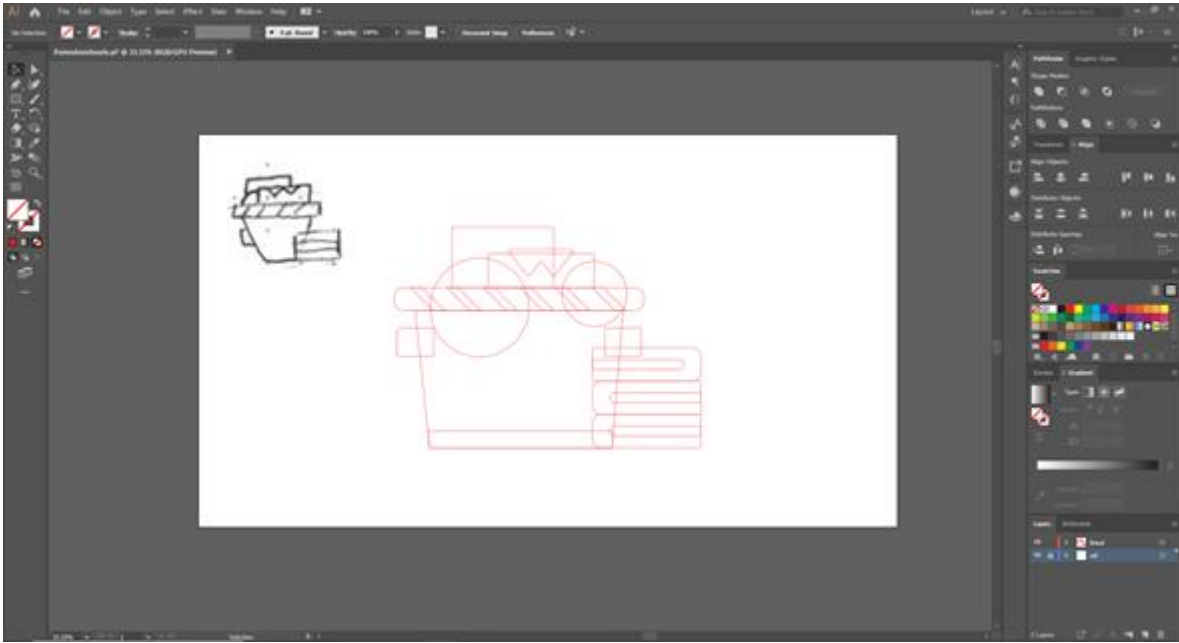
Bocetos de la propuesta número dos para el material audiovisual “Tablero Kanban” que será publicado en las redes sociales del Laboratorio de Innovación de la Universidad Galileo.

7.3.2. Proceso de digitalización de los bocetos. Se digitalizan las propuestas seleccionadas, siendo estas: Propuesta número dos para el material audiovisual “Técnica Pomodoro” y “Tablero Kanban”.

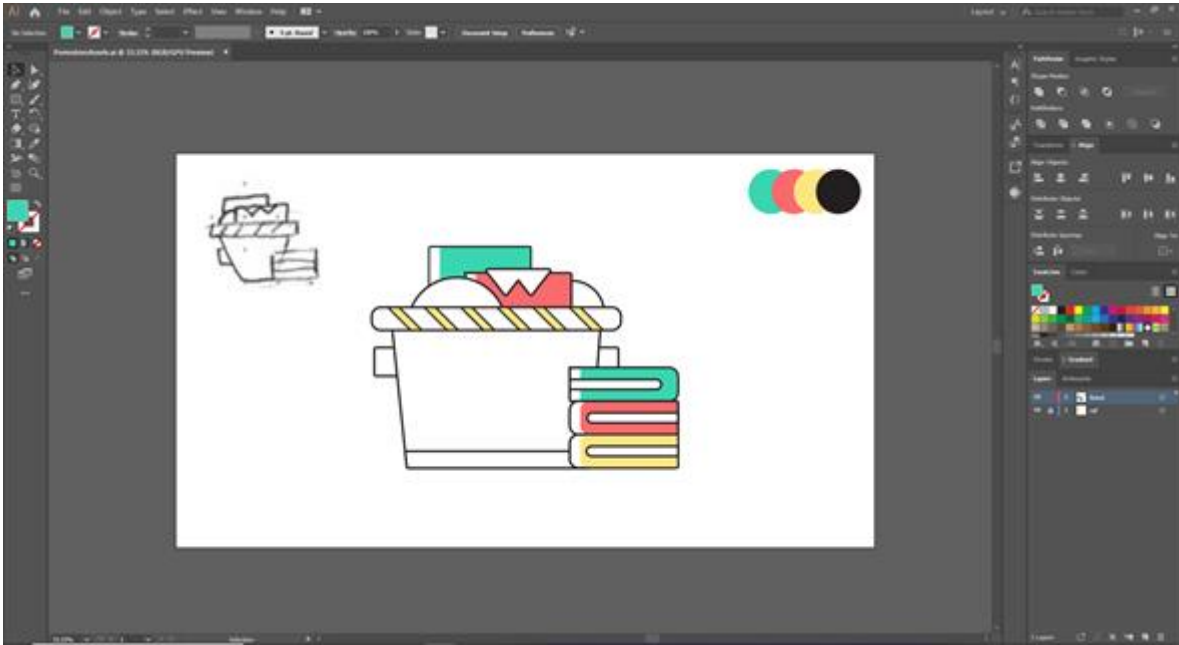
Pantalla 1



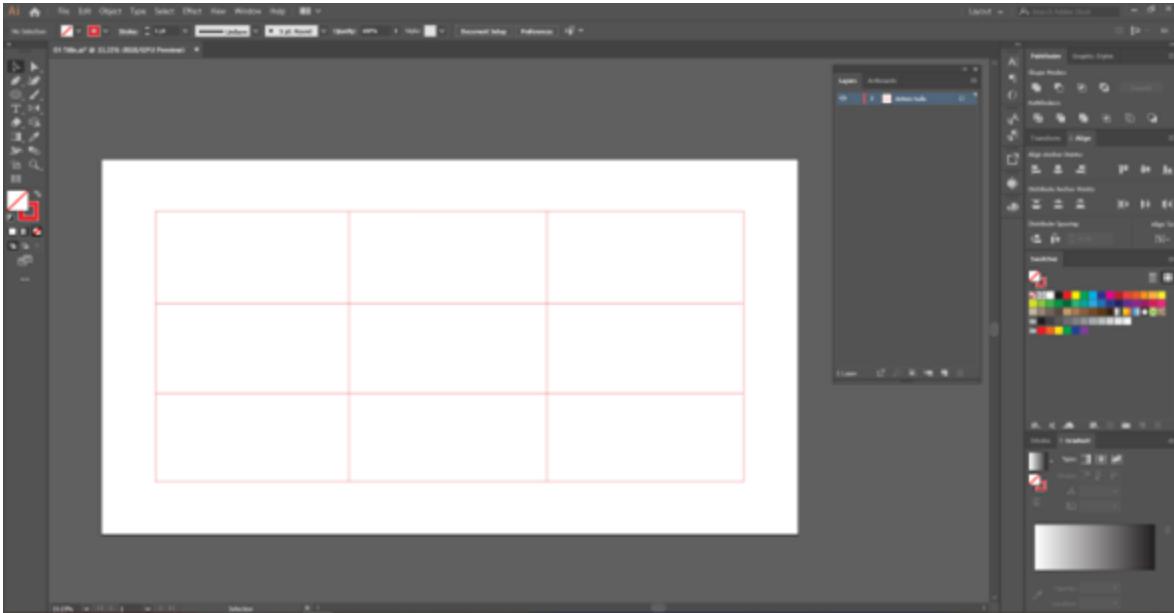
1. Se crea un documento nuevo en Adobe Illustrator CC con las dimensiones 1920x1080 píxeles, modo de color RGB y resolución 72 ppi. Se coloca el boceto para ser utilizado como referencia. Se inicia el proceso de digitalización del boceto al crean formas simples siendo: Rectángulos, triángulos y elipses. Esto será la base para la creación de iconografía simplificada empleada en los vídeos.



2. Luego se modifican las formas simples para formar el elemento deseado. Se utiliza la herramienta Creador de Formas para combinar las figuras. Se redondea las esquinas de las figuras por 25 px o 5 px dependiendo de la forma que se quiere obtener.



3. Se seleccionan las formas y cambia de color negro (#231f20) a las líneas y se aumenta su grosor a 5 px. Se le agrega la paleta de color restringida a los elementos.
4. Se repite el mismo procedimiento con cada elemento que será utilizado en los vídeos. (véase en Anexo C)



5. Se crea un documento nuevo en Adobe Illustrator CC con las dimensiones 1920x1080 píxeles, modo de color RGB y resolución 72 ppi. Se colocan guías basadas en el área segura y regla de 3. Se ilustran las guías.

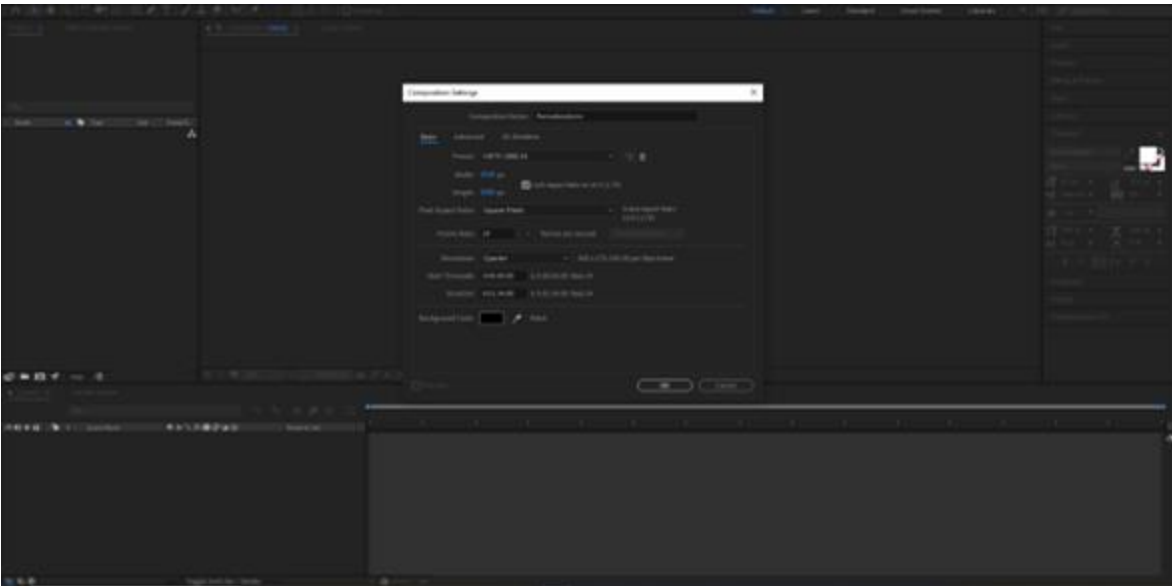


6. Se posicionan los elementos previamente creados utilizando de guía el guion ilustrado, luego se separan cada uno en una capa para poderlos animar

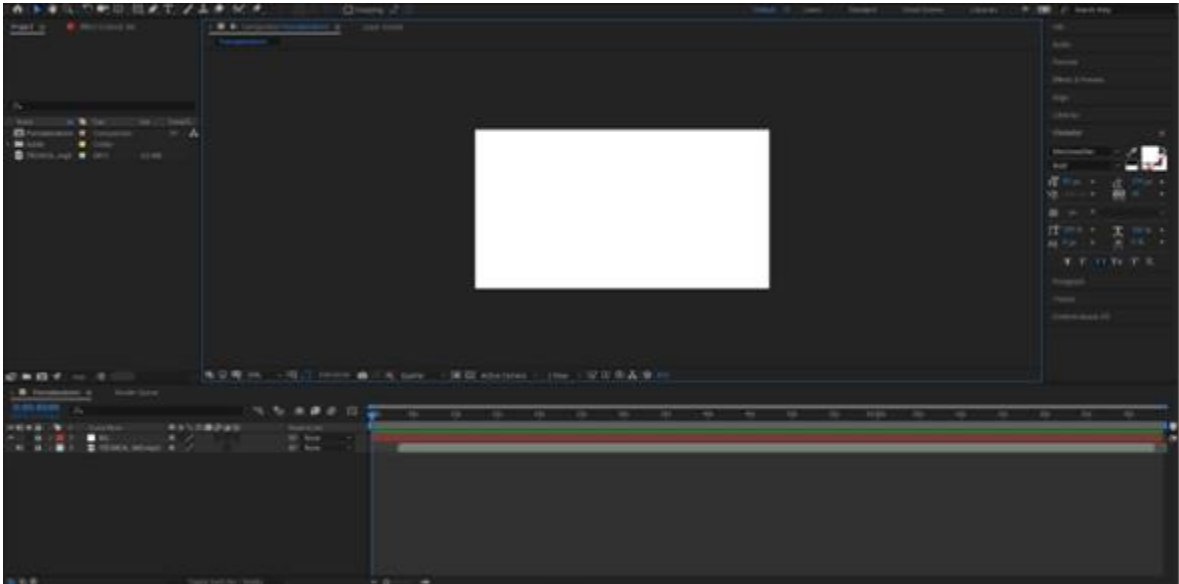
individualmente. Se nombra cada capa para evitar confusiones. Luego se elimina la capa de guía y se guarda el archivo como .ai.

7. Se repite el mismo procedimiento para cada escena.

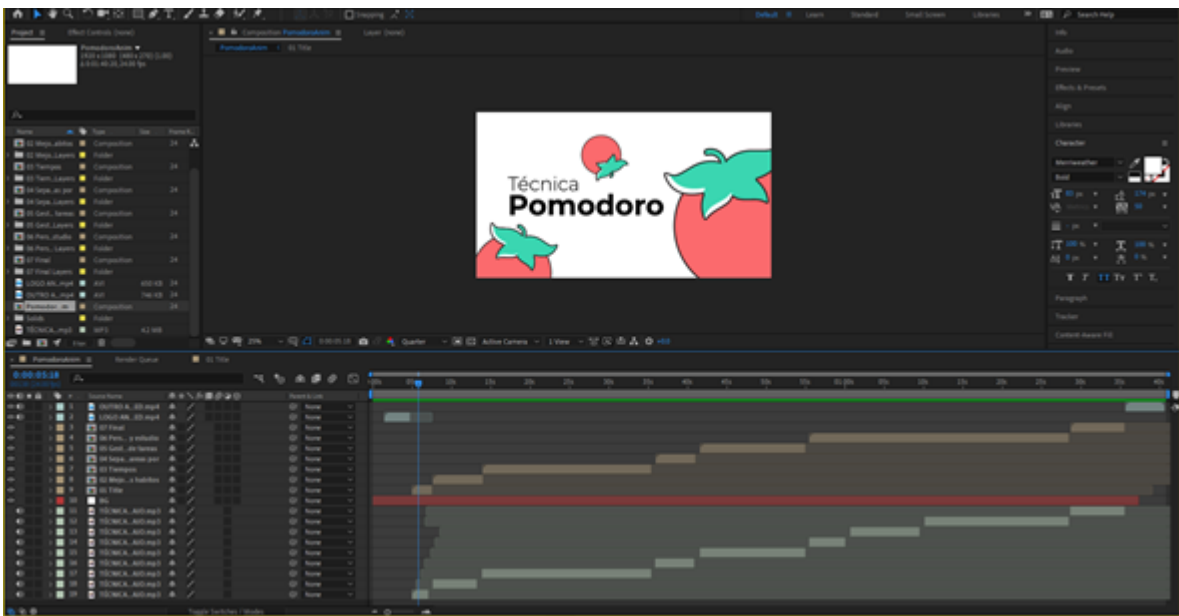
Pantalla 2



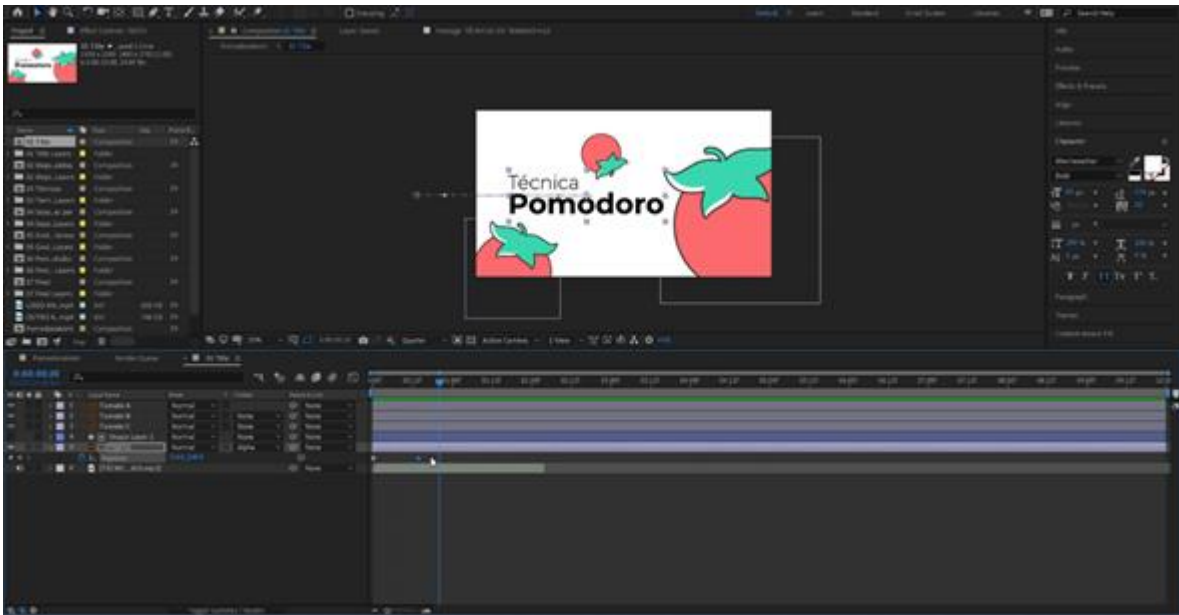
1. Se crea una nueva composición en Adobe After Effects, con ajuste predeterminado “HDTV 1080 24”, dimensiones 1920x1080 píxeles, 24 cuadros por segundos, con duración de 1:35 minutos.



2. Se crea una capa de color sólido y se importa el audio.

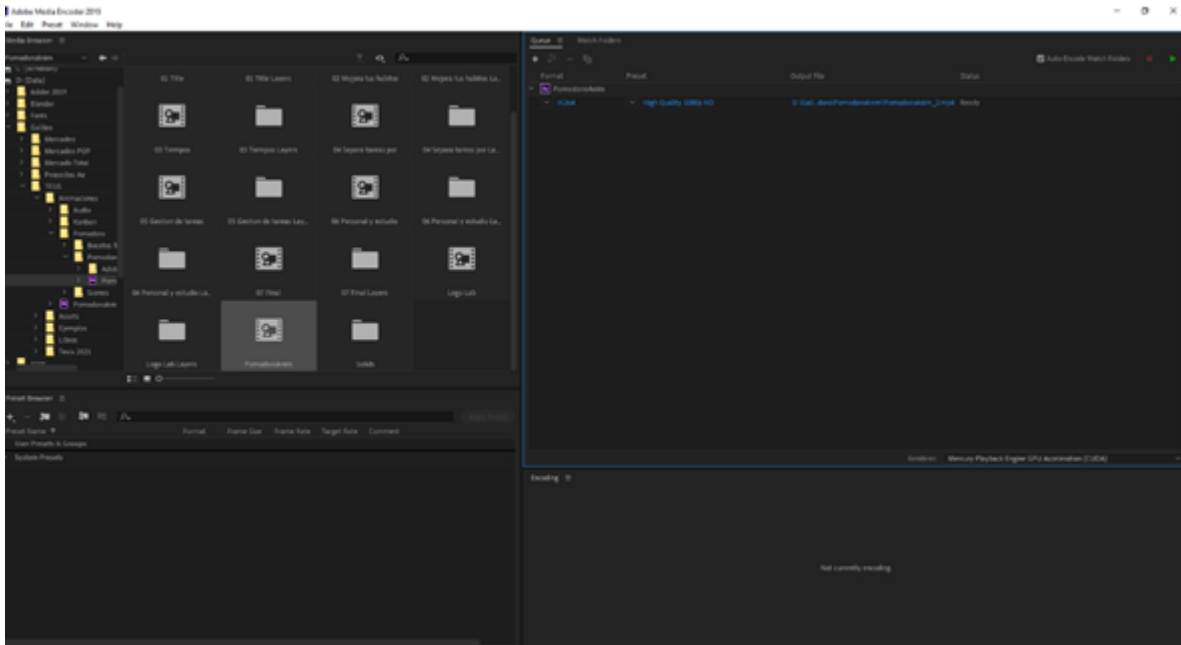


3. Se importa cada escena como una composición y se coloca en el orden correcto usando de guía el guion gráfico y el audio.



4. Se selecciona la primera escena y se abre la vista interna de la composición. Se anima cada elemento aplicando fotogramas claves en las opciones de transformación como: Posición, escala, rotación y opacidad.
5. Se repite este procedimiento con las 6 escenas restantes en "Técnica Pomodoro" y las 5 escenas en "Tablero Kanban".

Pantalla 3



1. Se renderiza la composición en Adobe Media Encoder CC. “Técnica Pomodoro” con duración de 1 minuto con 44 segundos y “Tablero Kanban” con 1 minuto y 55 segundos.

7.4 Propuesta preliminar

Se presenta la propuesta preliminar del material audiovisual “Técnica Pomodoro”:





Tipo de archivo: MP4 File (.mp4)

Tamaño: 24.5 MB

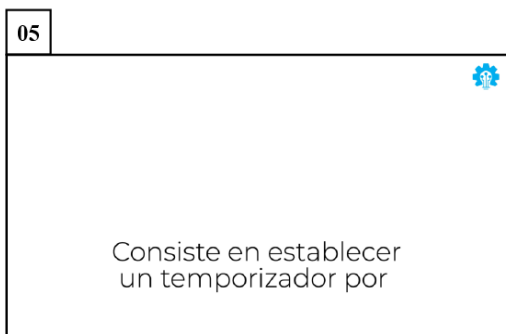
Duración: 1 minuto, 44 segundos

Música: Tequila Sunrise – Guustavv

Enlace: <https://vimeo.com/479346613>

<p>01</p> 	<p>02</p> 
<p>Acción: Inicio de vídeo. Transición de pantalla negra a blanca.</p>	<p>Acción: Se forma por partes el logo de Innovation Lab en el centro de la pantalla.</p>
<p>Narración: -</p>	<p>Narración: -</p>
<p>Música: Comienza “Tequila Sunrise - Guustavv”</p>	<p>Música: Tequila Sunrise - Guustavv</p>
<p>03</p> 	<p>04</p> 
<p>Acción: Tomates aparecen en pantalla y luego el título.</p>	<p>Acción: Tomates salen de escena y aparece el título “Mejora tus hábitos” desde la derecha. Aparecen los personajes en orden que son mencionados.</p>
<p>Narración: Vamos a hablar de la Técnica Pomodoro.</p>	<p>Narración: Es una técnica sencilla para mejorar tus hábitos de trabajo, estudios e incluso vida personal.</p>
<p>Música: Tequila Sunrise - Guustavv</p>	<p>Música: Tequila Sunrise - Guustavv</p>

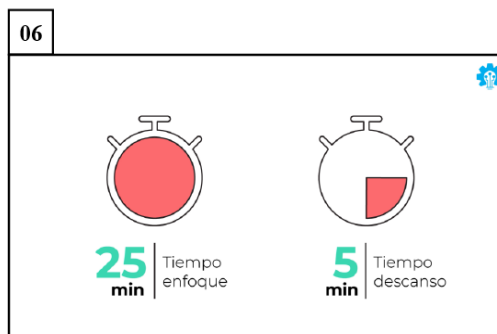
Propuesta preliminar.



Acción:
Salen de escena los elementos previos.
Aparece texto en el centro inferior de la pantalla.

Narración:
Consiste en establecer un temporizador por ...

Música:
Tequila Sunrise - Guustavv



Acción:
Desaparece el texto anterior.
Elementos aparecen al ser mencionados.

Narración:
... por 25 minutos, el cual será tu tiempo de enfoque.
Y luego 5 minutos, que será tu tiempo de descanso.

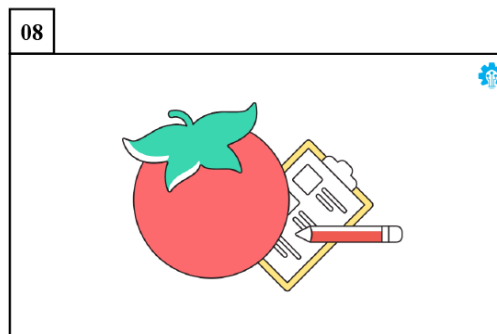
Música:
Tequila Sunrise - Guustavv



Acción:
Los cronómetros se transforman en tomates.

Narración:
A esos 25 minutos los llamaremos Pomodoro.

Música:
Tequila Sunrise - Guustavv

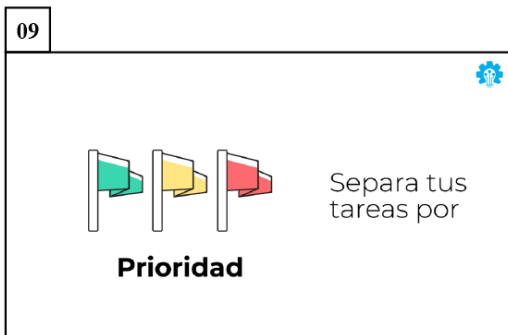


Acción:
Salen de escena los elementos previos.
Aparece listado, el lápiz entra a escena rotando y aparece tomate.

Narración:
Sencillo, ¿no? Bueno, ahora viene lo divertido, puedes enlistar tus tareas y calcular cuántos "Pomodoros" te tomará completarlas.

Música:
Tequila Sunrise - Guustavv

Propuesta preliminar.



Acción:

Salen de escena los elementos previos.
Aparece el título "Separa tus tareas por desde la derecha.
Banderas aparecen al ser mencionado "Prioridad"

Narración:

Puedes separar tus tareas por: Prioridad, ...

Música:

Tequila Sunrise - Guustavv



Acción:

Calendario aparece al ser mencionado
"Fecha de entrega"

Narración:

... fecha de entrega, ...

Música:

Tequila Sunrise - Guustavv



Acción:

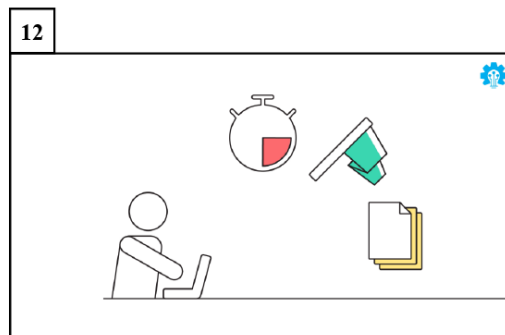
Tomates aparecen al ser mencionado
"Cuanto durará"

Narración:

... cuanto durará.

Música:

Tequila Sunrise - Guustavv



Acción:

Salen de escena los elementos previos. Aparece desde la derecha
el personaje, elementos aparecen al ser mencionados.

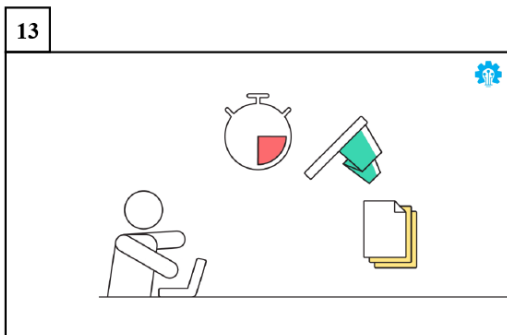
Narración:

Esto te ayudará a gestionar tu tiempo, priorizar tareas y aumentar
tu productividad.

Música:

Tequila Sunrise - Guustavv

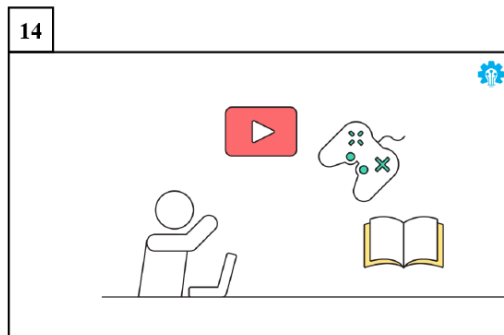
Propuesta preliminar.



Acción:
Brazos del personaje se mueven hacia arriba y abajo repetidamente.

Narración:
E incluso podrás ser más rápido en tu trabajo si intentas terminar la tarea antes de los Pomodoros calculados ...

Música:
Tequila Sunrise - Guustavv



Acción:
Personaje cambia de posición, elementos previos son cambiado por otro al mencionar "tiempo para ti"

Narración:
... y así tener más tiempo para ti.

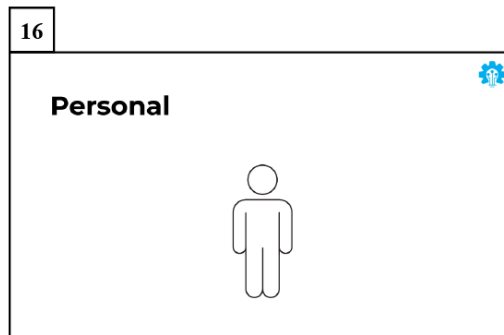
Música:
Tequila Sunrise - Guustavv



Acción:
Personaje aparece desde la parte inferior. Mueve su cabeza de un lado a otro.

Narración:
Te preguntarás:
¿Cómo incorporar esto en mi vida personal, de estudio y trabajo?

Música:
Tequila Sunrise - Guustavv

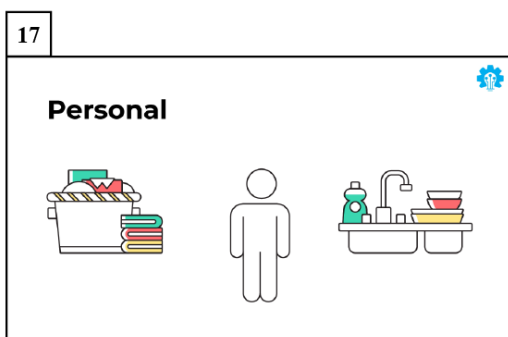


Acción:
Personaje sale de escena y vuelve a parecer con un tamaño reducido. Título aparece al ser mencionado "Personal"

Narración:
Personal: Tareas que no quieres hacer y procrastinas toda la tarde para evitarlas, ...

Música:
Tequila Sunrise - Guustavv

Propuesta preliminar.



Acción:
Elementos aparecen en pantalla al ser mencionados.

Narración:
... como lavar esa montaña de ropa sucia o lavar los platos.

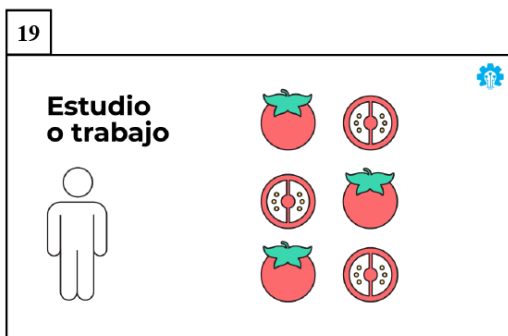
Música:
Tequila Sunrise - Guustavv



Acción:
Personaje cambia de posición, el título es cambiado por "Estudio o trabajo" al ser mencionado.

Narración:
Estudio o trabajo: ¿Tienes mucha tarea y proyectos acumulados y no sabes qué hacer?

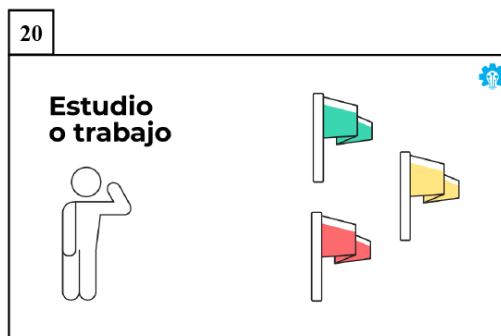
Música:
Tequila Sunrise - Guustavv



Acción:
Personaje cambia de posición y se desliza para el lado izquierda de la pantalla. Aparecen tomates al ser mencionado "Pomodoros", rebanadas de tomates aparecen al ser mencionado "5 minutos".

Narración:
Separa las tareas en su fecha de entrega y luego calcula cuántos Pomodoros tardarás en completarlas. Recuerda incluir tus 5 minutos de descanso en cada Pomodoro.

Música:
Tequila Sunrise - Guustavv

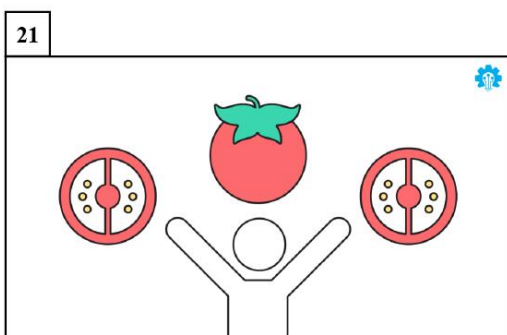


Acción:
Personaje cambia de posición, aparecen banderas.

Narración:
También piensa en la prioridad de la tarea.

Música:
Tequila Sunrise - Guustavv

Propuesta preliminar.

**Acción:**

Salen de escena los elementos previos.
Aparece personaje desde el centro inferior de la pantalla con un tamaño aumentado. Aparecen tomates

Narración:

Organiza tus tareas y evita proyectos acumulados con esta técnica.
¡Al final notarás que tendrás tiempo de sobra!

Música:

Tequila Sunrise - Guustavv

**Acción:**

Salen de escena los elementos previos.
Aparecen los logos institucionales e iconos de redes sociales.

Narración:

-

Música:

Tequila Sunrise - Guustavv

**Acción:**

Transición fade out a pantalla negra.
Fin del vídeo

Narración:

-

Música:

Termina "Tequila Sunrise - Guustavv"

Se presenta la propuesta preliminar del material audiovisual “Tablero Kanban”:

Tipo de archivo: MP4 File (.mp4)

Tamaño: 24.1 MB

Duración: 1 minuto, 55 segundos

Música: Summer Daze – PYROSION

Enlace: <https://vimeo.com/479349209>



Acción:
Inicio de vídeo.
Transición de pantalla negra a blanca.

Narración:
-

Música:
Comienza “Summer Daze – PYROSION”



Acción:
Se forma por partes el logo de Innovation Lab en el centro de la pantalla.

Narración:
-

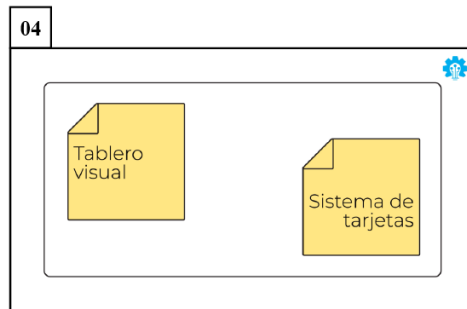
Música:
Summer Daze – PYROSION



Acción:
Papeles aparecen en pantalla y luego el título.

Narración:
Hablabremos del Tablero Kanban.

Música:
Summer Daze – PYROSION

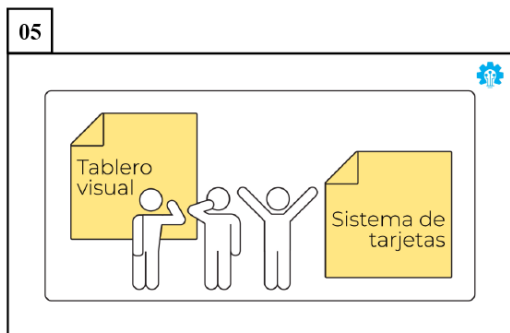


Acción:
Salen de escena los elementos previos.
Aparece recuadro en blanco y luego los cuadros de papel amarillo.
Aparecen los textos al ser mencionados.

Narración:
Significa tablero visual o sistema de tarjetas.

Música:
Summer Daze – PYROSION

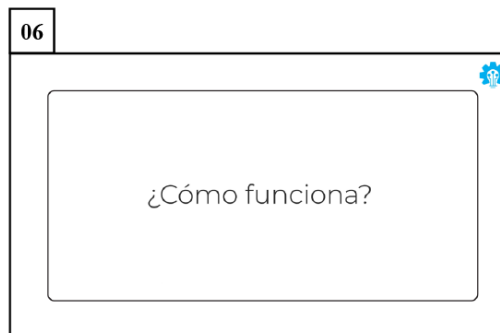
Propuesta preliminar.



Acción:
Aparecen personajes e interactúan entre ellos.

Narración:
Su objetivo es crear un flujo de trabajo más eficiente y menos estresante. El tablero Kanban funciona tanto para ordenar proyectos propios como para trabajar en equipo.

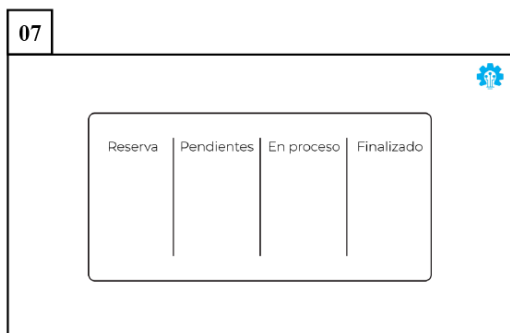
Música:
Summer Daze – PYROSION



Acción:
Salen de escena los elementos previos, excepto el cuadro en blanco. Aparece el título "¿Cómo funciona?" en el centro de la pantalla.

Narración:
¿Como funciona?

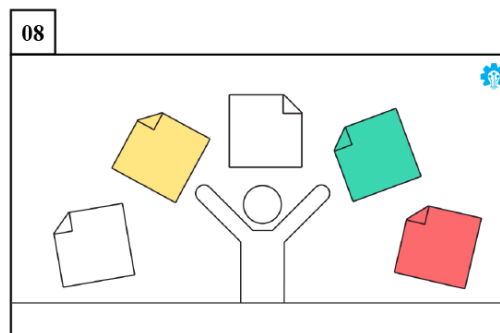
Música:
Summer Daze – PYROSION



Acción:
Aparece el tablero y cada título al ser mencionado.

Narración:
Toma una pizarra y sepárala en 4 columnas: Reserva, pendientes, en proceso y finalizado.

Música:
Summer Daze – PYROSION

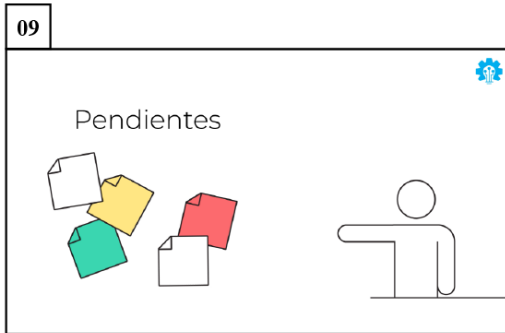


Acción:
Salen de escena los elementos previos. Aparece personaje desde el lado izquierdo hacia el centro de la pantalla. Aparecen los cuadros de papel.

Narración:
Separa en tareas el proyecto que estas planeando, ...

Música:
Summer Daze – PYROSION

Propuesta preliminar.



Acción:

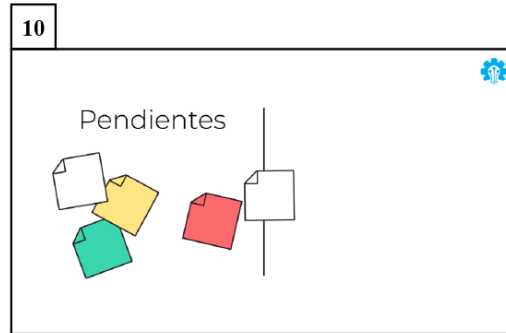
El personaje se desliza hacia el lado derecho de la pantalla. Aparecen las notas y el personaje apunta. Aparece título "Pendientes" al ser mencionado.

Narración:

cada tarea escríbela en un post-it y pégala en la columna de "Pendientes". Ahora que tienes todas las tareas del proyecto por separado, comienza a completarlas una por una.

Música:

Summer Daze – PYROSION



Acción:

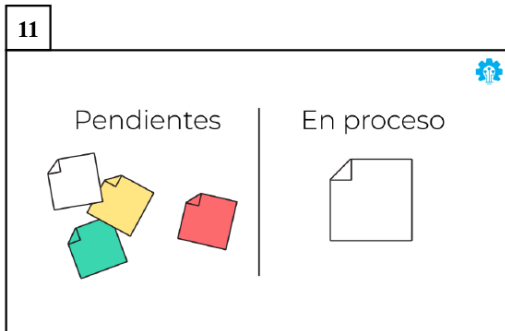
La nota inferior blanca se desliza hacia el lado derecho.

Narración:

Cuando estés haciendo una tarea, mueve el post-it a la columna de "En proceso" y concéntrate solamente en completar esa tarea.

Música:

Summer Daze – PYROSION



Acción:

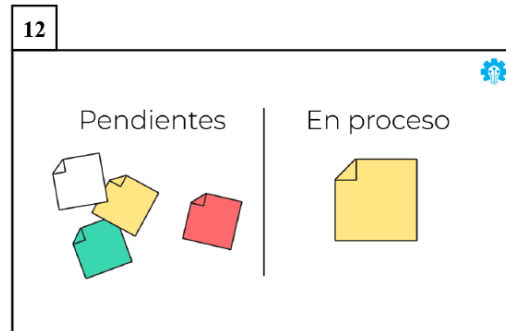
La nota inferior blanca se desliza hacia el lado derecho

Narración:

Cuando estés haciendo una tarea, mueve el post-it a la columna de "En proceso" y concéntrate solamente en completar esa tarea.

Música:

Summer Daze – PYROSION



Acción:

La nota blanca de la derecha cambia su color a amarillo.

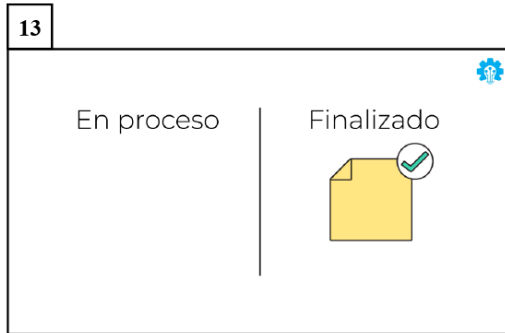
Narración:

Cuando estés haciendo una tarea, mueve el post-it a la columna de "En proceso" y concéntrate solamente en completar esa tarea.

Música:

Summer Daze – PYROSION

Propuesta preliminar.



Acción:

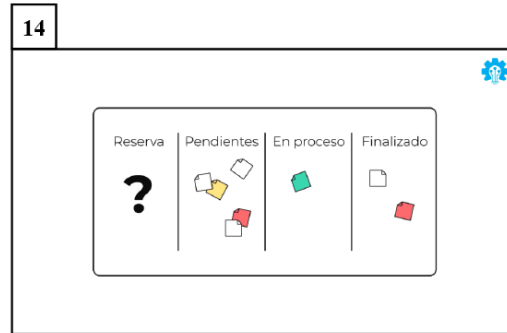
Los elementos se deslizan a la izquierda y la nota amarilla se mueve a la derecha. Aparece el título "Finalizado" y un icono de correcto en la esquina superior de la nota amarilla.

Narración:

Al terminarla pasa el post-it a la columna de "Finalizado".

Música:

Summer Daze – PYROSION



Acción:

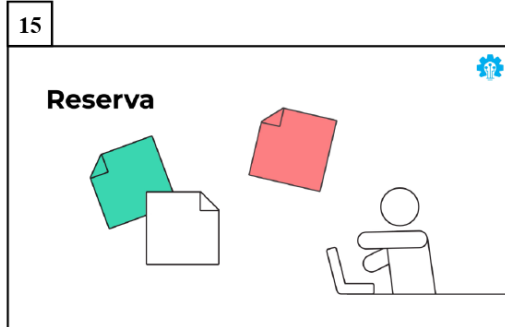
Salen de escena los elementos previos. Aparece tablero y surge el sign de interrogación al ser mencionado "Reserva".

Narración:

Ahora te estarás preguntando, ¿Para qué es la columna de "Reserva"?

Música:

Summer Daze – PYROSION



Acción:

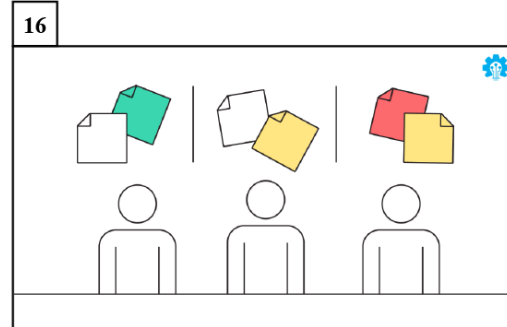
Aparece el personaje desde el lado derecho de la pantalla. Aparece el título "Reserva" y las notas. Luego, el personaje mueve sus brazos hacia arriba y abajo repetidamente.

Narración:

Esta columna sirve para las tareas que no son una prioridad. En otras palabras, son tareas que van surgiendo a medida que avanzas en el proyecto y no afectan de forma grave, por lo que puedes completarlas más adelante.

Música:

Summer Daze – PYROSION



Acción:

El personaje cambia de posición y se desliza hacia el lado izquierdo de la pantalla, aparecen dos personajes deslizándose desde la derecha. Aparecen notas desde el lado superior de la pantalla.

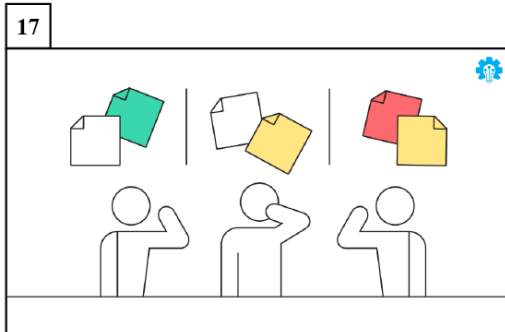
Narración:

Cuando trabajas en un proyecto con múltiples personas, el tablero ayuda a repartir las tareas de forma equitativa. Cada tarea será asignada a un integrante del equipo que sea el adecuado para completarla.

Música:

Summer Daze – PYROSION

Propuesta preliminar.

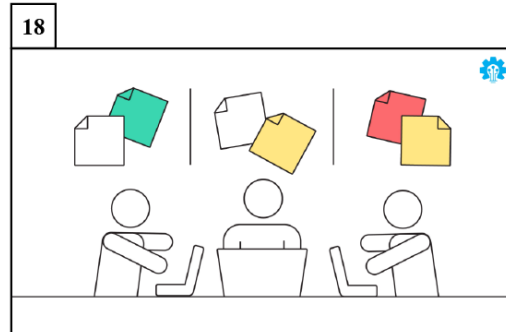


Acción:
Personajes cambian de posición.

Narración:

El tablero servirá de guía visual para saber quién está realizando cada tarea y así evitar que dos personas estén haciendo lo mismo o identificar posibles cuellos de botella y así, agilizar el proceso.

Música:
Summer Daze – PYROSION

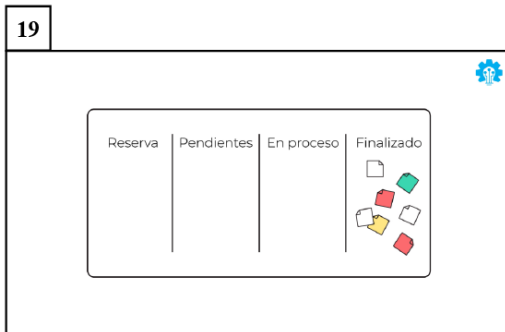


Acción:
Los personajes mueven sus brazos hacia arriba y abajo repetidamente.

Narración:

El tablero servirá de guía visual para saber quién está realizando cada tarea y así evitar que dos personas estén haciendo lo mismo o identificar posibles cuellos de botella y así, agilizar el proceso.

Música:
Summer Daze – PYROSION

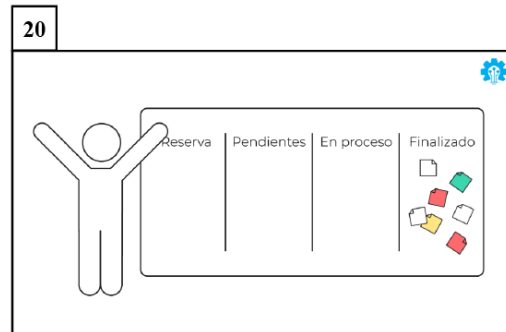


Acción:
Salen de escena los elementos previos. Aparece tablero.

Narración:

¡Ahora podrás trabajar de forma más eficiente y menos estresante!

Música:
Summer Daze – PYROSION



Acción:
Salen de escena los elementos previos. Aparece personaje desde el lado izquierdo de la pantalla.

Narración:

¡Ahora podrás trabajar de forma más eficiente y menos estresante!

Música:
Summer Daze – PYROSION

Propuesta preliminar.

21

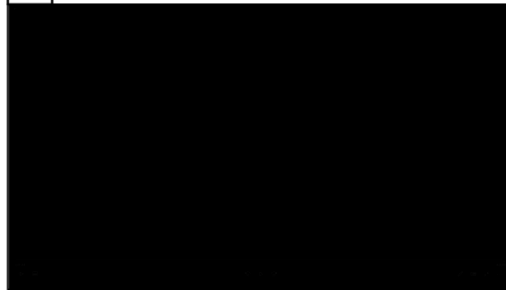


Acción:
Salen de escena los elementos previos. Aparecen los logos institucionales e iconos de redes sociales.

Narración:
-

Música:
Summer Daze – PYROSION

22



Acción:
Transición fade out a pantalla negra.
Fin del vídeo

Narración:
-

Música:
Termina "Summer Daze – PYROSION"

Capítulo VIII Validación técnica

Capítulo VIII: Validación técnica

Con el objetivo de evidenciar la efectividad que esté de acuerdo con los requerimientos del cliente, los objetivos y funcionalidad del proyecto, se utilizará la herramienta de encuesta de respuesta múltiple.

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

8.1 Población y muestreo

Se evaluó la eficacia de las dos propuestas audiovisuales, enfocado en tres áreas de la comunicación y diseño gráfico:

- Parte objetiva: Evalúan aspectos relacionados a el objetivo general y objetivos específicos del proyecto.
- Parte semiológica: Verifica el uso adecuado de la iconografía simplificada, la paleta de colores restringida y transiciones fluidas en las piezas audiovisuales.
- Parte operativa: Evalúan la funcionalidad y efectividad de las propuestas.

Por ser una validación técnica se deben tomar en cuenta tres grupos: los especialistas en comunicación y diseño, el cliente y el grupo objetivo al cual está enfocado el proyecto.

Expertos

En la validación de la propuesta preliminar de este proyecto se tomaron en cuenta a 8 expertos en el área de diseño gráfico, comunicación y administración.

- Carlos Antonio Jiménez Ramírez. Diseñador Gráfico, Catedrático FACOM. 10 años de experiencia en el mercado.
- Guillermo García. Licenciado en publicidad, Catedrático FACOM. 16 años de experiencia en el mercado.
- María José Escobedo, Diseñador Gráfico, Freelance. 15 años de experiencia en el mercado.
- María José García Ramírez, Diseñadora Gráfica, Animadora e ilustradora. 3 años de experiencia en el mercado.
- Fernando López, Ingeniero de Sistema, Asistente de Proyectos en el Laboratorio de Innovación. 2 años de experiencia en el mercado.
- Evelyn Cruz, Ingeniera de Sistemas, Líder de Talleres en el Laboratorio de Innovación. 6 años de experiencia en el mercado.
- Sofía Cárdenas. Ingeniera de Sistemas en el Laboratorio de Innovación. 4 años de experiencia en el mercado.
- Luis Ricardo Jimenez Cu. Ingeniero de Sistemas, Líder de Proyectos en el Laboratorio de Innovación. 8 años de experiencia en el mercado.

Cliente

La validación de parte del cliente fue realizada por:

- Adrian Catalan. Ingeniero en Sistemas, Director de Laboratorio de Innovación. 15 años de experiencia en el mercado.

Grupo objetivo

Fueron encuestados 20 estudiantes pertenecientes al grupo de primer año que apoya el Laboratorio de Innovación de la facultad FISICC de la Universidad Galileo.

8.2 Método e instrumentos

Para realizar la validación de las dos piezas audiovisuales se utilizó como herramienta de investigación una encuesta de 10 preguntas dividida en la parte objetiva, semiológica, operativa y un espacio de observaciones (véase en Anexo D). La parte objetiva está conformada por preguntas dicotómicas de sí y no, escala de Likert y escala de valoración estimada para medir el grado de acuerdo o desacuerdo que se tiene de un determinado aspecto de las propuestas gráficas preliminares.

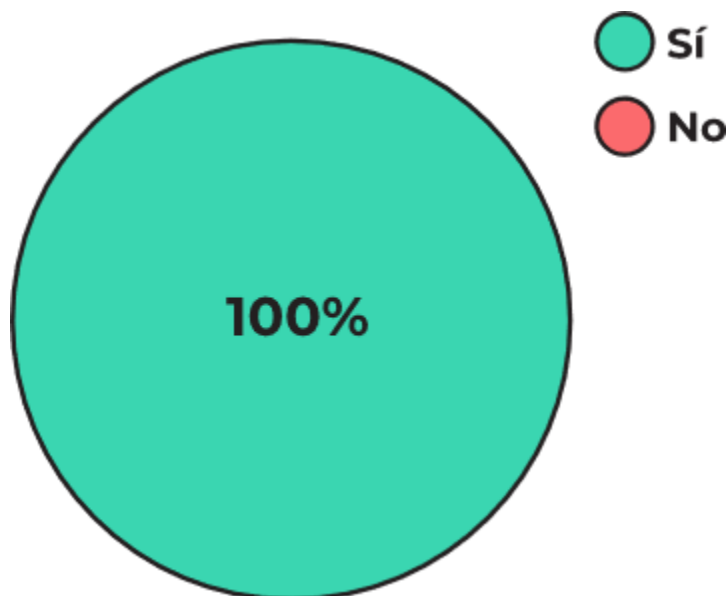
Esta herramienta de investigación se entregó a cada uno de los participantes de la evaluación en formato digital, usando herramientas como correo electrónico y reuniones por video llamada (véase en Anexo E).

8.3 Resultados e interpretación de resultados

Se presentan las gráficas e interpretación de resultados basados en los datos obtenidos por medio de las respuestas en el instrumento de validación.

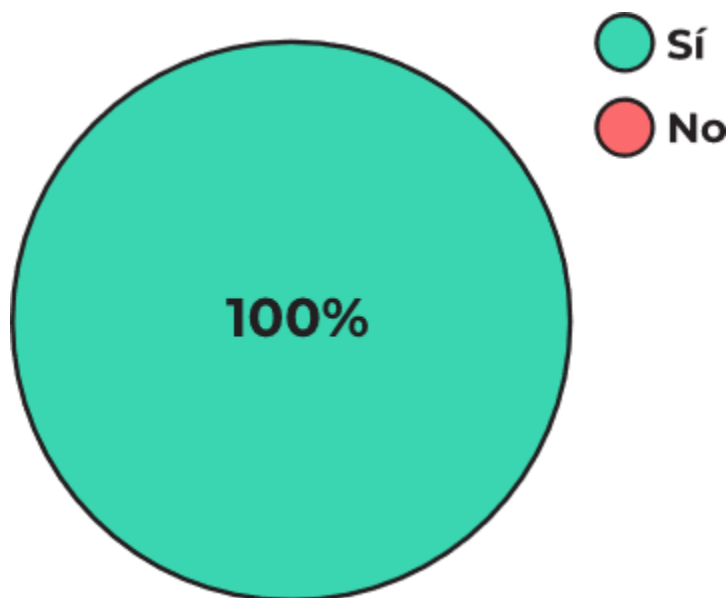
Parte Objetiva

Pregunta 1: ¿Considera necesario producir material gráfico animado para educar acerca del Método Pomodoro y Tablero Kanban, para mejorar la administración del tiempo y organización de proyectos a los estudiantes de primer año que apoya el Laboratorio de Innovación de la facultad FISICC de la Universidad Galileo?



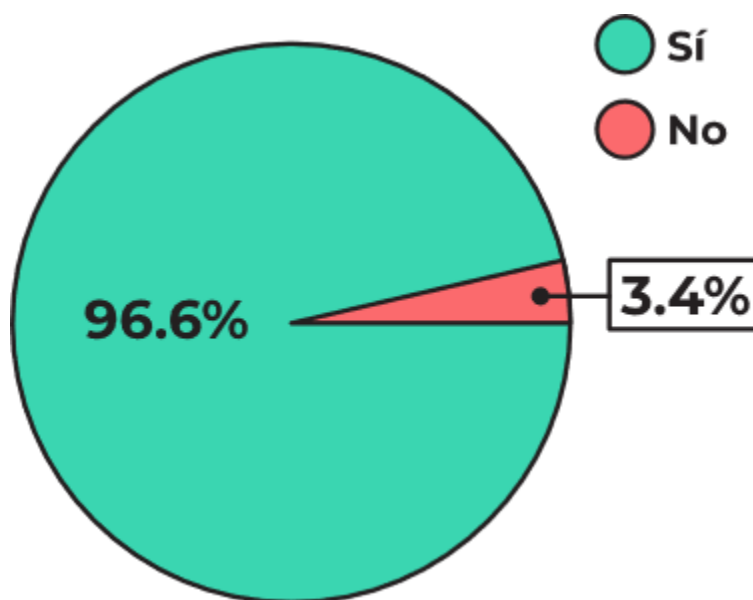
Interpretación: El 100% de los encuestados considera necesario producir material gráfico animado para educar acerca del Método Pomodoro y Tablero Kanban, para mejorar la administración del tiempo y organización de proyectos a los estudiantes de primer año que apoya el Laboratorio de Innovación de la facultad FISICC de la Universidad Galileo.

Pregunta 2: ¿Considera importante recolectar y seleccionar información relevante y confiable del Método Pomodoro y Tablero Kanban a través de fuentes bibliográficas y digitales para obtener información verídica de los temas para ser incluido en el contenido de cada vídeo?



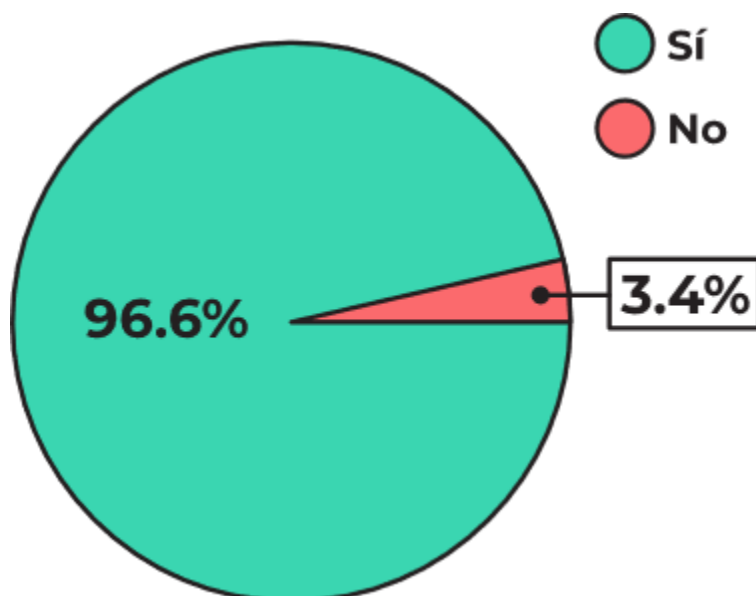
Interpretación: El 100% de los encuestados considera importante recolectar y seleccionar información relevante y confiable del Método Pomodoro y Tablero Kanban a través de fuentes bibliográficas y digitales para obtener información verídica de los temas para ser incluido en el contenido de cada vídeo.

Pregunta 3: ¿Considera necesario investigar términos, conceptos, teorías y tendencias de diseño relacionados con el material gráfico animado a través de fuentes bibliográficas y digitales que respalden científicamente la propuesta del material gráfico animado?



Interpretación: El 96.6% de los encuestados considera necesario investigar términos, conceptos, teorías y tendencias de diseño relacionados con el material gráfico animado a través de fuentes bibliográficas y digitales que respalden científicamente la propuesta del material gráfico animado. Mientras que el 3.4% opina que no.

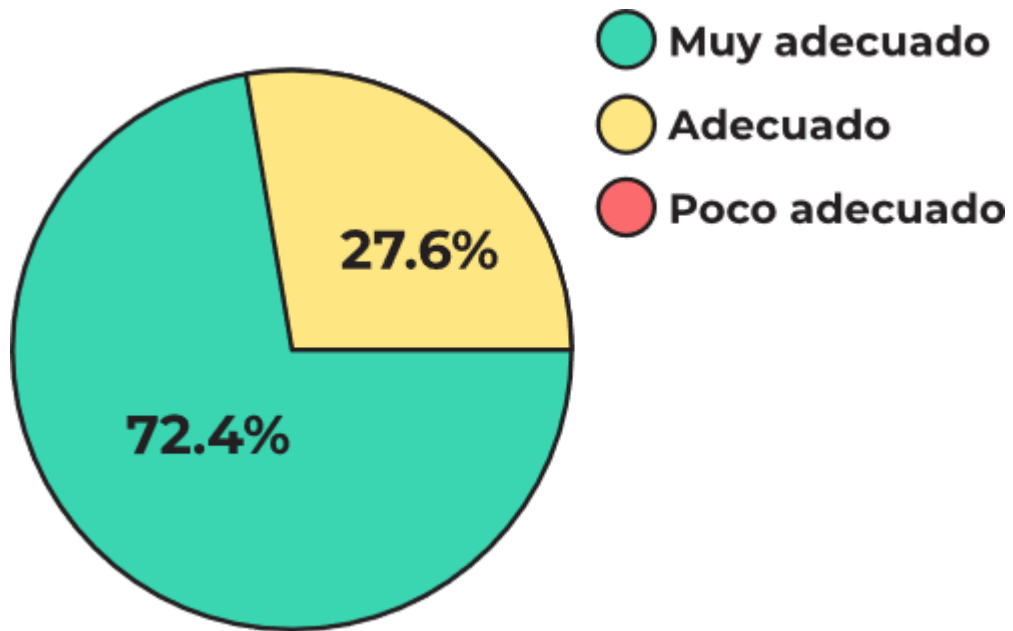
Pregunta 4: ¿Considera necesario animar elementos que formaran parte de la serie de dos materiales audiovisuales educativos, para que sean dinámicos y atractivos?



Interpretación: El 96.6% de los encuestados considera necesario animar elementos que formarán parte de la serie de dos materiales audiovisuales educativos, para que sean dinámicos y atractivos. Mientras que el 3.4% opina que no.

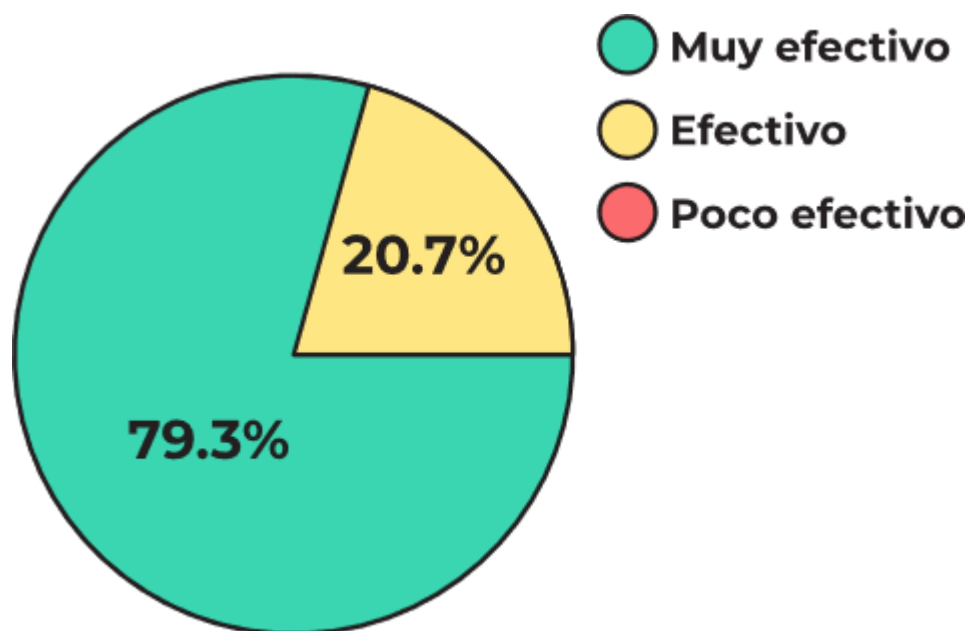
Parte Semiológica

Pregunta 5: ¿Considera adecuada el uso de la iconografía simplificada para representar claramente los elementos mencionados en la narración?



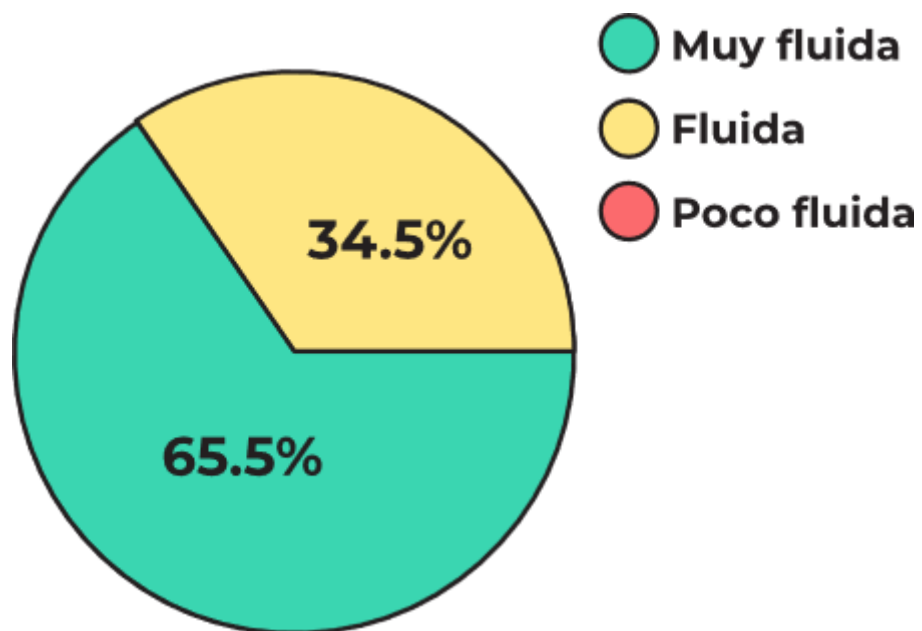
Interpretación: El 72.4% de los encuestados considera muy adecuada el uso de la iconografía simplificada para representar claramente los elementos mencionados en la narración. Mientras que el 27.6% opina que es adecuada.

Pregunta 6: ¿Considera efectivo el uso de paleta de colores restringida, el cuál favorece al evitar abrumar al espectador con exceso de colores y así prestar atención al contenido educativo?



Interpretación: El 79.2% de los encuestados considera muy efectivo el uso de paleta de colores restringida, el cual favorece al evitar abrumar al espectador con exceso de colores y así prestar atención al contenido educativo. Mientras que el 20.7% opina que es efectivo.

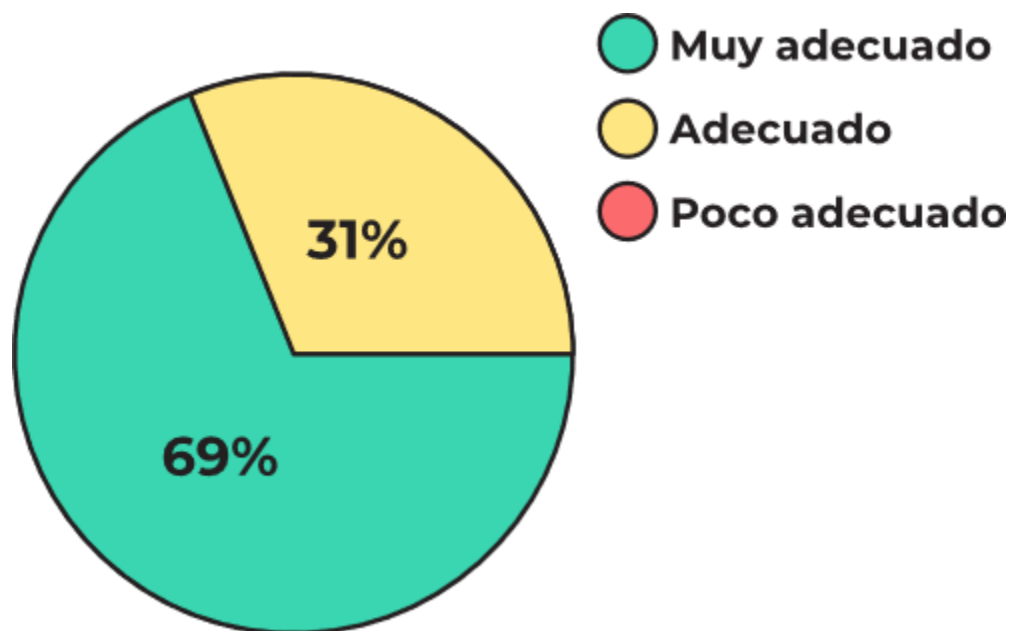
Pregunta 7: ¿Considera las transiciones de los elementos gráficos y cambio de secciones en los videos fluidas?



Interpretación: El 65.5% de los encuestados considera las transiciones de los elementos gráficos y cambio de secciones en los videos son muy fluidas. Mientras que el 34.5% que son fluidas.

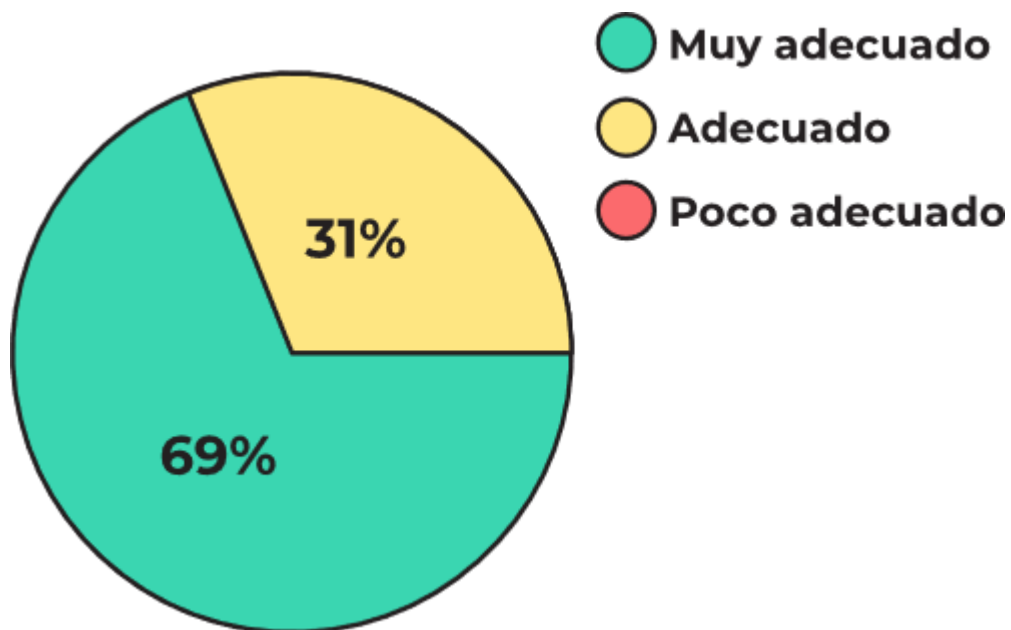
Parte Operativa

Pregunta 8: ¿Considera adecuada la selección de la familia tipográfica legible y adecuada para el contexto del contenido audiovisual?



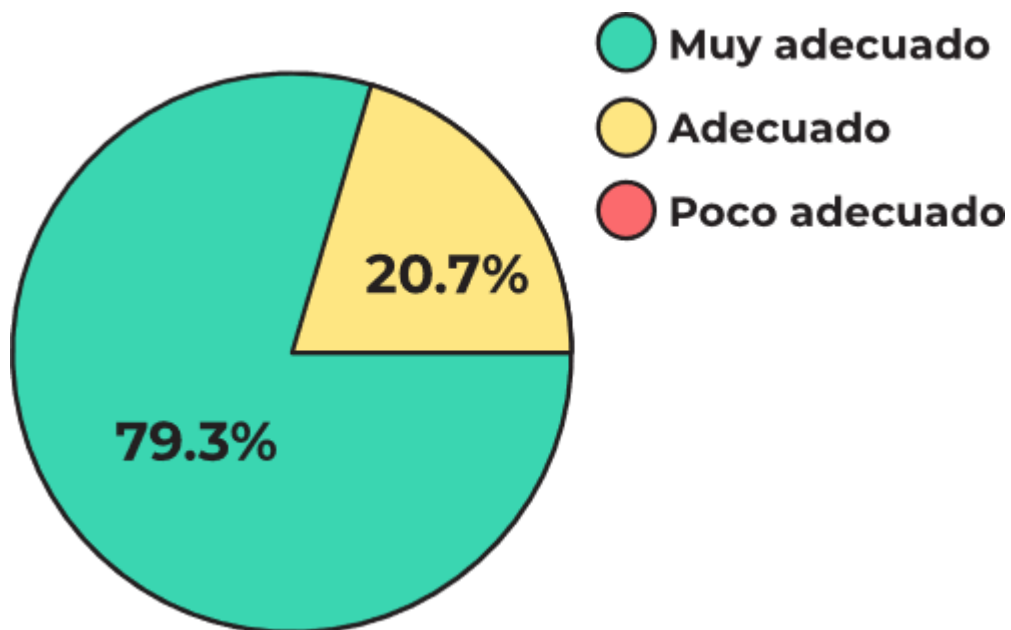
Interpretación: El 69% de los encuestados considera muy adecuada la selección de la familia tipográfica legible y adecuada para el contexto del contenido audiovisual. Mientras que el 31% opina que es adecuado.

Pregunta 9: ¿Considera el tono de voz de la narradora es de fácil comprensión?



Interpretación: El 69% de los encuestados considera el tono de voz de la narradora es de muy fácil comprensión. Mientras que el 31% opina que es fácil comprensión.

Pregunta 10: ¿Considera adecuado la duración de los materiales audiovisuales?



Interpretación: El 79.3% de los encuestados considera muy adecuado la duración de los materiales audiovisuales. Mientras que el 20.7% opina que es adecuado.

8.4 Cambios con base a los resultados

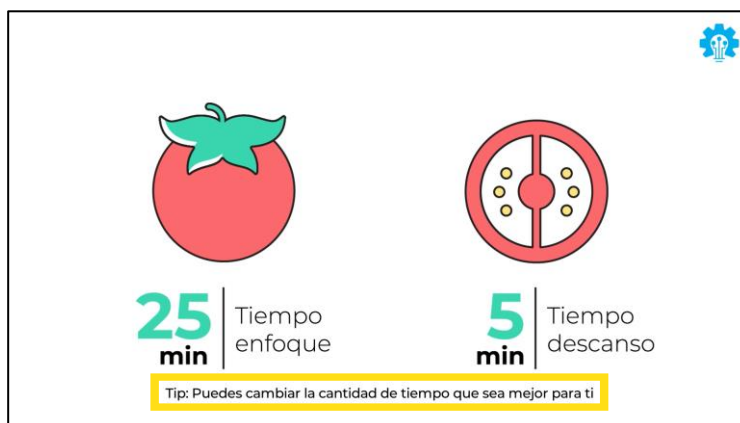
Se analizaron las observaciones y resultados de las encuestas para la realización de los siguientes cambios en las propuestas de las piezas audiovisuales:

Método Pomodoro

8.4.1 Antes.

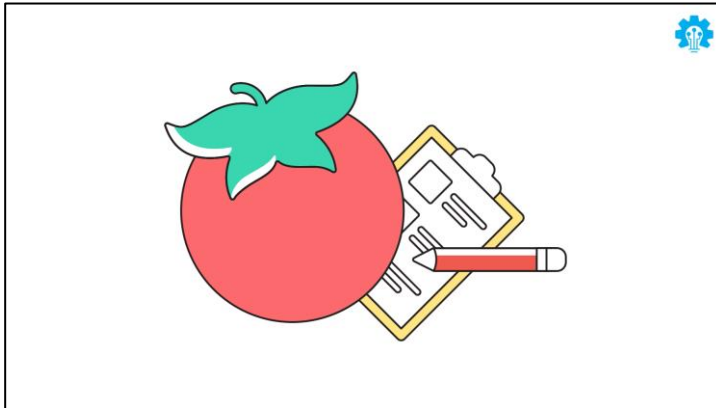


8.4.2 Después.

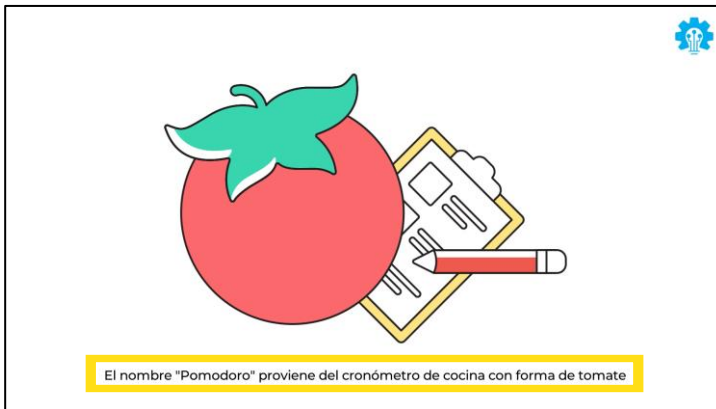


8.4.3 Justificación. Dentro del recuadro amarillo se puede apreciar el cambio recomendado por parte de los expertos en el tema, Se agregó información adicional, llamados “Tip”, que aconseje a los jóvenes estudiantes a personalizar el Método Pomodoro a su ritmo.

8.4.4 Antes.



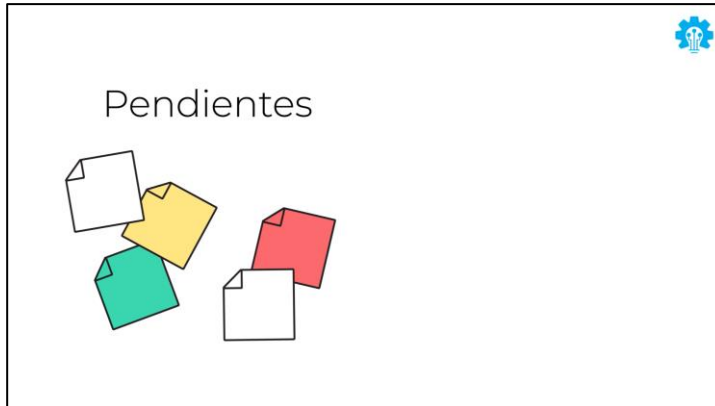
8.4.5 Después.



8.4.6 Justificación. Se aconsejó por parte del cliente que se añadiera información sobre el origen del nombre de la técnica.

Tablero Kanban

8.4.7 Antes.

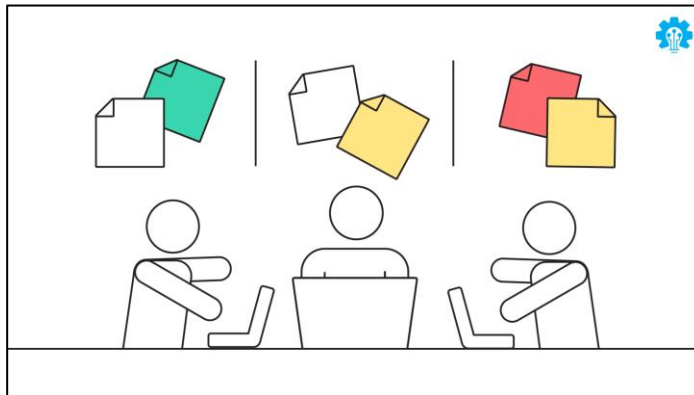


8.4.8 Después.

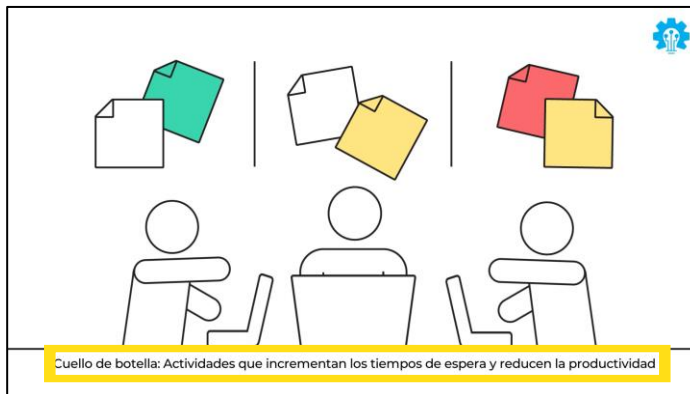


8.4.9 Justificación. Los expertos en el tema recomendaron que se agregue información adicional que aconseje a los jóvenes estudiantes a personalizar el Tablero Kanban según sus necesidades.

8.4.10 Antes.



8.4.11 Después.



8.4.12 Justificación. El grupo objetivo no conoce el significado del término “cuello de botella”, que fue una pregunta constante en las entrevistas.

Capítulo IX Propuesta gráfica final

Capítulo IX: Propuesta gráfica final

9.1 Propuesta gráfica final

Nombre: Técnica Pomodoro





Tipo de archivo: MP4 File (.mp4)

Tamaño: 24.5 MB

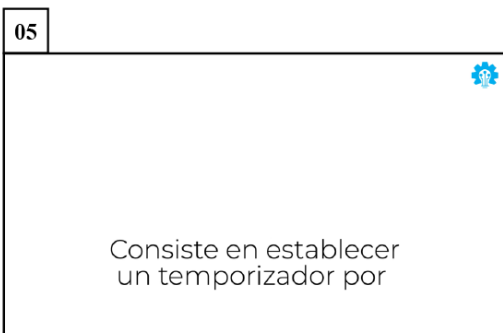
Duración: 1 minuto, 44 segundos

Música: Tequila Sunrise – Guustavv

Enlace: <https://vimeo.com/487923650>

<p>01</p> 	<p>02</p> 
<p>Acción: Inicio de vídeo. Transición de pantalla negra a blanca.</p> <hr/> <p>Narración: -</p> <hr/>	<p>Acción: Se forma por partes el logo de Innovation Lab en el centro de la pantalla.</p> <hr/> <p>Narración: -</p> <hr/>
<p>Música: Comienza "Tequila Sunrise - Guustavv"</p>	<p>Música: Tequila Sunrise - Guustavv</p>
<p>03</p> 	<p>04</p> 
<p>Acción: Tomates aparecen en pantalla y luego el título.</p> <hr/> <p>Narración: Vamos a hablar de la Técnica Pomodoro.</p> <hr/>	<p>Acción: Tomates salen de escena y aparece el título "Mejora tus hábitos" desde la derecha. Aparecen los personajes en orden que son mencionados.</p> <hr/> <p>Narración: Es una técnica sencilla para mejorar tus hábitos de trabajo, estudios e incluso vida personal.</p> <hr/>
<p>Música: Tequila Sunrise - Guustavv</p>	<p>Música: Tequila Sunrise - Guustavv</p>

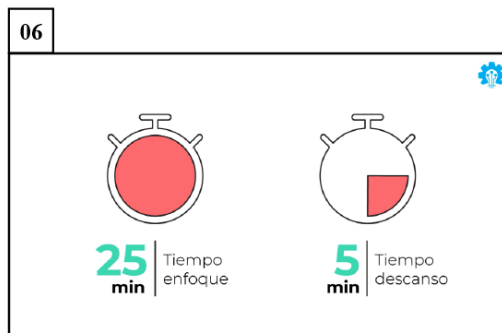
Propuesta gráfica final.



Acción:
Salen de escena los elementos previos.
Aparece texto en el centro inferior de la pantalla.

Narración:
Consiste en establecer un temporizador por ...

Música:
Tequila Sunrise - Guustavv



Acción:
Desaparece el texto anterior.
Elementos aparecen al ser mencionados.

Narración:
... por 25 minutos, el cual será tu tiempo de enfoque.
Y luego 5 minutos, que será tu tiempo de descanso.

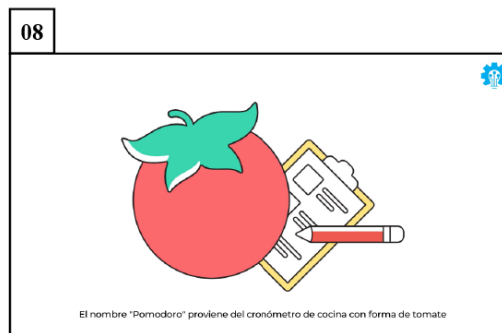
Música:
Tequila Sunrise - Guustavv



Acción:
Los cronómetros se transforman en tomates.

Narración:
A esos 25 minutos los llamaremos Pomodoro.

Música:
Tequila Sunrise - Guustavv




Acción:
Salen de escena los elementos previos.
Aparece listado, el lápiz entra a escena rotando y aparece tomate.

Narración:
Sencillo, ¿no? Bueno, ahora viene lo divertido, puedes enlistar tus tareas y calcular cuántos "Pomodoros" te tomará completarlas.

Música:
Tequila Sunrise - Guustavv


Propuesta gráfica final.

09



Separa tus tareas por

Prioridad



Acción:
Salen de escena los elementos previos.
Aparece el título "Separa tus tareas por desde la derecha.
Banderas aparecen al ser mencionado "Prioridad"

Narración:
Puedes separar tus tareas por: Prioridad, ...

Música:
Tequila Sunrise - Guustavv

10



Separa tus tareas por

Fecha de entrega



Acción:
Calendario aparece al ser mencionado
"Fecha de entrega"

Narración:
... fecha de entrega, ...

Música:
Tequila Sunrise - Guustavv

11



Separa tus tareas por

Cuanto durará





Acción:
Tomates aparecen al ser mencionado
"Cuanto durará"

Narración:
... cuanto durará.

Música:
Tequila Sunrise - Guustavv

12

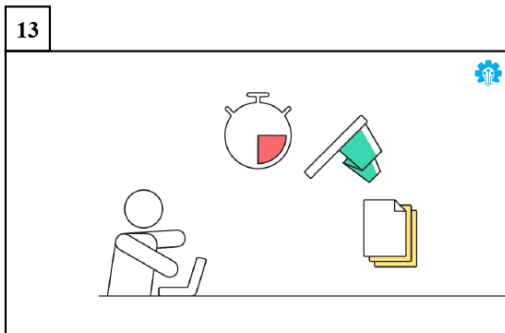


Acción:
Salen de escena los elementos previos. Aparece desde la derecha
el personaje, elementos aparecen al ser mencionados.

Narración:
Esto te ayudará a gestionar tu tiempo, priorizar tareas y aumentar
tu productividad.

Música:
Tequila Sunrise - Guustavv

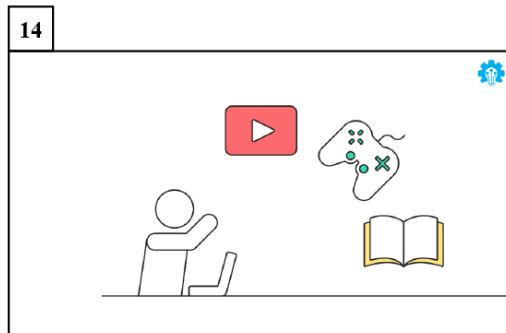
Propuesta gráfica final.



Acción:
Brazos del personaje se mueven hacia arriba y abajo repetidamente.

Narración:
E incluso podrás ser más rápido en tu trabajo si intentas terminar la tarea antes de los Pomodoros calculados ...

Música:
Tequila Sunrise - Guustavv



Acción:
Personaje cambia de posición, elementos previos son cambiado por otro al mencionar "tiempo para ti"

Narración:
... y así tener más tiempo para ti.

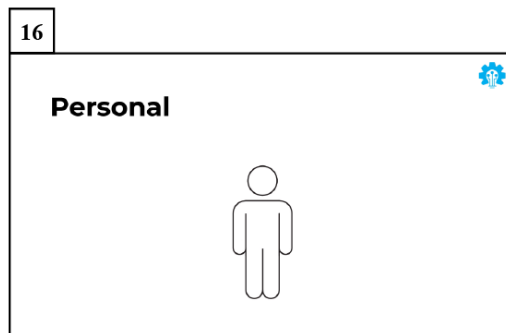
Música:
Tequila Sunrise - Guustavv



Acción:
Personaje aparece desde la parte inferior. Mueve su cabeza de un lado a otro.

Narración:
Te preguntaré:
¿Cómo incorporar esto en mi vida personal, de estudio y trabajo?

Música:
Tequila Sunrise - Guustavv



Acción:
Personaje sale de escena y vuelve a parecer con un tamaño reducido. Título aparece al ser mencionado "Personal"

Narración:
Personal: Tareas que no quieres hacer y procrastinas toda la tarde para evitarlas, ...

Música:
Tequila Sunrise - Guustavv

Propuesta gráfica final.



Acción:
Elementos aparecen en pantalla al ser mencionados.

Narración:
... como lavar esa montaña de ropa sucia o lavar los platos.

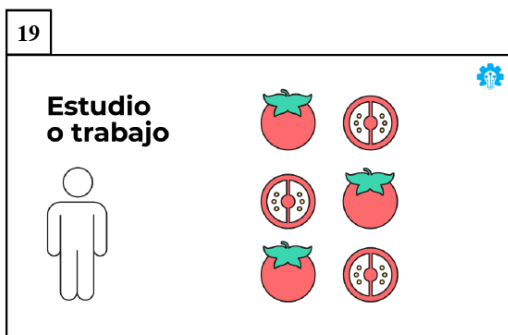
Música:
Tequila Sunrise - Guustavv



Acción:
Personaje cambia de posición, el título es cambiado por "Estudio o trabajo" al ser mencionado.

Narración:
Estudio o trabajo: ¿Tienes mucha tarea y proyectos acumulados y no sabes qué hacer?

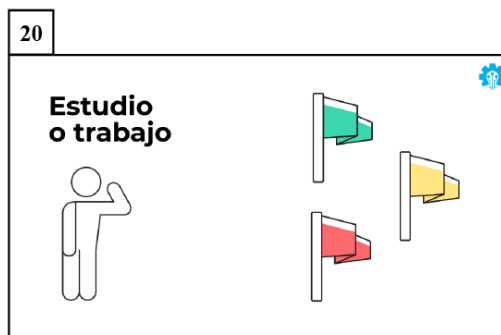
Música:
Tequila Sunrise - Guustavv



Acción:
Personaje cambia de posición y se desliza para el lado izquierda de la pantalla. Aparecen tomates al ser mencionado "Pomodoros", rebanadas de tomates aparecen al ser mencionado "5 minutos".

Narración:
Separa las tareas en su fecha de entrega y luego calcula cuántos Pomodoros tardarás en completarlas. Recuerda incluir tus 5 minutos de descanso en cada Pomodoro.

Música:
Tequila Sunrise - Guustavv

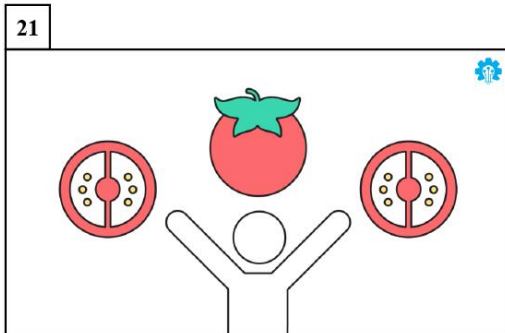


Acción:
Personaje cambia de posición, aparecen banderas.

Narración:
También piensa en la prioridad de la tarea.

Música:
Tequila Sunrise - Guustavv

Propuesta gráfica final.



Acción:

Salen de escena los elementos previos.
Aparece personaje desde el centro inferior de la pantalla con un tamaño aumentado. Aparecen tomates

Narración:

Organiza tus tareas y evita proyectos acumulados con esta técnica.
¡Al final notarás que tendrás tiempo de sobra!

Música:

Tequila Sunrise - Guustavv



Acción:

Salen de escena los elementos previos.
Aparecen los logos institucionales e iconos de redes sociales.

Narración:

-

Música:

Tequila Sunrise - Guustavv



Acción:

Transición fade out a pantalla negra.
Fin del vídeo

Narración:

-

Música:

Termina "Tequila Sunrise - Guustavv"

Se presenta la propuesta gráfica final del material audiovisual “Tablero Kanban”:

Nombre: Tablero Kanban

Tipo de archivo: MP4 File (.mp4)

Tamaño: 24.1 MB

Duración: 1 minuto, 55 segundos

Música: Summer Daze – PYROSION

Enlace: <https://vimeo.com/487922637>



Acción:
Inicio de vídeo.
Transición de pantalla negra a blanca.

Narración:
-

Música:
Comienza “Summer Daze – PYROSION”



Acción:
Se forma por partes el logo de Innovation Lab en el centro de la pantalla.

Narración:
-

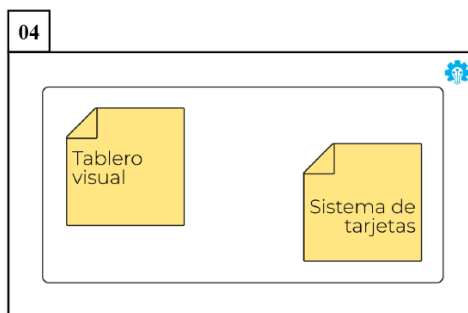
Música:
Summer Daze – PYROSION



Acción:
Papeles aparecen en pantalla y luego el título.

Narración:
Hablaemos del Tablero Kanban.

Música:
Summer Daze – PYROSION

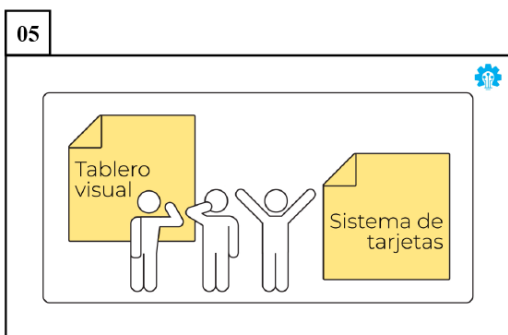


Acción:
Salen de escena los elementos previos.
Aparece recuadro en blanco y luego los cuadros de papel amarillo.
Aparecen los textos al ser mencionados.

Narración:
Significa tablero visual o sistema de tarjetas.

Música:
Summer Daze – PYROSION

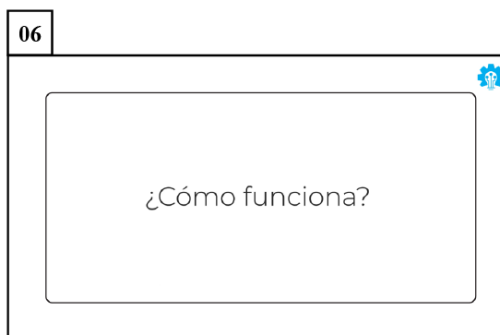
Propuesta gráfica final.



Acción:
Aparecen personajes e interactúan entre ellos.

Narración:
Su objetivo es crear un flujo de trabajo más eficiente y menos estresante. El tablero Kanban funciona tanto para ordenar proyectos propios como para trabajar en equipo.

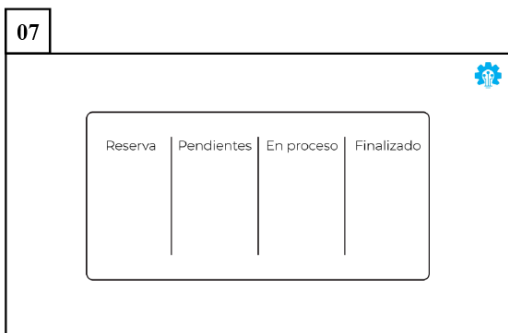
Música:
Summer Daze – PYROSION



Acción:
Salen de escena los elementos previos, excepto el cuadro en blanco. Aparece el título "¿Cómo funciona?" en el centro de la pantalla.

Narración:
¿Cómo funciona?

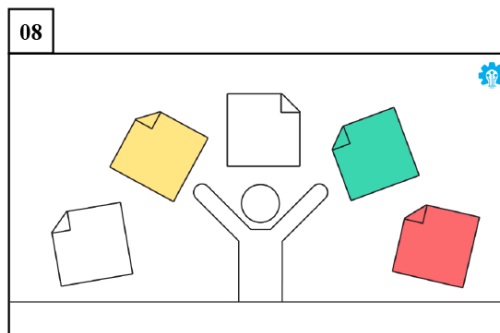
Música:
Summer Daze – PYROSION



Acción:
Aparece el tablero y cada título al ser mencionado.

Narración:
Toma una pizarra y sepárala en 4 columnas: Reserva, pendientes, en proceso y finalizado.

Música:
Summer Daze – PYROSION

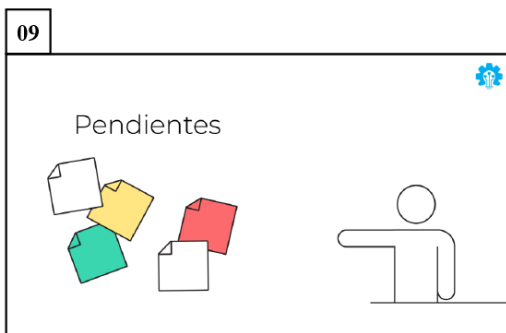


Acción:
Salen de escena los elementos previos. Aparece personaje desde el lado izquierdo hacia el centro de la pantalla. Aparecen los cuadros de papel.

Narración:
Separa en tareas el proyecto que estas planeando, ...

Música:
Summer Daze – PYROSION

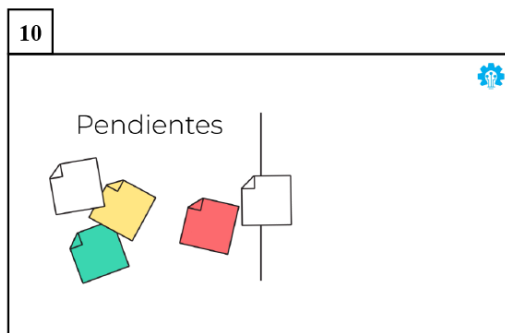
Propuesta gráfica final.



Acción:
El personaje se desliza hacia el lado derecho de la pantalla. Aparecen las notas y el personaje apunta. Aparece título "Pendientes" al ser mencionado.

Narración:
cada tarea escríbela en un post-it y pégala en la columna de "Pendientes". Ahora que tienes todas las tareas del proyecto por separado, comienza a completarlas una por una.

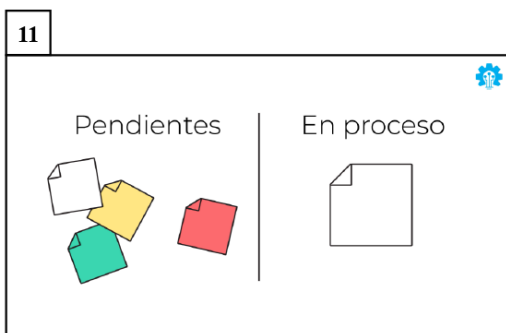
Música:
Summer Daze – PYROSION



Acción:
La nota inferior blanca se desliza hacia el lado derecho.

Narración:
Cuando estés haciendo una tarea, mueve el post-it a la columna de "En proceso" y concéntrate solamente en completar esa tarea.

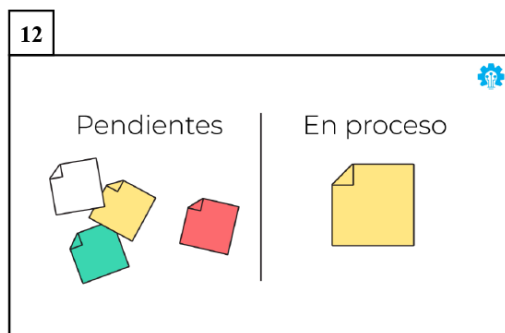
Música:
Summer Daze – PYROSION



Acción:
La nota inferior blanca se desliza hacia el lado derecho

Narración:
Cuando estés haciendo una tarea, mueve el post-it a la columna de "En proceso" y concéntrate solamente en completar esa tarea.

Música:
Summer Daze – PYROSION

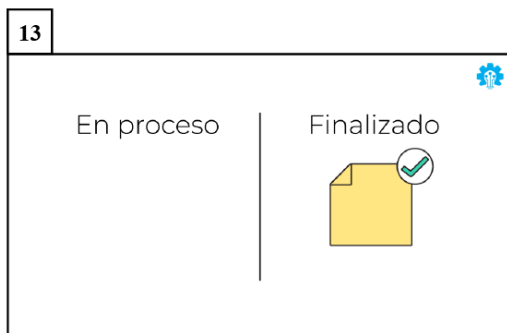


Acción:
La nota blanca de la derecha cambia su color a amarillo.

Narración:
Cuando estés haciendo una tarea, mueve el post-it a la columna de "En proceso" y concéntrate solamente en completar esa tarea.

Música:
Summer Daze – PYROSION

Propuesta gráfica final.



Acción:

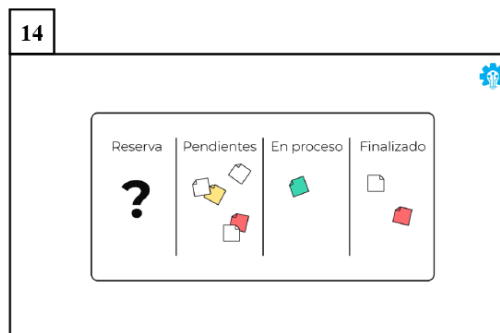
Los elementos se deslizan a la izquierda y la nota amarilla se mueve a la derecha. Aparece el título "Finalizado" y un icono de correcto en la esquina superior de la nota amarilla.

Narración:

Al terminarla pasa el post-it a la columna de "Finalizado".

Música:

Summer Daze – PYROSION



Acción:

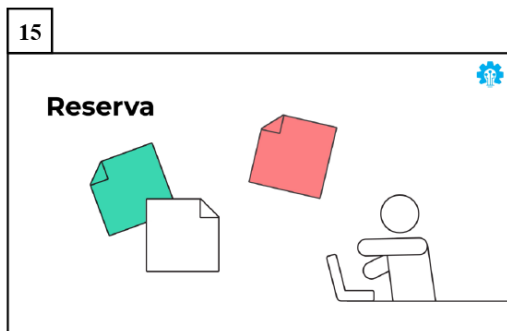
Salen de escena los elementos previos. Aparece tablero y surge el sign de interrogación al ser mencionado "Reserva".

Narración:

Ahora te estarás preguntando, ¿Para qué es la columna de "Reserva"?

Música:

Summer Daze – PYROSION



Acción:

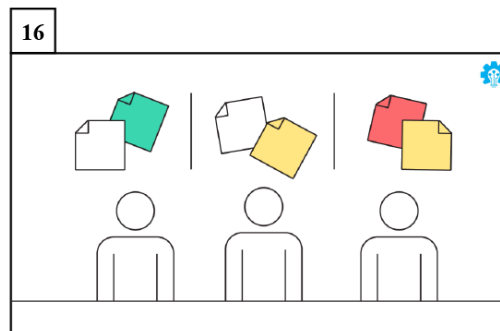
Aparece el personaje desde el lado derecho de la pantalla. Aparece el título "Reserva" y las notas. Luego, el personaje mueve sus brazos hacia arriba y abajo repetidamente.

Narración:

Esta columna sirve para las tareas que no son una prioridad. En otras palabras, son tareas que van surgiendo a medida que avanzas en el proyecto y no afectan de forma grave, por lo que puedes completarlas más adelante.

Música:

Summer Daze – PYROSION



Acción:

El personaje cambia de posición y se desliza hacia el lado izquierdo de la pantalla, aparecen dos personajes deslizándose desde la derecha. Aparecen notas desde el lado superior de la pantalla.

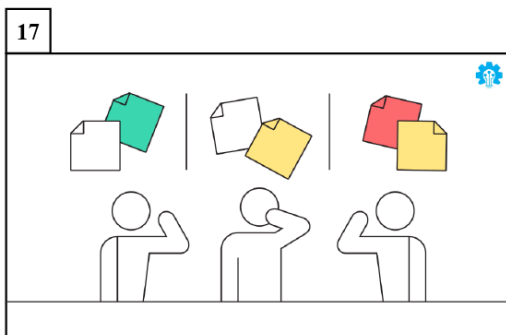
Narración:

Cuando trabajas en un proyecto con múltiples personas, el tablero ayuda a repartir las tareas de forma equitativa. Cada tarea será asignada a un integrante del equipo que sea el adecuado para completarla.

Música:

Summer Daze – PYROSION

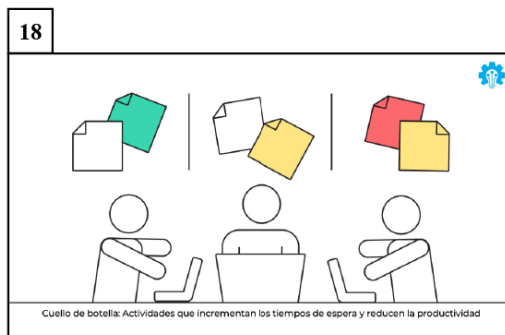
Propuesta gráfica final.



Acción:
Personajes cambian de posición.

Narración:
El tablero servirá de guía visual para saber quién está realizando cada tarea y así evitar que dos personas estén haciendo lo mismo o identificar posibles cuellos de botella y así, agilizar el proceso.

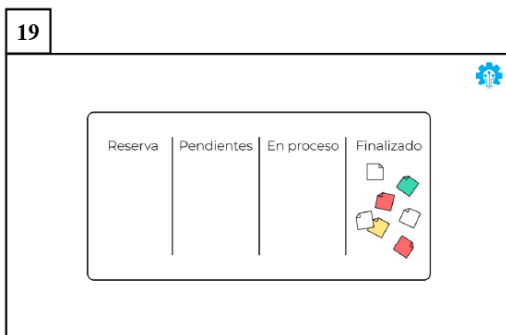
Música:
Summer Daze – PYROSION



Acción:
Los personajes mueven sus brazos hacia arriba y abajo repetidamente.

Narración:
El tablero servirá de guía visual para saber quién está realizando cada tarea y así evitar que dos personas estén haciendo lo mismo o identificar posibles cuellos de botella y así, agilizar el proceso.

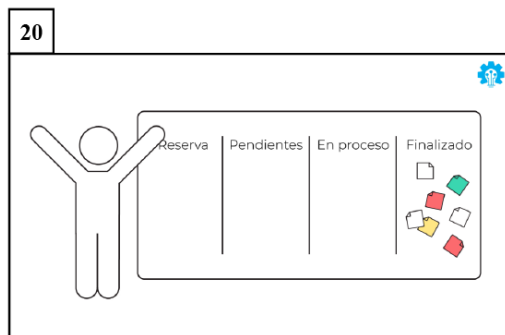
Música:
Summer Daze – PYROSION



Acción:
Salen de escena los elementos previos. Aparece tablero.

Narración:
¡Ahora podrás trabajar de forma más eficiente y menos estresante!

Música:
Summer Daze – PYROSION



Acción:
Salen de escena los elementos previos. Aparece personaje desde el lado izquierdo de la pantalla.

Narración:
¡Ahora podrás trabajar de forma más eficiente y menos estresante!

Música:
Summer Daze – PYROSION

Propuesta gráfica final.



Acción:
Salen de escena los elementos previos. Aparecen los logos institucionales e iconos de redes sociales.

Narración:

-

Música:

Summer Daze – PYROSION



Acción:
Transición fade out a pantalla negra.
Fin del video

Narración:

-

Música:

Termina "Summer Daze – PYROSION"

Capitulo X: Producción, reproducción y distribución

Capítulo X: Producción, reproducción y distribución

Se planifico un presupuesto en el que se establece el costo de los recursos económicos, técnicos y tecnológicos para respaldar económicamente el proyecto elaborado.

10.1 Plan de costos de elaboración

Se basa en la elaboración de la propuesta preliminar, lo cual conlleva el proceso creativo y elaboración de propuesta.

Plan de costo de elaboración	
Total de semanas laborada	12 semanas
Total de días laborados	60 días (5 días a la semana)
Total de horas laboradas	240 horas (4 horas al día)
Costo total de elaboración 240 horas por Q25.00 cada hora	Q. 6,000.00

10.2 Plan de costos de producción

Corresponde a la etapa de producción de la propuesta final de los dos materiales audiovisuales.

Plan de costo de producción	
Total de semanas laborada	6 semanas
Total de días laborados	30 días (5 días a la semana)
Total de horas laboradas	120 horas (4 horas al día)
Costo total de producción 120 horas por Q25.00 cada hora	Q. 3,000.00

10.3 Plan de costos de reproducción

Por ser materiales audiovisuales no se crea ninguna reproducción física como material impreso o costos estimados por los proveedores.

Plan de costo de reproducción	
Costo total de reproducción	Q. 0.00

10.4 Plan de Costos de Distribución

La distribución de los materiales no tiene costo alguno ya que se utiliza la plataforma gratuita YouTube y la red social Facebook.

Plan de costo de distribución	
Costo total de distribución	Q. 0.00

10.5 Margen de utilidad

El porcentaje de margen de utilidad es del 17.65% del total de los costos.

Costo total	
Plan de costos de elaboración	Q. 6,000.00
Plan de costos de producción	Q. 3,000.00
Plan de costos de reproducción	Q. 0.00
Plan de costos de distribución	Q. 0.00
Subtotal	Q. 9,000.00
Margen de utilidad Total del 17.65% de margen de utilidad	Q. 1,588.50

10.6 IVA

El monto del impuesto sobre la renta se obtiene del 12% del plan de costos de elaboración, producción, reproducción y distribución.

Costo total	
Plan de costos de elaboración	Q. 6,000.00
Plan de costos de producción	Q. 3,000.00
Plan de costos de reproducción	Q. 0.00
Plan de costos de distribución	Q. 0.00
Subtotal	Q. 9,000.00
Margen de utilidad 17.65%	Q. 1,588.50
Subtotal	Q. 10,588.50
IVA Total del 12% de de IVA	Q. 1,270.62

10.7 Cuadro con resumen general de costos

Se presenta el resumen general de costos, que incluye los costos de elaboración, producción, reproducción, distribución, margen de utilidad e IVA.

Costo total	
Plan de costos de elaboración	Q. 6,000.00
Plan de costos de producción	Q. 3,000.00
Plan de costos de reproducción	Q. 0.00
Plan de costos de distribución	Q. 0.00
Subtotal	Q. 9,000.00
Margen de utilidad 17.65%	Q. 1,588.50
Subtotal	Q. 10,588.50
IVA 12%	Q. 1,270.62
Total	Q. 11,859.12

Capítulo XI: Conclusiones y recomendaciones

Capítulo XI: Conclusiones y recomendaciones

11.1 Conclusiones

Lograron producir los materiales audiovisuales educativos “Método Pomodoro” y “Tablero Kanban”, para mejorar la administración del tiempo y organización de proyectos a los estudiantes de primer año perteneciente a alguna de las 4 carreras de FISICC, que apoya el Laboratorio de Innovación de la facultad FISICC de la Universidad Galileo.

Investigaron y seleccionó información relevante y confiable del Método Pomodoro y Tablero Kanban a través de fuentes bibliográficas y digitales para obtener información verídica de los temas para ser incluido en el contenido de cada vídeo.

Se investigó términos, conceptos, teorías y tendencias de diseño relacionados con el material gráfico animado a través de fuentes bibliográficas y digitales que respalden científicamente la propuesta de los materiales audiovisuales que será visitada por el grupo objetivo y cliente.

Animaron elementos que formarán parte de la serie de dos materiales audiovisuales educativos, para que sean dinámicos y atractivos para el grupo objetivo y cliente.

11.2 Recomendaciones

Se recomienda continuar con la serie de materiales audiovisuales educativos, proveyendo información sobre diferentes técnicas de organización de proyectos y administración del tiempo.

Reproducir los videos y proveer el link donde se hallan los videos a cada grupo de alumnos de nuevo ingreso que apoye el Laboratorio de Innovación.

Promocionar el Laboratorio de Innovación en los espacios virtuales de Universidad Galileo para que se dé a conocer más entre las autoridades y facilitar la distribución del contenido educativo.

Capítulo XII: Conocimiento general

Capítulo XII: Conocimiento general

12.1 Demostración de conocimientos.

Comunicación



Los conocimientos de comunicación aportaron a crear la idea principal para el proyecto. Si la información se transmite por un canal que une al emisor con el receptor ¿Cuál sería el mejor el mejor medio de transmisión? La respuesta fue a través de un medio de comunicación audiovisual, en este caso, un vídeo animado educativo.

Diseño grafico




El principio del diseño gráfico es resolver problemas de comunicación de forma visual y cumplir su objetivo. En este caso su objetivo es educar de forma dinámica y que mantenga el interés del espectador con composiciones visualmente atractivas.

Administración




Desde la investigación de la problemática hasta el proceso de creación de las piezas audiovisuales se contó con una planificación ordenada y secuencial, conocimientos obtenidos en los cursos administrativos de la carrera. También se implementó en la interpretación de gráficas y lógica en la validación técnica preliminar, elaboración de costos y presentación de resultados.



Sociología

Se aplica en el desarrollo del proyecto al comprender y estudiar las necesidades e intereses del grupo objetivo, el cual son los estudiantes de primer año que apoya el Laboratorio de Innovación de la facultad FISICC de la Universidad Galileo.



Medios tecnológicos

A lo largo de la carrera se enseñó cursos de software que se aplicaron en la creación de las piezas audiovisuales, como Adobe Illustrator y Adobe After Effects.

Capítulo XIII Referencias

Capítulo XIII: Referencias

13.1 Referencias libros.

Chiavenato, I. (2000). Administración de Recursos Humanos. Santafé de Bogota,

Colombia: McGRAW-HILL INTERAMERICANA, S.A.

Cirillo, F. (16 de Junio de 2020). Pomodoro Technique.

Obtenido de francescocirillo.com: <https://francescocirillo.com/pages/pomodoro-technique>

Durán, A. R. (5 de Mayo de 2016). El bocetaje es una etapa esencial de todo diseño.

Obtenido de paredro.com: <https://www.paredro.com/el-bocetaje-es-una-etapa-esencial-de-todo-diseno/>

Duran, J., & Sánchez, L. (2008). Industrias de la comunicación audiovisual. Barcelona:

Publicacions i Edicions de la Universitat de Barcelona.

Estrada, M. R. (2011). Administración del tiempo. México:

El Manual Moderno.

Gifford, J. (15 de Junio de 2020). The Rule of 52 and 17: It's Random, But it Ups Your

Productivity. Obtenido de Daily Muse Inc.: <https://www.themuse.com/advice/the-rule-of-52-and-17-its-random-but-it-ups-your-productivity>

Koontz, H., & Weihrich, H. (2004). ADMINISTRACIÓN Una perspectiva global. México,

D. F.: Procesos Industriales de Papel.

Martínez, A., & Nosnik, A. (1998). Comunicación Organizacional Práctica. México:

Editorial Trillas.

Martínez, J. A., & Rodríguez, R. M. (2018). Introducción a la Sociología para Ciencias

Sociales. Madrid: Universidad Nacional de Educación a Distancia.

Orozco, N. G. (2004). Evaluación de Proyectos. Guatemala:

Quality Print.

Rehkopf, M. (18 de Junio de 2020). ¿Qué es un tablero de kanban?

Obtenido de atlassian.com: <https://www.atlassian.com/es/agile/kanban/boards>

Rizo, G. d. (1992). El lenguaje de los símbolos gráficos: Introducción de la comunicación

visual. México, D.F.: Editorial Limusa, S.A.

Rothnie, C. (26 de Abril de 2019). How Big Is Your Tomato? How I Adapt the Pomodoro

Technique for My ADHD Brain. Obtenido de psychcentral.com:

[https://psychcentral.com/blog/how-big-is-your-tomato-how-i-adapt-the-pomodoro-](https://psychcentral.com/blog/how-big-is-your-tomato-how-i-adapt-the-pomodoro-technique-for-my-adhd-brain/)

[technique-for-my-adhd-brain/](https://psychcentral.com/blog/how-big-is-your-tomato-how-i-adapt-the-pomodoro-technique-for-my-adhd-brain/)

Tobón, S. (2006). Método de trabajo por proyectos. Madrid:

Uninet.

Valero, A. G. (31 de Enero de 2013). Redes Sociales y Social Media: ¿Cuál es la

diferencia? Obtenido de

puromarketing.com:<https://www.puromarketing.com/16/15112/sociales-social-media-cual-diferencia.html>

Wong, W. (1991). Fundamentos del diseño bi- y tri-dimensional. Barcelona:
Editorial Gustavo Gili, S. A.

Capítulo XIV Anexos

Capítulo XIV: Anexos

Anexo A: Cotizaciones de dispositivo USB

The screenshot shows the Intelaf website interface. At the top, there is a navigation menu with links: Inicio, Productos, Ofertas, Ubicaciones, Mayoreo, Empresa, Soporte, Políticas, Sugerencias, Empleos. A search bar and a user icon are also present. Below the navigation, a banner indicates the last inventory update: 'Ultima actualización de inventario en línea: 06/12/2020 a las 18:56'.

The main content area is divided into two columns. The left column, titled 'Disponibilidad', lists 'Opciones de entrega' (ToGo GRATIS, Auto Entrega, TeLlegaExpress, Cargo Expreso) and 'Disponibilidad en Tiendas Abiertas' with a list of store locations and their stock counts. The right column, titled 'Detalle del Producto', features a large image of a SanDisk USB drive. The product name is 'FLASHDRIVE USB SANDISK CRUZER BLADE Z50 16GB US82.0'. The price is shown as 'Precio normal Q42.00' and 'Beneficio Efectivo Q40.00'. There are buttons for 'Detalles técnicos' and 'Agregar a lista de compra'. Below the product image, it lists 'Garantía 3 Meses' and 'Codigo: FLA-SNDCZ50-16G'. A note at the bottom states: 'Precio normal: pago con Tarjeta de Crédito o Débito, Cuentas, Visa, Cuentas, Credomatic, Cheque Prepagado (Cajón de Cheque Prepagado Cuenta con un Recargo)'. A small note below that says: 'Beneficio efectivo a Precio de Cliente, pagamos efectivo a cargo, no disponible por tiempo de entrega por almacenamiento'.

The screenshot shows the EL DUENDE MALL website. The header includes 'WhatsApp' and 'Tiendas' links, a search bar with the text '¿Que buscas?', and icons for a shopping cart and user account. The navigation menu includes: Inicio, Ofertas, Pre-Ventas, Blog, Info.

The product page is for a 'USB 2.0 Flash Drive Sandisk Cruiser Blade Capacidad 32GB Negro (Black)'. The SKU is 'VFP163668'. The price is 'Q49.90' and it is marked as 'Próximamente disponible'. A promotional message reads: 'Disfruta de amplias capacidades y la máxima portabilidad'. The description states: 'Gracias a su diseño compacto y elegante, y su amplia capacidad, la unidad flash USB Cruiser Blade hace que sea fácil respaldar, transferir y compartir tus archivos. Esta unidad USB te permite llevar tus fotos, películas, música y datos personales dondequiera que vayas.' There is a 'Notificarme cuando este disponible este producto' checkbox and a 'Categorías: Computadoras, Almacenamiento, Memorias' link.

The screenshot shows the MACRO SISTEMAS website. The header features the company logo, a search bar, and a shopping cart icon. The navigation menu includes: PRODUCTOS, TIENDA EN LÍNEA, CORPORATIVO, TIENDAS, CONTACTO, SUSCRIBETE, NOTICIAS.

The product page is for 'MEMORIA KINGSTON USB DE 16GB DTSE9G2, USB 3.1/3.0/2.0'. The code is '740G1727G10'. The price is 'Q 52.59' with a 'Beneficio Efectivo: Q90.08' and 'Existencias' indicator. There is a 'Comprar' button and a quantity selector set to '1'. The page also features a 'CATEGORÍAS' sidebar with 'Memorias USB' and 'Memorias Ram' options, and a 'LO MÁS RECIENTE' section with product recommendations like 'GOOGLE CHROMECAST 4 WITH TV, NIEVE, WIFI, CA01919-US, BLANCO' and 'LOGITECH, AUDIFONO ASTRO A10 GAMING CALL OF DUTY, 3.5MM, CON MICRÓFONO, NEGRO CON ROJO'.

Anexo B: Brief del cliente



BRIEF



BRIEF: Es un documento escrito que debe contener toda la información necesaria para el desarrollo del proyecto de graduación. Es un instrumento de mercadeo que sirve como la plataforma el cual define los objetivos de mercadeo y de comunicación de la organización.

DATOS DEL ESTUDIANTE

Nombre del estudiante: Holly Joelle Milián Barrios

No. de Carné: 17008283 Celular: 3217 8704

Email: holly.milian@galileo.edu

Proyecto: Producción de 2 materiales audiovisuales, para educar acerca del Método Pomodoro y Tablero Kanban, acerca de la mejora de organización de proyectos y administración del tiempo a los estudiantes de primer año que apoya el Laboratorio de Innovación de la facultad FISICC de la Universidad Galileo.

DATOS DEL CLIENTE (EMPRESA)

Nombre del cliente (empresa): Laboratorio de Innovación

Dirección: Universidad Galileo 7a. Avenida, calle Dr. Eduardo Suger Cofiño, Zona 10

Email: innovationlabgalileo@gmail.com Tel: _____

Contacto: Adrián Catalán Email: adrian@bitandik.com

Antecedentes:

En enero 2013 abrió sus puertas a los alumnos de ingeniería, liderado por el Ingeniero Adrián Catalán con el objetivo de brindar la mejor experiencia de aprendizaje posible y crear un ambiente en el cual los estuantes puedan llevar a cabo sus proyectos con las herramientas adecuadas.

Oportunidad identificada: Crear contenido audiovisual educativo.

Delimitación geográfica: Universidad Galileo - FISICC

Grupo objetivo: Estudiantes de primer año de FISICC.

Principal beneficio al grupo objetivo: Estudiantes de primer año de FISICC.

Materiales a realizar:
Dos videos animados.

Temas: Método Pomodoro y Tablero Kanban

Presupuesto: Q. 10,000.00.

DATOS DEL LOGOTIPO

Colores:

CMYK C: 70% M: 15% Y: 0% K: 0%
RGB R: 0 G: 173 B: 238
HTML #00adee

CMYK C: 70% M: 67% Y: 65% K: 74%
RGB R: 34 G: 31 B: 31
HTML #221f1f

Tipografía:

MOON BOLD
TRACKING 0PT

INNOVATIONLAB
galileo

Montserrat Medium
tracking 300pt

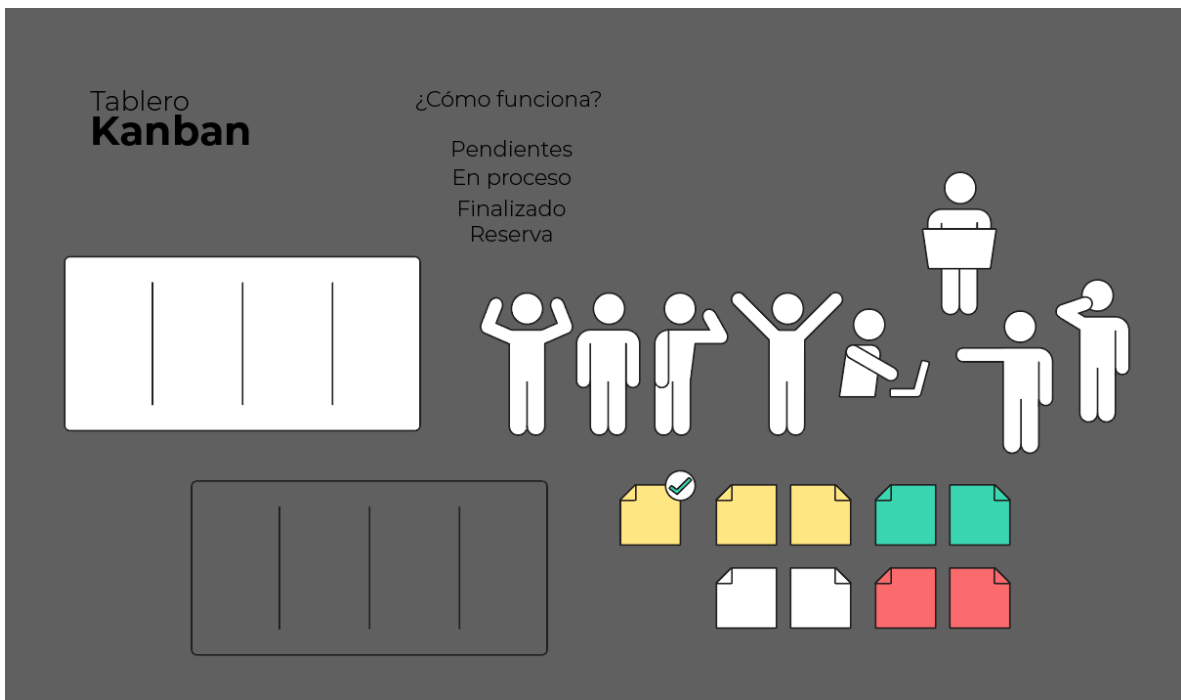
LOGOTIPO



Fecha: 15 jul 2020

(f)

Anexo C: Elementos diseñados para el proyecto



Anexo D: Encuesta



Galileo
UNIVERSIDAD
La Revolución en la Educación

Universidad Galileo
Facultad de Ciencias de la Comunicación
Licenciatura en Comunicación y Diseño
Proyecto de Tesis

Género: Femenino Masculino Edad:

Nombre:

Profesión:

Puesto:

Años de experiencia en el mercado:

Perfil: Experto Cliente Grupo Objetivo

Encuesta de Validación de Proyecto de Tesis

PRODUCCIÓN DE 2 MATERIALES AUDIOVISUALES, PARA EDUCAR ACERCA DEL MÉTODO POMODORO Y TABLERO KANBAN, ACERCA DE LA MEJORA DE ORGANIZACIÓN DE PROYECTOS Y ADMINISTRACIÓN DEL TIEMPO A LOS ESTUDIANTES DE PRIMER AÑO QUE APOYA EL LABORATORIO DE INNOVACIÓN DE LA FACULTAD FISICC DE LA UNIVERSIDAD GALILEO

Antecedentes

Se determinó en conjunto con el equipo del Laboratorio de Innovación de la facultad FISICC, que no se cuenta con material gráfico animado con la finalidad de educar acerca del Método Pomodoro y Tablero Kanban, con el objetivo de mejorar la administración del tiempo y organización de proyectos de los estudiantes de primer año de la facultad de la Facultad de Ingeniería de Sistemas, Informática y Ciencias de la Computación de la Universidad Galileo que el laboratorio apoya.

Por lo que se presenta la necesidad de crear una serie de videos cortos animados con el propósito de explicar métodos para la mejora de hábitos de organización y administración de los estudiantes.

Link piezas audiovisuales:

Técnica Pomodoro:

<https://vimeo.com/479346613>

Tablero Kanban:

<https://vimeo.com/479349209>

Instrucciones:

En base a la información anterior, observe las piezas audiovisuales en el link proporcionado y según su criterio conteste las preguntas que se mostrara a continuación.

Parte objetiva:

1) ¿Considera necesario producir material gráfico animado para educar acerca del Método Pomodoro y Tablero Kanban, para mejorar la administración del tiempo y organización de proyectos a los estudiantes de primer año que apoya el Laboratorio de Innovación de la facultad FISICC de la Universidad Galileo?

- Sí
- No

2) ¿Considera importante recolectar y seleccionar información relevante y confiable del Método Pomodoro y Tablero Kanban a través de fuentes bibliográficas y digitales para obtener información verídica de los temas para ser incluido en el contenido de cada vídeo?

- Sí
- No

3) ¿Considera necesario investigar términos, conceptos, teorías y tendencias de diseño relacionados con el material gráfico animado a través de fuentes bibliográficas y digitales que respalden científicamente la propuesta del material gráfico animado?

- Sí
- No

4) ¿Considera necesario animar elementos que formaran parte de la serie de dos materiales audiovisuales educativos, para que sean dinámicos y atractivos?

- Sí
- No

Parte Semiológica

5) ¿Considera que la iconografía simplificada representa claramente los elementos mencionados en la narración?

- Muy adecuado
- Adecuado
- Poco adecuado

6) ¿Considera efectivo el uso de paleta de colores restringida, el cuál favorece al evitar abrumar al espectador con exceso de colores y así prestar atención al contenido educativo?

- Muy efectivo
- Efectivo
- Poco efectivo

7) ¿Considera las transiciones de los elementos gráficos y cambio de secciones en los videos fluidas?

- Muy fluida
- Fluida
- Poco fluida

Parte Operativa

8) ¿Considera adecuada la selección de la familia tipográfica legible y adecuada para el contexto del contenido audiovisual?

- Muy adecuado
- Adecuado
- Poco adecuado

9) ¿Considera el tono de voz de la narradora es de fácil comprensión?

- Muy fácil comprensión
- fácil comprensión
- Poca comprensión

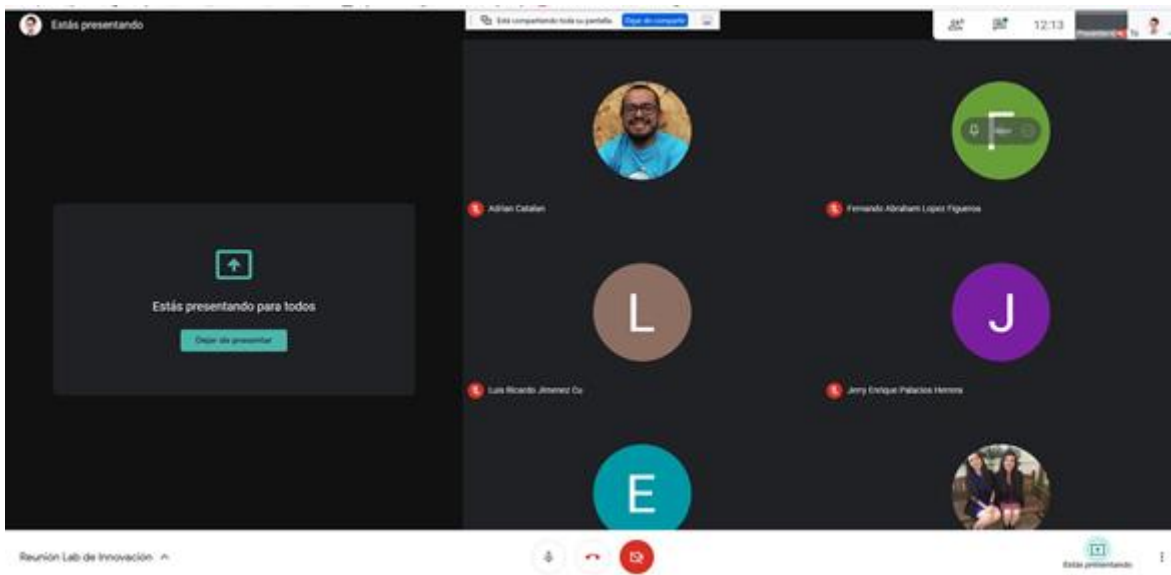
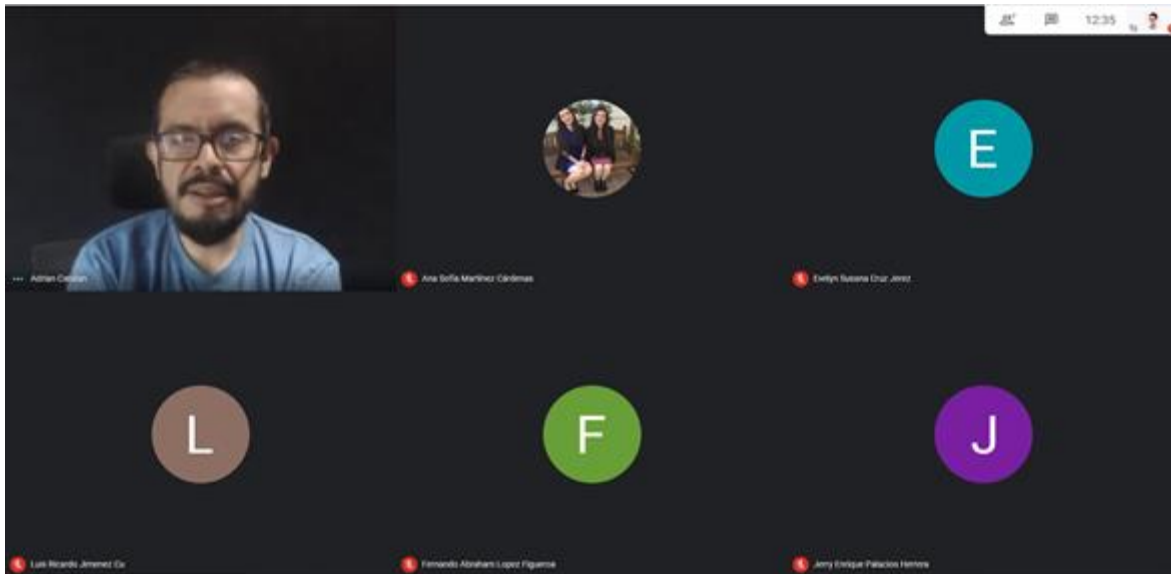
10) ¿Considera adecuado la duración de los materiales audiovisuales?

- Muy adecuado
- Adecuado
- Poco adecuado

De antemano se agradece la atención y el tiempo para contestar esta encuesta. Si en dado caso usted tiene algunas sugerencias, comentario p crítica personal puede hacerlo en el siguiente espacio:

Gracias por contribuir al proyecto de tesis, "PRODUCCIÓN DE 2 MATERIALES AUDIOVISUALES, PARA EDUCAR ACERCA DEL MÉTODO POMODORO Y TABLERO KANBAN, ACERCA DE LA MEJORA DE ORGANIZACIÓN DE PROYECTOS Y ADMINISTRACIÓN DEL TIEMPO A LOS ESTUDIANTES DE PRIMER AÑO QUE APOYA EL LABORATORIO DE INNOVACIÓN DE LA FACULTAD FISICC DE LA UNIVERSIDAD GALILEO."
Su opinión será tomada en cuenta para la realización de cambios en dicho proyecto

Anexo E: Encuestas por medios digitales



Validación Proyecto de Graduación Holly Milán Archivos

Holly Joelle Milán Barrios holy.milang@ulima.edu
para Carlos

Mi más cordiales saludos y agradecimiento por brindarme su opinión en la mejora de mi Proyecto de Graduación. Su apoyo es invaluable.

Me encuentro ya en la etapa de validación, por lo que quería solicitarle validar mi proyecto como Experto. Por la situación actual la mejor opción es ponernos de acuerdo para realizar una reunión por Zoom o Google Meets.

Si no le es posible por video llamada, le proporciono el enlace de la encuesta de validación, para que lo pueda realizar a su tiempo, tomando en cuenta como fecha límite el martes 24 de este mes. Dentro de la encuesta se encuentran las piezas audiovisuales que examinaré. Si por este medio se le facilita, le pido que adjunte una foto suya resolviendo el Google Form, la cual es requisito que debo documentar en este proceso.

Link de la encuesta: <https://forms.gle/DuYv7u8RvF2UE89>

De antemano estoy agradecida por su tiempo, espero su confirmación si nos reunimos para agendar la cita o si lo hará por la encuesta en línea. Si tiene alguna duda al respecto quedo a la orden para resolverla.

Saludos,
Holly Joelle Milán Barrios
17000283
Cel. 3217 8704


Carlos Antonio Jimenez Ramirez
para mí

Buen día Holly ya he validado su proyecto, adjunto algunas fotografías sobre la validación.

Si necesita algo más me cuenta. Saludos

—
Lic. Carlos Antonio Jiménez Ramírez
Docente de Inglés
cjimenez@ulima.edu

3 archivos adjuntos



Validación Proyecto de Graduación Holly Milán Archivos

Holly Joelle Milán Barrios holy.milang@ulima.edu
para guillermo

Mi más cordiales saludos y agradecimiento por brindarme su opinión en la mejora de mi Proyecto de Graduación. Su apoyo es invaluable.

Me encuentro ya en la etapa de validación, por lo que quería solicitarle validar mi proyecto como Experto. Por la situación actual la mejor opción es ponernos de acuerdo para realizar una reunión por Zoom o Google Meets.

Si no le es posible por video llamada, le proporciono el enlace de la encuesta de validación, para que lo pueda realizar a su tiempo, tomando en cuenta como fecha límite el martes 24 de este mes. Dentro de la encuesta se encuentran las piezas audiovisuales que examinaré. Si por este medio se le facilita, le pido que adjunte una foto suya resolviendo el Google Form, la cual es requisito que debo documentar en este proceso.

Link de la encuesta: <https://forms.gle/DuYv7u8RvF2UE89>

De antemano estoy agradecida por su tiempo, espero su confirmación si nos reunimos para agendar la cita o si lo hará por la encuesta en línea. Si tiene alguna duda al respecto quedo a la orden para resolverla.

Saludos,
Holly Joelle Milán Barrios
17000283
Cel. 3217 8704

Guillermo García
para mí

Lista patja, saludos

Anexo F: Tabla de Niveles Socio Económicos 2015/Multivex

CARACTERÍSTICAS	NIVEL A	NIVEL B	NIVEL C1	NIVEL C2	NIVEL C3	NIVEL D1	NIVEL D2	NIVEL E
Ingresos	+ de Q100,000.00	Q61,200.00	Q25,600.00	Q17,600.00	Q11,900.00	Q7,200.00	Q3,400.00	- de Q1,00.00
Educación padres	Superior, Licenciatura, Maestría, Doctorado	Superior, Licenciatura, Maestría, Doctorado	Superior, Licenciatura	Superior, Licenciatura	Licenciatura	Media completa	Primaria completa	Sin estudios
Educación hijos	Hijos menores colegios privados caros, mayores en U del extranjero	Hijos menores colegios privados caros, mayores en U local, post grado extranjero	Hijos menores colegios privados, mayores en U privadas y post grado extranjero con beca	Hijos menores colegios privados, mayores en U privadas o estatal	Hijos menores escuelas, mayores en U estatal	Hijos en escuela	Hijos en escuela	Sin estudios
Desempeño	Propietario, Director Profesional exitoso	Empresario, Ejecutivos de alto nivel, Profesional, Comerciantes	Ejecutivo medio, comerciante, vendedor	Ejecutivo, comerciante, vendedor, dependiente	Comerciante, vendedor, dependiente	Obrero, dependiente	Obrero, dependiente	Dependiente o sujeto de caridad
Vivienda	Casa/departamento de lujo, en propiedad, 5-6 recámaras, 4 a 6 baños, 3-4 salas, pantry, alacena, estudio área de servicio separada, garage para 5-6 vehículos	Casa/departamento de lujo, en propiedad, financiado, 3-4 recámaras, 2-3 baños, 2 salas, pantry, alacena, 1 estudio área de servicio separada, garage para 2-4 vehículos	Casa/departamento, rentada o financiado, 2-3 recámaras, 2-3 baños, 1 sala, estudio área de servicio, garage para 2 vehículos	Casa/departamento, rentada o financiado, 1-2 recámaras, 1-2 baños, sala, garage para 2 vehículos	Casa/departamento, rentada o financiado, 1-2 recámaras, 1-2 baños, sala	Casa/departamento, rentada o financiado, 1-2 recámaras, 1 baño, sala	Casa/cuarto rentado, 1-2 recámaras, 1 baño, sala-comedor	Casa improvisada o sin hogar
Otras propiedades	Finca, casas de descanso en lagos, mar, Antigua, con comodidades	Sitios/terrenos condominios cerca de costas	Sitios/terrenos interior por herencias					
Personal de servicio	Personal de planta, en el hogar, limpieza, cocina, jardín, seguridad y chofer	1-2 personas de tiempo completo, chofer	Por día	Por día, eventual	Eventual			
Servicios financieros	3-4 ctas Q monetarios y ahorro, Plazo fijo, TC Intl, Seguros y ctas en US\$	2-3 ctas Q monetarios y ahorro, Plazo fijo, TC Intl, Seguros y ctas en US\$	1-2 ctas Q monetarios y ahorro, Plazo fijo, 1-2 TC Intl, Seguro colectivo salud	1 cta Q monetarios y ahorro, 1 TC local	1 cta Q ahorro, TC local	cta Q ahorro		
Poseiones	Autos del año, asegurados contra todo riesgo, 4x4, Van, Lancha, moto acuática, moto, helicóptero-avion-avioneta	Autos de 2-3 años, asegurados contra todo riesgo, 4x4, Van, moto	Autos compactos de 3-5 años, asegurados por Financiera	Auto compacto de 4-5 años, sin seguro	Auto compacto de 8-10 años, sin seguro	moto, por trabajo		
Bienes de comodidad	3 tel mínimo, cel cada miembro de la familia, Tv satelital, Internet de alta velocidad, 2 o + equipos de audio, 3-5 TV, maquinas de lavar y secar platos, ropa, computadoras/miembro, seguridad domiciliar, todos los electrodomesticos. Todos los servicios de Internet.	2 tel mínimo, cel cada miembro de la familia, TV satelital, internet de alta velocidad, 2 equipos de audio, 3 TV, maquinas de lavar y secar platos, ropa, computadora, internet porton eléctrico y todos los electrodomesticos. Todos los servicios de Internet.	1 teléfono, 1-2 celulares, cable, internet, equipo de audio, más de 2 TV, maquina de lavar ropa, computadora/miembro electrodomesticos básicos.	1 teléfono fijo, mínimo, 1-2 cel, cable, radio, 2 TV, electrodomesticos básicos	1 teléfono fijo, celular cada miembro mayor, cable, equipo de audio, TV, electrodomesticos básicos	1 cel, cable, radio, TV, electrodomesticos básicos	1 cel, radio, TV, estufa	Radio, cocina de leña.
Diversión	Clubes privados, vacaciones en el exterior.	Clubes privados, vacaciones en el interior o exterior	Cine, CC, parques temáticos locales.	Cine, CC, parques temáticos locales.	Cine eventual, CC, parques, estadio	CC, parques, estadio	Parques	