



**FACULTAD DE CIENCIAS
DE LA COMUNICACIÓN**

Diseño de carpeta corporativa para dar a conocer a clientes reales y potenciales los servicios recreativos que ofrece la empresa Campo Gotcha.

Santa Catarina Pinula, Guatemala, Guatemala 2021

PROYECTO DE GRADUACIÓN

Presentado a la facultad de Ciencias de la comunicación
Guatemala C.A.

ELABORADO POR:

José David Ayala

Carné: 20072511

Para optar al título de:

LICENCIATURA EN COMUNICACIÓN Y DISEÑO

Nueva Guatemala de la Asunción, Septiembre de 2020

Proyecto de graduación

Diseño de carpeta corporativa para dar a conocer a clientes reales y potenciales los servicios recreativos que ofrece la empresa Campo Gotcha, en Santa Catarina Pinula, Guatemala,

Guatemala.

José David Ayala

Universidad Galileo

Facultad de Ciencias de la Comunicación

Septiembre, 2020

Autoridades

Dr. Eduardo Suger Cofiño

Rector

Dra. Mayra de Ramírez

Vicerrectora General

Lic. Jean Paul Suger Castillo

Vicerrector Administrativo

Lic. Jorge Retolaza

Secretario General

Lic. Leizer Kachler

Decano de la Facultad de Ciencias de la Comunicación

Lic. Rualdo Anzueto, M.Cs.

Vicedecano de la facultad de Ciencias de la Comunicación

Guatemala 15 de abril de 2011

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

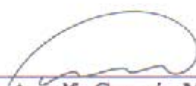
Estimado Licenciado Kachler:

Solicito la aprobación del tema de proyecto de Graduación titulado: **DISEÑO DE CARPETA CORPORATIVA PARA DAR A CONOCER A CLIENTES REALES Y POTENCIALES LOS SERVICIOS RECREATIVOS QUE OFRECE LA EMPRESA CAMPO GOTCHA**. Así mismo solicito que el Mgtr. Arnulfo Guzmán Morán sea quien me asesore en la elaboración del mismo.

Atentamente,



José David Ayala
20072511



Mgtr. Arnulfo Guzmán Morán
Asesor
Colegiado 7499



Galileo
UNIVERSIDAD
La Revolución en la Educación

FACOM Facultad de Ciencias
de la Comunicación

Guatemala 09 de mayo de 2011

Señor:
José David Ayala
Presente

Estimado Señor Ayala:

De acuerdo al proceso de titulación profesional de esta Facultad, se aprueba el proyecto titulado: **DISEÑO DE CARPETA CORPORATIVA PARA DAR A CONOCER A CLIENTES REALES Y POTENCIALES LOS SERVICIOS RECREATIVOS QUE OFRECE LA EMPRESA CAMPO GOTCHA**. Así mismo, se aprueba al Mgtr. Arnulfo Guzmán Morán, como asesor de su proyecto.

Sin otro particular, me suscribo de usted.

Atentamente,

Lic. Leizer Kachler
Decano
Facultad de Ciencias de la Comunicación



Galileo
UNIVERSIDAD
La Revolución en la Educación

FACOM Facultad de Ciencias
de la Comunicación

Guatemala, 11 de diciembre de 2019

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: **DISEÑO DE CARPETA CORPORATIVA PARA DAR A CONOCER A CLIENTES REALES Y POTENCIALES LOS SERVICIOS RECREATIVOS QUE OFRECE LA EMPRESA CAMPO GOTCHA**. Presentado por el estudiante: José David Ayala, con número de carné: *20072511*, 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,


Mgtr. Arnulfo Guzmán Morán
Asesor
Colegiado 7499



Galileo
UNIVERSIDAD
La Revolución en la Educación

FACOM

Facultad de Ciencias
de la Comunicación

Guatemala, 10 de noviembre de 2020

**Señor
José David Ayala
Presente**

Estimado Señor Ayala:

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

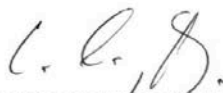
Guatemala, 11 de enero de 2021.

Licenciado
Leizer Kachler
Decano FACOM
Universidad Galileo
Presente.

Señor Decano:

Le informo que la tesis: **DISEÑO DE CARPETA CORPORATIVA PARA DAR A CONOCER A CLIENTES REALES Y POTENCIALES LOS SERVICIOS RECREATIVOS QUE OFRECE LA EMPRESA CAMPO GOTCHA**, del estudiante José David Ayala, 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



Galileo
UNIVERSIDAD
La Revolución en la Educación

FACOM Facultad de Ciencias
de la Comunicación

Guatemala, 22 de enero de 2021

Señor:
José David Ayala
Presente

Estimado Señor Ayala:

De acuerdo al dictamen rendido por la terna examinadora del proyecto de graduación titulado: **DISEÑO DE CARPETA CORPORATIVA PARA DAR A CONOCER A CLIENTES REALES Y POTENCIALES LOS SERVICIOS RECREATIVOS QUE OFRECE LA EMPRESA CAMPO GOTCHA. SANTA CATARINA PINULA, GUATEMALA, GUATEMALA 2021.** Presentado por el estudiante: José David Ayala, el Decano de la Facultad de Ciencias de la Comunicación autoriza la publicación del Proyecto de Graduación previo a optar al título de Licenciado en Comunicación y Diseño.

Sin otro particular, me suscribo de usted.

Atentamente,

Lic. Leizer Kachler
Decano
Facultad de Ciencias de la Comunicación

Dedicatoria

A Dios, por permitirme llegar a este punto de mi vida y mi carrera profesional, un punto que en un momento lo vi muy lejos y llegue a pensar en no terminarlo, pero a pesar de la situación que estamos viviendo actualmente (año 2020), Dios me da la oportunidad de cerrar un ciclo académico y que recordaré siempre.

A mi mamá Rosalina Ayala Aguilar, por darme desde niño lo que ha podido, por enseñarme cada día a que se debe luchar y no quedarse con los brazos cruzados, a pesar de no tener más apoyo, siempre me dio lo mejor y siempre me ha educado para ser mejor persona. Es mi ejemplo de perseverancia, de lucha, de entrega, de dar sin pedir nada cambio, es por ello que le dedico este logro y los que vienen en mi vida.

A mi familia le agradezco el apoyo incondicional, por darme el ejemplo de salir adelante, de buscar siempre mejorar, de ser humilde. A mi abuela le agradezco ser mi segunda madre y cuidarme como lo hizo, a mis tíos les agradezco que, a pesar de tener sus hijos, siempre han sido mis padres y darme buenos ejemplos, a mis tías les agradezo todo su cariño, a mis primos por siempre estar conmigo. Familia Ayala conseguimos un triunfo más.

A mis catedráticos les agradezco el compartir sus conocimientos durante los años de universidad, el formarme como profesional y tener las oportunidades que tengo hoy, gracias a lo aprendido en cada clase y hoy decirles que gracias a sus conocimientos, hoy soy un campeón mundial.

A la Universidad le agradezco ser mi segundo hogar durante muchos años, por ser mi respaldo en mi vida profesional, al mencionar a Universidad Galileo saben que estoy preparado para afrontar el camino de un trabajador exitoso, por brindarme la mentalidad de salir a comerme el mundo y pensar en grande.

A Campo Gotcha, por ser mi segunda familia, por todo el apoyo brindado, no sólo en este proyecto sino durante toda mi carrera profesional.

A todos los que aportaron su granito de arena para que este proyecto saliera adelante y hoy decirles ¡Logro desbloqueado!.

Resumen

A través del acercamiento con Campo Gotcha se identificó que no cuenta con una carpeta corporativa impresa para dar a conocer a los clientes reales y potenciales los servicios de recreación que ofrece.

Por lo que se planteó el siguiente objetivo: Diseñar una carpeta corporativa para dar a conocer a los clientes reales y potenciales los servicios recreativos que ofrece la empresa Campo Gotcha.

Se realizó una herramienta de validación para conocer la percepción del cliente, grupo objetivo, conformado por mujeres y hombres de 35 a 45 años de edad, con un NSE A – C3, que les gustan los deportes extremos, las nuevas formas de diversión y expertos en las áreas de comunicación y diseño.

El resultado obtenido fue el diseño de la carpeta corporativa para dar a conocer a clientes reales y potenciales los servicios recreativos que ofrece la empresa Campo Gotcha en ciudad de Guatemala. Se recomendó colocar la carpeta corporativa en la recepción, ya que en ese lugar queda visible para las personas que llegan, además de ser el lugar en donde se brinda la información.

Para efectos legales únicamente el autor, JOSÉ DAVID AYALA, 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.	
1.1	Introducción..... 1
Capítulo II: Problemática.	
2.1	Contexto 2
2.2	Requerimiento de comunicación y diseño..... 2
2.3	Justificación 3
2.3.1	Magnitud..... 3
2.3.2	Vulnerabilidad 4
2.3.3	Trascendencia 5
2.3.4	Factibilidad 5
Capítulo III: Objetivos de diseño.	
3.1	Objetivo general 7
3.2	Objetivos específicos..... 7
Capítulo IV: Marco de referencia.	
4.1	Información general del cliente 8
Capítulo V: Definición del grupo objetivo.	
5.1	Perfil geográfico 10
5.2	Perfil demográfico 10
5.3	Perfil psicográfico 12
5.4	Perfil conductual..... 12
Capítulo VI: Marco teórico.	
6.1	Conceptos fundamentales relacionados con el producto o servicio 14
6.2	Conceptos fundamentales relacionados con la comunicación y el diseño 16
6.3	Ciencias auxiliares, teorías y tendencias 21
Capítulo VII: Proceso de diseño y propuesta preliminar.	
7.1	Aplicación de la Información obtenida en el Marco Teórico..... 29
7.2	Conceptualización 31
7.3	Bocetaje 35
7.4	Propuesta preliminar..... 81
Capítulo VIII: Validación técnica.	
8.1	Población y muestreo 95
8.2	Método e Instrumentos 95
8.3	Resultados e Interpretación de resultados 103
8.4	Cambios en base a los resultados 117

Capítulo IX: Propuesta gráfica final.	
9.1 Piezas de diseño.....	121
Capítulo X: Producción, reproducción y distribución.	
10.1 Plan de costos de elaboración.....	159
10.2 Plan de costos de producción.....	160
10.3 Plan de costos de reproducción.....	160
10.4 Plan de costos de distribución.....	161
10.5 Margen de utilidad.....	161
10.6 IVA.....	161
10.7 Cuadro resumen.....	162
Capítulo XI: Conclusiones y recomendaciones.	
11.1 Conclusiones.....	163
11.2 Recomendaciones.....	164
Capítulo XII: Conocimiento general.	
12.1 Demostración de conocimiento.....	165
Capítulo XIII: Referencias.	
13.1 Bibliografía.....	166
13.2 e-grafía.....	166
Capítulo XIV: Anexos.	
Anexo I.....	173
Anexo II.....	174
Anexo III.....	177
Anexo IV.....	178

CAPÍTULO I
INTRODUCCIÓN

Capítulo I

1.1 Introducción

Campo Gotcha ha ofrecido a la población guatemalteca sus servicios desde el año 2000 cuando abre sus puertas oficialmente. Sin embargo, en la actualidad no cuenta con una carpeta corporativa para dar a conocer a los clientes reales y potenciales los servicios recreativos que ofrece. Por esta razón se propuso resolver este problema comunicativo a través de la elaboración del siguiente proyecto: Diseño de carpeta corporativa para dar a conocer a clientes reales y potenciales los servicios recreativos que ofrece la empresa Campo Gotcha en Santa Catarina Pinula, Guatemala, Guatemala.

Para conseguir el concepto creativo, se usará el método de mapa mental y a través de un método de investigación lógico inductivo, se creará un marco teórico que respalde la investigación.

A través de herramientas de investigación, comunicación, diseño y validación se desarrollará el proceso de este proyecto. Los métodos de validación serán encuestas al grupo objetivo, clientes y un grupo de expertos. De esta última herramienta se obtendrán cambios importantes para mejorar el resultado, dejar un producto de comunicación y diseño funcional para el grupo objetivo.

CAPÍTULO II
PROBLEMÁTICA

Capítulo II: Problemática

2.1 Contexto

La empresa Campo Gotcha es una de las más reconocidas a nivel centroamericano para la práctica del paintball, sin embargo cuenta con más servicios para empresas, que no son conocidos.

Actualmente la empresa Campo Gotcha brinda sus servicios a un buen número de personas, de distintas edades, género y NSE. Sin embargo, hay muchos clientes potenciales que no conocen el abanico de servicios que ofrece la empresa, desconocen el tipo de instalaciones con las que cuentan y las actividades que se pueden realizar en el establecimiento.

Campo Gotcha se dedica a brindar recreación a través del deporte llamado paintball, cuenta con 20 años de experiencia y es avalada por las mejores marcas de paintball a nivel mundial, además de ser reconocido como uno de los mejores campos de Latinoamérica.

El problema se detectó cuando se entabla conversaciones con los clientes potenciales y los mismos solicitan información acerca del juego y del campo en sí.

Dada esta problemática el comunicador/diseñador inició una conversación con los administradores de Campo Gotcha para determinar la solución a través de la comunicación y el diseño. Surgiendo la idea de diseñar la carpeta corporativa en cuyo interior contenga bifolios impresos con información detallada para que el cliente real y potencial conozca los servicios recreativos que presta la empresa Campo Gotcha.

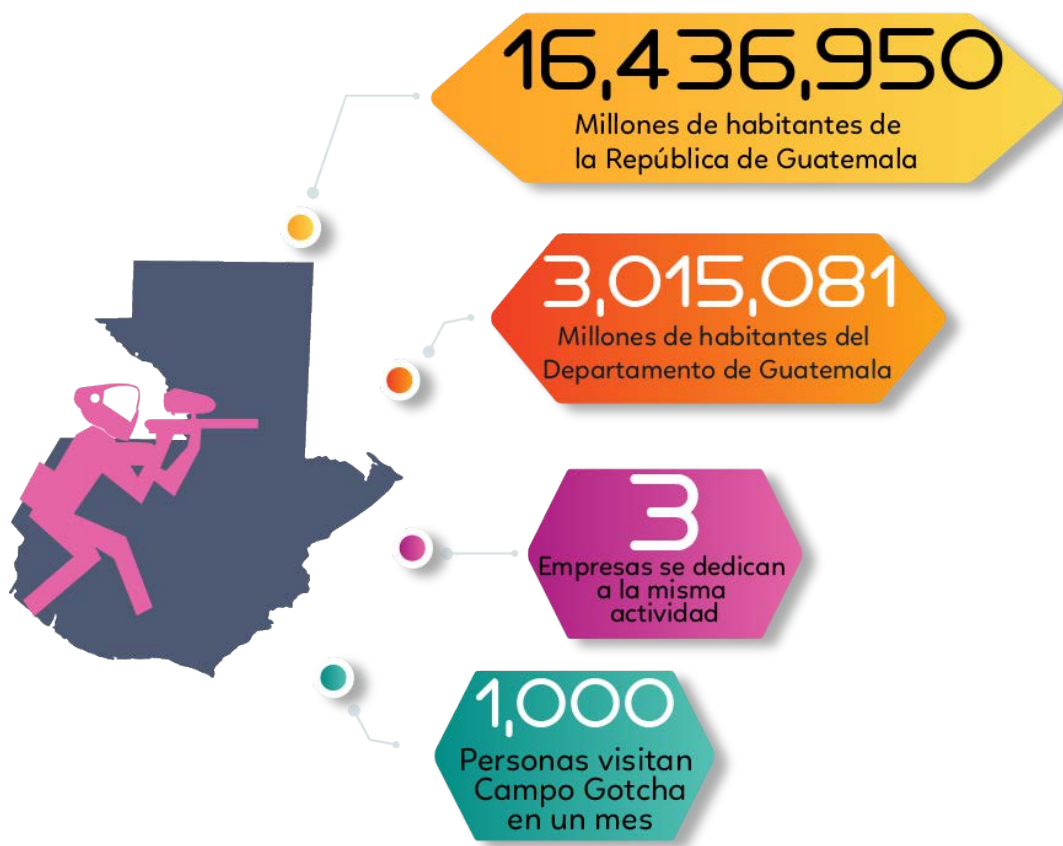
2.2 Requerimiento de Comunicación y Diseño

La empresa Campo Gotcha no cuenta con una carpeta corporativa para dar a conocer a los clientes reales y potenciales los servicios recreativos que ofrece en ciudad de Guatemala.

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 (se despejan todas y cada una de las variables).

2.3.1 Magnitud. En la República de Guatemala habitan 16,436,950 personas (según el último censo del año 2008), y está dividida en 22 departamentos. Entre ellos se encuentra el departamento de Guatemala que en la actualidad acoge a 3,015,081 habitantes. Dentro del departamento de Guatemala existen 3 empresas dedicadas a la actividad de Campo Gotcha, y entre ellas, se encuentra la empresa Campo Gotcha que atiende aproximadamente a 1000 clientes reales al mes.



Gráfica de magnitud realizada por el comunicador/diseñador.

2.3.2 Vulnerabilidad. Si la empresa Campo Gotcha no realiza la carpeta corporativa, se perderá la oportunidad de dar a conocer todos servicios recreativos a los clientes reales y potenciales que presta. Por lo tanto, no podrá obtener un crecimiento en su cartera de

clientes, que puede afectar el margen de ganancias y no podrá ocupar un mejor terreno en el mercado guatemalteco.

2.3.3 Trascendencia. Al contar con la carpeta corporativa, Campo Gotcha podrá dar a conocer los servicios recreativos que presta a los clientes reales y potenciales, llegar a un nuevo nicho de mercado, por ejemplo: a nivel empresarial, prestar los servicios de trabajo en equipo y con esto contar dentro de la empresa con una nueva área de oportunidades y esto repercutirá dentro de las ventas de servicios mensuales que puede generar la empresa Campo Gotcha.

2.3.4 Factibilidad. El proyecto diseño de carpeta corporativa para dar a conocer a clientes reales y potenciales los servicios recreativos que ofrece la empresa Campo Gotcha es factible, porque se cuenta con los recursos necesarios para llevarse a cabo.

2.3.4.1 Recursos Humanos. Campo Gotcha cuenta con el capital humano adecuado que tiene la capacidad, el conocimiento, la experiencia y las habilidades para el manejo de las funciones que se desempeñan dentro de la organización, distribución del material de información y capacitación para el buen uso del equipo de juego.

2.3.4.2 Recursos Organizacionales. Los administradores de Campo Gotcha autorizan al personal para que esté en disposición de brindar toda la información necesaria de la empresa para llevar a cabo este proyecto.

2.3.4.3 Recursos Económicos. Campo Gotcha cuenta actualmente con los recursos necesarios, que posibilita la realización de este proyecto.

2.3.4.4 Recursos Tecnológicos. Campo Gotcha no cuenta con el equipo y las herramientas indispensables para elaborar y producir el resultado del proyecto de graduación. Es por ello que se contratarán los servicios de una empresa litográfica para la

impresión de la carpeta y los elementos del contenido. Por su parte, el comunicador-diseñador cuenta con las competencias profesionales y el siguiente equipo para llevar a cabo el proyecto:

- Computadora.
- Cámara fotográfica tipo Réflex.
- Paquete de programas de Adobe para la realización de las piezas de diseño.
- Material necesario para la elaboración de bocetos.

CAPÍTULO III
OBJETIVOS DE DISEÑO

Capítulo III: Objetivos del diseño

3.1 El objetivo general

Diseñar una carpeta corporativa para dar a conocer a los clientes reales y potenciales los servicios recreativos que ofrece la empresa Campo Gotcha.

3.2 Los objetivos específicos

3.2.1 Recopilar toda la información necesaria de la empresa para la creación de la carpeta corporativa y los elementos contenidos en la misma.

3.2.2 Investigar referencias bibliográficas y en sitios web acerca de la creación de carpetas corporativas, trifoliales, para la elaboración de los artes y transmitir el mensaje a los clientes reales y potenciales de Campo Gotcha.

3.2.3 Diagramar las piezas de diseño a través de los programas de adobe, para dar a conocer la información de manera eficaz para los clientes reales y potenciales.

CAPÍTULO IV
MARCO DE REFERENCIA

Capítulo IV: Marco de referencia

4.1 Información general del cliente

La empresa Campo Gotcha ubicada en el kilómetro 15.8 carretera a El Salvador, abre sus puertas en el año 2000 y fue creada por el Ing. César Pineda, cuando en años anteriores viaja a Estados Unidos y es allí donde conoce del juego, trayendo esa idea al país, busca la manera de adoptar el terreno, conseguir el equipo necesario y material humano para poner a andar Campo Gotcha.

Campo Gotcha se convierte rápidamente en uno de los mejores campos para la práctica del paintball, no sólo en el país sino en toda Latinoamérica. Los clientes aceptaron de buena manera el deporte del paintball, que es uno de los deportes con mayor crecimiento en la última década.

Campo Gotcha ha destacado a nivel mundial, ya que dentro de sus filas cuenta con el mejor equipo centroamericano de paintball, el equipo Armagedón, que ha participado en múltiples campeonatos mundiales y obtenido en muchas ocasiones el primer lugar, que ha puesto a Guatemala y Campo Gotcha en el radar del paintball mundial.

Actualmente Campo Gotcha se dedica a fomentar la práctica del paintball en nuestro país, ya que cuenta con clases de manera gratuita para todo aquel que quiera practicar de manera profesional, también se da capacitaciones empresariales para mejorar el trabajo en equipo y se busca la creación de líderes a través del paintball.

4.1.1 Misión. Brindar la satisfacción de un juego seguro, cubrir la necesidad de recreación de nuestros clientes a través de un servicio personalizado de calidad, servicio técnico especializado y crear una nueva forma de diversión para las personas.

4.1.2 Visión. Ser el mejor campo a nivel nacional y uno de los más competitivos a nivel mundial, además de crear jugadores de talla mundial que participen en las diferentes ligas existentes.

4.1.3 FODA.

FORTALEZAS	OPORTUNIDADES
<ul style="list-style-type: none"> - Es la empresa con mayor reconocimiento a nivel nacional. - Cuenta con las mejores instalaciones. 	<ul style="list-style-type: none"> - El Paintball es el deporte con mayor crecimiento en la actualidad. - Las empresas contratan cada vez más capacitaciones para sus empleados.
DEBILIDADES	AMENANZAS
<ul style="list-style-type: none"> - Poca organización interna. - No cuenta con seguimiento a clientes potenciales. 	<ul style="list-style-type: none"> - Competencia directa con 2 empresas más. - Centros de recreación que ofrecen algún servicio similar.

Tabla elaborada por el comunicador/diseñador

CAPÍTULO V
DEFINICIÓN DEL GRUPO OBJETIVO

Capítulo V: Definición del grupo objetivo

El proyecto está dirigido a un grupo objetivo comprendido por mujeres y hombres, de 35 a 45 años de edad, con un NSE A – C3, gustos por los deportes extremos, diversión y competitividad y tendencia a disfrutar de un buen momento en un lugar en donde se sientan bien.

5.1 Perfil geográfico

El grupo objetivo reside en la ciudad capital y carretera a El Salvador, trabaja en empresas ubicadas en la ciudad capital y carretera a El Salvador. Se entretiene en clubs privados, centros comerciales, parques de diversiones y utilizan las diferentes plataformas de streaming existentes. Puntualmente, el proyecto se ubicará en Guatemala, departamento Guatemala, municipio Santa Catarina Pinula, área Carretera a El Salvador.

- País: Guatemala
- Departamento: Guatemala
- Municipio: Santa Catarina Pinula (donde se encuentra ubicado Campo Gotcha).
- Extensión territorial de Guatemala: 108,900 kilómetros.
- Clima: Guatemala cuenta con un clima cálido en la mayoría de sus meses del año, el clima desciente un poco en los meses de diciembre y enero.

5.2 Perfil demográfico

El grupo objetivo está compuesto por mujeres y hombres de 35 a 45 años de edad. Con un NSE A – C3, y contempla las expresadas en la tabla de NSE Multivex 2015.

5.2.1 Nivel A.

5.2.1.1 Ingresos. Más de Q100,000.00.

5.2.1.2 Educación de los Padres. Superior, Licenciatura, Maestría, Doctorado.

5.2.1.3 Educación de los hijos. Hijos menores en colegios privados caros, mayores en universidad del extranjero.

5.2.1.4 Desempeño. Propietario, Director, profesional exitoso.

5.2.1.5 Vivienda. Casa, departamento de lujo, en propiedad, 5 a 6 recámaras, 4 a 6 baños, 3 a 44 salas, alacena, estudios, área de servicio separada, garaje para 5 a 6 vehículos.

5.2.1.6 Otras propiedades. Finca, casas de descanso en lagos, mar, La Antigua, con comodidades.

5.2.1.7 Personal de servicio. Personal de planta, en el hogar, limpieza, cocina, jardín, seguridad y chofer.

5.2.1.8 Servicios financieros. 3 a 4 cuentas monetarias y ahorro, plazo fijo, TC internacional, seguros, y cuentas en dólares.

5.2.1.9 Posesiones. Autos del año, asegurados contra todo riesgo, 4x4, van, lancha, moto, helicóptero, avión, avioneta.

5.2.1.10 Bienes de comodidad. 3 teléfonos mínimo, celular cada miembro de la familia, televisión satelital, internet de alta velocidad, 2 o más equipos de audio, 3 a 5 televisiones, máquinas de lavar y secar platos, ropa, computadoras cada miembro, seguridad domiciliar, todos los electrodomésticos. Todos los servicios de Internet.

5.2.1.11 Diversión. Clubes privados, vacaciones en el exterior.

5.2.2 Nivel C3.

5.2.2.1 Ingresos. Q11,900.00.

5.2.2.2 Educación de los Padres. Licenciatura.

5.2.2.3 Educación de los hijos. Hijos menores en escuela y mayores en universidad estatal.

5.2.2.4 Desempeño. Comerciante, vendedor, dependiente.

5.2.2.5 Vivienda. Casa o departamento, rentada o financiada, 1 a 2 recámaras, 1 a 2 baños, sala.

5.2.2.6 Personal de servicio. Eventual.

5.2.2.7 Servicios financieros. 1 cuenta de ahorro en Quetzales, TC local.

5.2.2.8 Posesiones. Autos compacto de 8 a 10 años, sin seguro.

5.2.2.9 Bienes de comodidad. 1 teléfono fijo, celular cada miembro mayor, cable, equipo de audio, televisión, electrodomésticos básicos.

5.2.2.10 Diversión. Cine eventual, centro comercial, parques, estadio.

Ver tabla completa de NSE en anexo IV.

5.3 Perfil psicográfico

El grupo objetivo muestra una atracción a la diversión con los deportes, en especial con los deportes extremos, poseen un personalidad extrovertida y competitiva. Frecuentan centros comerciales para reunirse, visitan clubes privados para su diversión, realizan con frecuencia al interior y exteriores del país. Acostumbrados a llevar a cabo celebraciones con alto número de invitados, poseen hobbies bastante caros.

5.4 Perfil conductual

El grupo objetivo prefiere los servicios de recreación brindados por Campo Gotcha ante la competencia, siendo los factores más importantes para la toma de decisión la calidad de los equipos, los diferentes campos (áreas de juego), las instalaciones para llevar a cabo sus celebraciones.

Los clientes reales de Campo Gotcha son personas que han visitado la empresa desde hace ya varios años, personas que han aceptado satisfactoriamente los servicios prestados y han introducido al juego a sus hijos y siguen confiando en Campo Gotcha como medio de diversión.

Ninguna de las empresas que se dedican al mismo rubro comercial que Campo Gotcha cuentan con una carpeta corporativa para dar a conocer los servicios que prestan, por lo tanto no se cuenta con antecedentes conductuales ante un proyecto similar.

CAPÍTULO VI
MARCO TEÓRICO

Capítulo VI: Marco teórico

6.1 Conceptos fundamentales relacionados con el producto o servicio

6.1.1 Campo. La palabra es empleada para denominar a aquel terreno que se encuentra reservado para la realización de determinadas actividades. En el deporte, asimismo, se trata de un término muy usado para referir varias cuestiones. A aquel predio, lugar, especialmente preparado para desplegar la práctica de algún deporte se le designa como campo. (Uchua. 2013)

6.1.2 Gotcha. Nombre por el cual se conoce el deporte del paintball en los países latinos. Proviene de la palabra en inglés “Got you” que significa te agarré ó te pillé. En latinoamérica se adoptó ese termino para el paintball ya que es una expresión que se puede utilizar durante el juego. (Tadaf y cursos. 2020)

6.1.3 Paintball. En español bola de pintura es el deporte en el que los participantes usan marcadoras, estas las usaban en granjas de ganado para marcar a el ganado. Se vendían en los catálogos agrícolas y se utilizaban para marcar árboles o animales. Estas marcadoras son accionadas por aire comprimido, CO2 u otros gases, para disipar pequeñas bolas rellenas de pintura a otros jugadores. En esencia es un juego de estrategia complejo en el cual los jugadores alcanzados por las bolas de pintura durante el juego son eliminados de éste a veces en forma transitoria, a veces en forma definitiva dependiendo la modalidad. (Tadaf y cursos. 2020)

6.1.4 Marcadora de paintball. También conocida como pistola de paintball es la principal herramienta utilizada en el deporte del paintball. Se dividen en dos “categorías” de pista/competición y de bosque. Utilizan gases expansibles como el CO2 o el aire comprimido para propulsar las bolas de paintball a través del cañón. La mayoría de los jugadores utilizan el término “marcadora” en vez del de “pistola” para alejarse de las relaciones con el mundo militar. El término “marcadora” proviene de sus usos originales por parte de rancheros para marcar árboles y ganado. (Wikipedia. 2017)

6.1.5 Juego. La palabra juego proviene del latín iocus, que quiere decir “broma”. Un juego es una actividad desarrollada por uno o más individuos, cuyo propósito inmediato es entretener y divertir. Sin embargo, además de entretener, otra función de los juegos es el desarrollo de habilidades y destrezas intelectuales, motoras y/o sociales. (Significados. 2018)

6.1.6 Deporte. Es una actividad física que realiza una o un conjunto de personas siguiendo una serie de reglas y dentro de un espacio físico determinado. El deporte es generalmente asociado a las competencias de carácter formal y sirve para mejorar la salud física y mental. (Raffino. 2020)

6.1.7 Diversión. La palabra diversión proviene etimológicamente del latín “diversum”, que a su vez es superlativo del verbo “divertere” compuesta por “di” con el significado “a través de” y por “vertere” referido al derramamiento de líquidos; y cuyo participio, “versu” puede traducirse como “dar la vuelta”. De aquí podemos concluir que la diversión como acción y efecto de divertir, es hacer algo no cotidiano, que nos gusta y disfrutamos. (DeConceptos.com. 2020)

6.1.8 Seguridad. Seguridad es la característica de algo o alguien que es o está seguro. La palabra seguridad procede del latín “securitas” que significa “certeza” o conocimiento claro y seguro de algo. Seguridad se puede identificar con algunos sinónimos como: certeza, certidumbre, confianza, convicción, evidencia, convencimiento y fe. (Significados. 2017)

6.2 Conceptos fundamentales relacionados con la comunicación y el diseño

6.2.1 Conceptos fundamentales relacionados con la comunicación.

6.2.1.1 Concepto de comunicación. Es el proceso de transmisión e intercambio de mensajes entre un emisor y un receptor. La comunicación deriva del latín “communicatio” que significa compartir, participar en algo o poner en común. A través del proceso de comunicación los seres humanos comparten información entre sí, haciendo del acto de comunicar una actividad esencial para la vida en la sociedad. (Significados. 2019)

6.2.1.2 Esquema de comunicación. Los elementos de la comunicación son el receptor, emisor, mensaje, contexto, código y canal. Además, hay que tener en cuenta que en la comunicación se puede dar un “ruido”, por lo que algunos autores añaden este séptimo elemento. El proceso de comunicación es dinámico, continuo, irreversible y contextual. No es posible participar en ningún elemento del proceso sin reconocer la existencia y el funcionamiento de los otros elementos. En este proyecto el emisor es Campo Gotcha, el receptor el público objetivo, el código son los elementos de diseño y comunicación de cada pieza de la carpeta corporativa, el mensaje la información contenida en cada pieza de la carpeta y el canal es la carpeta corporativa. (Romero. 2020)

6.2.1.3 Signo. Para Saussure el signo es una entidad con dos caras: es la unión entre concepto o idea y una imagen acústica que se corresponden recíprocamente. La imagen acústica no es el sonido, sino la representación mental de la cadena de sonidos que se corresponden con un determinado concepto. (Taller de comunicación. 2020)

6.2.1.4 Significante. Según Saussure, es la forma material que toma un signo, puede ser la escritura de una palabra (grafía) o una imagen visual o mental. El significante adquiere sentido a nivel de lo simbólico, es decir, cuando se vuelve significativo en un contexto lingüístico específico. (Juárez. 2020)

6.2.1.5 Significado. Es la representación psíquica que hace nuestro cerebro de esa imagen acústica producida por el significante. Para Saussure, el significado es la idea que conformamos en nuestra cabeza tras haber escuchado o leído la palabra. Esta no tiene que corresponderse al cien por cien con el objeto real, sino con la idea que la persona que lo percibe tiene del mismo. (Hernando. 2020)

6.2.1.6 Comunicación corporativa. Es la totalidad de los recursos de comunicación de los que dispone una organización para llegar efectivamente a sus públicos. Es decir, la comunicación corporativa de una entidad es todo lo que la empresa dice sobre sí misma. La comunicación corporativa tiene que ser dinámica, planificada y concreta, constituyéndose en una herramienta de dirección u orientación sinérgica, basada en una retroalimentación constante.

Premisas de la comunicación corporativa.

Todo comunica en una organización: en una compañía no solo comunican los anuncios publicitarios o las campañas de relaciones públicas, sino que toda actividad cotidiana de la empresa, desde sus productos y servicios hasta el comportamiento de sus miembros, son aspectos que dicen cosas sobre la organización.

La Comunicación Corporativa es generadora de expectativas: todas las actividades de comunicación que haga una organización estarán manifestando lo que se puede esperar de los productos o servicios de la compañía, así como lo que se puede esperar de la propia organización. (CEUPE. 2020)

6.2.1.7 Elementos de la comunicación corporativa. La comunicación corporativa tiene los siguientes elementos: Política comunicacional (Que y por que se quiere comunicar), objetivos comunicacionales (para que se quiere comunicar), localización, (donde se quiere comunicar), estrategia (como se quiere comunicar), cronograma (cuando se quiere comunicar), grupo objetivo (a quien se quiere comunicar), área de comunicación (quienes van a comunicar), recursos (con que se va a comunicar). (CEUPE. 2020)

6.2.1.8 Objetivos de la comunicación corporativa. Diferencia la marca sobre la competencia, genera confianza, mejora la reputación, fideliza a los diferentes públicos, asocia los productos y servicios a tus valores. (Insolated. 2019)

6.2.1.9 Comunicación publicitaria. La competencia en comunicación publicitaria implica vincular al conjunto de métodos, técnicas y acciones propias del campo de la publicidad utilizados para dar a conocer y/o promover en diferentes segmentos del mercado una idea, un servicio, una marca, o una organización en los diferentes medios de comunicación disponibles. (Comunicólogos. 2020)

6.2.2 Conceptos fundamentales relacionados con el diseño.

6.2.2.1 Concepto de diseño. Es la actividad mediante la que se realiza la configuración de los objetos y de los mensajes visuales, actividad que está en su marco conceptual y las interacciones teóricas y metodológicas que establece con otros terrenos del conocimiento. (Santana. 2012)

6.2.2.2 Concepto de diseño gráfico. Se considera como diseño gráfico a las actividades destinadas a comunicar a través de imágenes o conjunto de elementos visuales, los cuales transmitirán una idea o sensación hacia el espectador. Dentro de la definición del diseño gráfico se establece que el mensaje producido responde a objetivos específicos, dirigidos a una audiencia particular a la que va enfocada el mensaje. (Crehana. 2018)

6.2.2.3 Diseño editorial. Es la rama del diseño gráfico dedicada a la maquetación y composición de publicaciones tales como revistas, periódicos o libros. El diseño editorial debe moldearse de acuerdo al mercado y a lo que se quiere comunicar. El contenido define el diseño a realizar y su enfoque define todo un complejo sistema de tendencias tales como: estilo gráfico, Pop art, entre muchas más. (Álvarez. 2020)

6.2.2.4 Maquetación. Es la forma de componer las páginas dentro de un documento, combinando sus diferentes elementos, imágenes, textos, iconos, tablas. La maquetación contiene elementos como: tipografía, kerning (espacio entre letras), tracking (espacio entre palabras), interlineado, espacio entre párrafos, separación entre texto e imagen, espacio donde se coloca la imagen dentro de la página. (Morante. 2020)

6.2.2.5 Boceto. Es un dibujo sencillo o una composición gráfica de carácter esquemático que incluye los elementos básicos de un producto o de cualquier anuncio publicitario que

se quiera realizar. Por lo general suele hacerse sobre un papel, aunque actualmente también se llevan a cabo en formato digital a través de medios como tabletas gráficas o mediante programas de dibujo. Los bocetos son uno de los materiales gráficos más primitivos y, a las vez más utilizados, Desde logotipos hasta productos de los más innovados han partido de un dibujo hecho con trazos simples. (NeoAttack. 2020)

6.2.2.6 Color. Se conoce como la percepción visual que se genera en el cerebro al interpretar las señales nerviosas que le envían los foto receptores de la retina del ojo y que a su vez interpretan y distinguen las distintas longitudes de onda que captan de la parte visible del espectro electromagnético. El color por lo tanto es una experiencia generada por los sentidos debido al fenómeno de la emisión de la luz, reflejada por los objetos al incidir con una determinada intensidad. (Galerna Estudio. 2020)

6.2.2.7 Carpeta corporativa. Son elementos de papelería reservados para llevar documentos. Se debe incluir el nombre y logo de la empresa que representan. Ya sean una rueda de negocios o lugares donde quieras buscar clientes o simplemente para transmitir y transportar documentos. Las carpetas corporativas aportan a las empresas una sensación de formalidad y pulcritud invaluable. (Gutiérrez. 2019)

6.2.2.8 Tarjeta de presentación. Las tarjetas de presentación muestran a los clientes los datos más importantes de una empresa, personas o negocio. En la mayoría de los casos y en su formato estándar el tamaño es de 9 x 5 cms. (Caemos bien. 2020)

6.2.2.9 Brochure. Es toda aquella papelería publicitaria que representa a una empresa o una compañía. El brochure son los afiches, volantes, trípticos, carpetas, entre otros. El brochure es casi todo el material impreso propio de una empresa o compañía y cada uno

de ellos debe ser diseñado de manera específica. El brochure es la carta de presentación de su compañía a sus clientes y un buen diseño del mismo es la mejor forma de promocionar sus productos y/o servicios. (Besarte. 2020)

6.2.2.10 Tríptico o trifoliar. Se denomina tríptico a una composición visual que consta de tres partes concatenadas, capaz de doblarse sobre sí misma. Tríptico en publicidad se le llama así a un folleto informativo impreso en una hoja doblada en tres partes, en el cual ambos lados de la hoja se aprovechan para, junto al doblado, obtener seis caras imprimibles. (Uriarte. 2020)

6.3 Ciencias auxiliares, artes, teorías y tendencias

6.3.1 Ciencias.

6.3.1.1 Semiología. Viene de las palabras griegas semeion (signo) y logos (estudio). Por tanto, puede decirse simplemente que la semiología es el estudio de los signos. Es considerada una ciencia joven que comienza a tener importancia dentro del análisis teórico de los medios de comunicación social propios del siglo XX. Interesa más el funcionamiento de estos signos, su agrupación o no agrupación en diferentes sistemas, que el origen o formación de los mismos. En opinión de Saussure, la semiología depende de la psicología general y su rama más importante es la lingüística. (EcuRed. 2020)

6.3.1.2 Semiología de la imagen. La semiótica visual es una rama de la semiología (semiótica) que trata sobre el estudio o interpretación de las imágenes, objetos e incluso gestos y expresiones corporales, para comprender o acoger una idea de lo que se está visualizando. (Wikipedia. 2020)**Sociología.** Es la ciencia que se ocupa de estudio de la realidad social. Su unidad de análisis es la sociedad y los individuos en ellas. La Sociología observa, analiza e interpreta el conjunto de estructuras y relaciones que se halla en toda sociedad dentro de un determinado contexto histórico. (Crespo. 2012)

6.3.1.3 Semiología de la imagen. Sociología. Es la ciencia que se ocupa de estudio de la realidad social. Su unidad de análisis es la sociedad y los individuos en ellas. La Sociología observa, analiza e interpreta el conjunto de estructuras y relaciones que se halla en toda sociedad dentro de un determinado contexto histórico. (Crespo. 2012)

6.3.1.4 Psicología. Es la ciencia que estudia la conducta humana, así como los procesos mentales y, en general, todo lo relativo a la experiencia humana. Asimismo, la Psicología explora conceptos como la percepción, la motivación, la personalidad, la inteligencia, las relaciones entre personas... Además, de una disciplina académica, también es una profesión: los psicólogos son los profesionales que se encargan de aplicar sus conocimientos hacia la terapia psicológica. (Psicología y mente. 2020)

6.3.1.5 Psicología de la comunicación. El enfoque psicológico de la comunicación se refiere a la percepción, aprendizaje, memoria, persuasión e influencia. Cuando una personas lee el periódico, escucha a un vocero o partitipa en un evento de comunicación interna, diversos procesos psicológicos se disparan. El mismo mensaje transmitido en contextos distintos puede tener interpretaciones opuestas, y generar reacciones totalmente diferenets en distintos públicos. (MBA & educación ejecutiva. 2016)

6.3.1.6 Psicología del Color. Es un campo de estudio que está dirigido a analizar el efecto del color en la percepción y la conducta humana. Desde el punto de vista estrictamente médico, todavía es una ciencia inmadura en la corriente principal de la psicología contemporánea, teniendo en cuenta que muchas técnicas adscritas a este campo pueden categorizarse dentro del ámbito de la medicina alternativa. Sin embargo, en un sentido más amplio, el estudio de la percepción de los colores constituye una consideración habitual en el diseño arquitectónico, la moda, la señalética y el arte publicitario. (Psicologia del color. 2020)

6.3.1.7 Publicidad. La publicidad es una forma pagada de comunicación impersonal que se transmite a los consumidores a través de medos masivos como televisión, radio, periódico, revistas, correo directo, vehículos de transportación masiva y exhibidores exteriores. (Puon. 2013)

6.3.1.8 Cibernética. Es un término que puede emplearse como sustantivo o como adjetivo. En el primer caso, refiere a la especialidad científica que compara el funcionamiento de una máquina y el de un ser vivo, sobre todo en lo referente a la comunicación y a los mecanismos de regulación. Como adjetivo, cibernética alude a

aquello vinculado a la realidad virtual y a lo que fue producido o es controlado a través de una computadora. (Porto. 2017)

6.3.2 Artes.

6.3.2.1 Fotografía. Se llama fotografía a una técnica y a una forma de arte que consiste en capturar imágenes empleando para ello la luz, proyectándola y fijándola en forma de imágenes sobre un medio sensible (físico o digital). La fotografía toda se basa en el mismo principio de la cámara oscura, un instrumento óptico que consiste en un comportamiento totalmente oscuro dotado de un agujero pequeño en uno de sus extremos, por el cual ingresa la luz y proyecta sobre el fondo oscurecido las imágenes de lo que ocurra afuera del comportamiento, aunque invertidas. (Raffino. 2018)

6.3.2.2 Artes tipográficas. Es el arte y la técnica de crear y componer tipos para comunicar un mensaje, pidiéndose ver también como el arte y técnica del manejo y selección de tipos, originalmente de plomo, para crear trabajos de impresión. La tipografía también se ocupa del estudio y clasificación de las distintas fuentes tipográficas que son finalmente las protagonistas principales del mundo gráfico, al ser los intermediarios entre los mensajes pensados por el emisor o la marca, y las ideas del diseñador. (María. 2014)

6.3.2.3 Impresión. Proceso por el cual se reproduce una imagen sobre una superficie, como el papel. Aunque el fotocopiado no se consideró en un principio un proceso de impresión, actualmente el límite entre ambos se ha vuelto difícil de definir. A menudo se realiza como un proceso industrial a gran escala, y es una parte esencial de la edición de

libros. Existen cinco procesos generales de impresión que son: por relieve, planográfico, bajorrelieve, impresión por pantalla y el electrostático. (EcuRed. 2020)

6.3.3 Teorías.

6.3.3.1 Teoría del color. Estudia como afectan los colores a las personas, de manera individual o en grupo. A veces cambiando el matiz o la saturación de color podemos causar una sensación completamente distinta. Las diferencias culturales significan que un color considerado feliz en un país, puede ser considerado deprimente en otro. Los colores cálidos incluyen al rojo, naranja, amarillo y las variaciones de estos tres colores. Son los colores del fuego, hojas caídas, amaneceres y por lo general son energizantes, apasionados y positivos. Los colores fríos incluyen al verde, azul y morado, son a menudo más tenues que los cálidos. Son los colores de la noche, el agua, la naturaleza y suele ser relajantes, apacibles y algo reservados. El color negro está asociado al poder, elegancia y formalidad, también a la maldad, muerte y misterio, es usado frecuentemente en diseños vanguardista, elegantes y modernos. (María. 2014)

6.3.3.2 Teoría de la Gestalt. Es una escuela de pensamiento que se encarga de observar la mente humana y el comportamiento del ser humano como un todo. Al tratar de dar sentido al mundo que nos rodea la psicología Gestalt sugiere que no debemos de centrarnos simplemente en cada pequeño componente, En cambio, nuestras mentes tienden a percibir los objetos como parte de un todo mayor y como elementos de sistemas más complejos. Esta escuela de psicología jugó un papel importante en el desarrollo moderno del estudio de la sensación y percepción humana. Es una corriente de la filosofía moderna que tiene como significado representación, la cual surgió en Alemania y que se fundamenta en la afirmación que dice que el todo es siempre más que la suma de sus

partes. Esta frase nos explica que todos los principios de la teoría de esta corriente buscan la forma de descubrir las razones por las cuales el cerebro humano tiende a interpretar un conjunto de elementos diferentes como un único mensaje. (Briceño. 2020)

6.3.4 Tendencias.

6.3.4.1 Minimalismo. El diseño minimalista es el diseño en su forma más básica, es la eliminación de elementos pesados a la vista. Su propósito es hacer que sobresalga el contenido. Desde el punto de vista visual, el diseño minimalista está destinado a ser calmado y llevar la mente del observador a lo básico de la pieza. Por lo tanto los diseños minimalistas ofrecen contenidos visuales concretos abordados de la simplicidad –no simpleza- de los recursos gráficos que se deben emplear para lograr desarrollos consecuentes, sin distracciones. El diseño gráfico minimalista sigue las características del estilo: la abstracción, la economía del lenguaje, purismo estructural y funcional, orden, reducción, síntesis, sencillez y concentración. (Webnova. 2020)

6.3.4.2 Tipografía a lo grande. Son creaciones con tipografía más grande y elaboradas a mano, buscando esa necesidad de autenticidad. Todo ello combinado con una tipografía más artística. (Parra. 2020)

6.3.4.3 Colores brillantes y llamativos. Esta tendencia será un distanciamiento de las paletas más tenues inspiradas en los años 60 para favorecer a los colores pastel, neón, más ricos y saturados. (Kliever. 2020)

6.3.4.4 Formas geométricas. Las formas y patrones geométricos son un motivo que se alinea con algunas de las tendencias de la época de los años 80. Este puede aplicarse de

diversas maneras – como elementos gráficos individuales, como fondos, como una técnica ilustrativa. (Kliever. 2020)

6.3.4.5 Ejemplo de tendencia minimalista.



6.3.4.6 Ejemplo de tendencia tipografía a lo grande.



6.3.4.7 Ejemplo de tendencia colores brillantes y llamativos.



6.3.4.8 Ejemplo de tendencia de formas geométricas.



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. En el proyecto se incluirán los conceptos principales de la comunicación, así como también las formas específicas de comunicación corporativa y comunicación publicitaria. Ya que la comunicación corporativa es todo lo que representa a la empresa frente al grupo objetivo llevando el mensaje que la misma desea y la comunicación publicitaria nos ayuda a dar a conocer en diferentes mercados los servicios que ofrece la empresa Campo Gotcha. Estas formas de comunicación influyen en el grupo objetivo en su decisión de compra, en este caso en la toma de decisiones para poder elegir a Campo Gotcha y el paintball como forma de diversión, teniendo como resultado para la empresa una mayor cartera de clientes y por ende un mejor margen de utilidades.

7.1.2 Diseño. Los conceptos de diseño se aplicarán al proyecto de graduación, llevando la propuesta comunicacional al plano gráfico para que el grupo objetivo asimile ese mensaje. El diseño editorial será la base de cada pieza que contendrá la carpeta corporativa.

7.1.3 Maquetación. Dado a que se trata de un proyecto de diseño editorial la maquetación ayudará a la correcta distribución, colocación y espaciado de cada elemento que se utilizará en las piezas gráficas que contiene la carpeta corporativa.

7.1.4 Semiología. Siendo esta la ciencia que estudia el significado de los signos y símbolos, se aplicará este estudio en cada elementos que integrará los trifolios, tarjeta de presentación, carpeta corporativa para que todo concuerde con el mensaje comunicacional y publicitario que se desea transmitir.

7.1.5 Psicología del color. Se complementará la teoría del color con cada significado que se busca darle a cada pieza con el color asignado para la misma. Se elegirán los colores complementarios con base a lo que significa cada uno, para que refuerce el mensaje que se busca transmitir.

7.1.6 Artes tipográficas. Se determinará que tipografía o tipografías son las indicadas para transmitir el mensaje comunicacional de manera efectiva, refiriéndose a la personalidad de la fuente o tipografía y no del texto como tal. Cada tipografía tiene transmite algo diferente es por ello que es importante la elección de las mismas.

7.1.7 Teoría de color. Cada una de las piezas de la carpeta corporativa tiene una personalidad diferente, es por ello que se le asignará un color específico que represente esa personalidad, si bien es cierto todas las piezas contenidas en la carpeta están dirigidas para una misma muestra del grupo objetivo, cada pieza transmite algo diferente.

7.1.8 Tendencia minimalista. Se incluirá el concepto de esta tendencia en el proyecto de graduación para crear íconos, formas, cuadros de texto, en cada pieza que compone la carpeta corporativa. Se llevarán los elementos a una mínima expresión para mantener los conceptos de minimalismo, elegancia y profesionalidad.

7.2 Conceptualización

La conceptualización servirá de referencia para la elaboración de todos los elementos que irán colocados en el proyecto diseño de carpeta corporativa para dar a conocer a los clientes reales y potenciales los servicios recreativos que presta la empresa Campo Gotcha. Santa Catarina Pinula, Guatemala, Guatemala.

7.2.1 Método. Mapa Mental. El método creativo “mapas mentales” fue popularizada por Tony Buzan, investigador en el campo de la inteligencia y presidente de la Brain Foundation. La importancia de los mapas mentales radica en que son una expresión de una forma de pensamiento: el pensamiento irradiante. El mapa mental es una técnica gráfica que permite acceder al potencial del cerebro. Su principal aplicación en el proceso creativo es la exploración del problema y la generación de ideas. En la exploración del problema es recomendable su uso para tener distintas perspectivas del mismo.

Para realizar el método de mapas mentales, se debe llevar el siguiente esquema:

- Se toma una hoja de papel, grande o pequeña, según sea un mapa grupal o individual.
- El problema o asunto más importante se escribe con una palabra o se dibuja en el centro de la hoja.
- Los principales temas relacionados con el problema irradian de la imagen central de forma ramificada.
- De esos temas parten imágenes o palabras claves que trazamos sobre líneas abiertas, sin pensar, de forma automática pero clara.
- Las ramificaciones forman una estructura nodal.

Los mapas mentales se pueden mejorar y enriquecer con colores, imágenes, códigos y dimensiones que les añaden interés, belleza e individualidad. (Neuronilla. 2020)

Con estos pasos, se debe completar la solución del problema planteado.

7.2.2 Definición del concepto. Para el proyecto diseño de carpeta corporativa para dar a conocer a los clientes reales y potenciales los servicios recreativos que presta la empresa Campo Gotcha se aplicó la técnica de creatividad titulada mapas mentales. Se desarrollaron los siguientes pasos:

- Se tomó una hoja de papel.
- El problema o tema central se colocó al centro del mapa mental (la palabra central Campo Gotcha).
- Las primeras ramificaciones de la palabra campo gotcha fueron: diversión, experiencia, profesionalismo, seguridad y ambiente agradable.
- De las anteriores ramificaciones surgieron palabras como: juego, reconocimiento, calidad, alegría, limpieza, salud entre otras.
- Para finalizar se elige el concepto comunicaciones y diseño formado por las palabras que surgieron del tema principal “Campo Gotcha”.
- Gráfica del mapa mental:

① Mapa Mental



Concepto:

CAMPO GOTCHA Juego, limpio, Seguro y Divertido

De la aplicación de la técnica creativa se llegó a la conclusión que el concepto de diseño se basará en la frase **“Campo Gotcha, juego limpio, seguro y divertido”**.

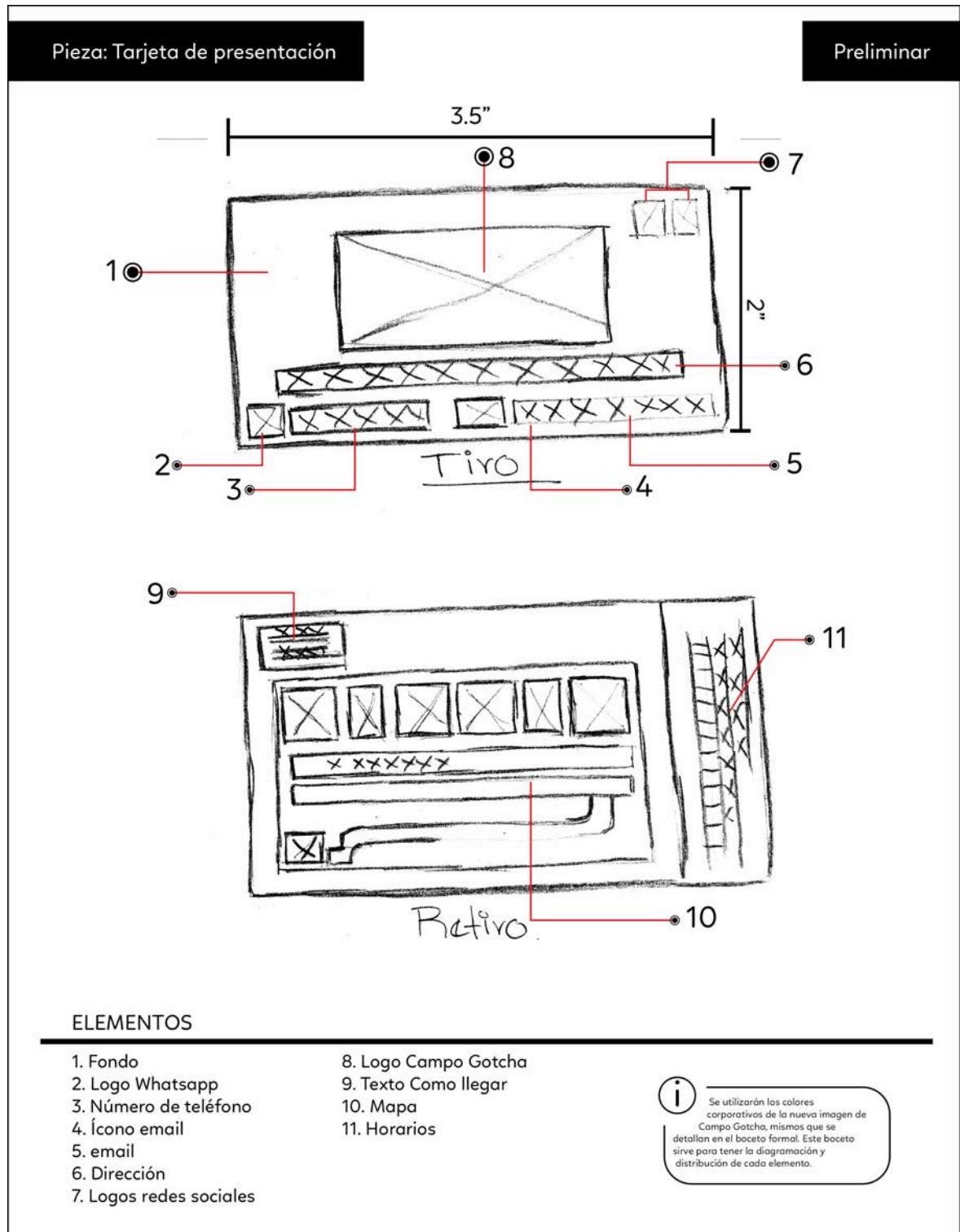
De igual forma la frase funcionará como eslogan y se incluirá en el material presentado. Sin embargo, como la compañía ya cuenta con un eslogan, esta frase se usará únicamente como fuente de inspiración para el proyecto.

7.3 Bocetaje

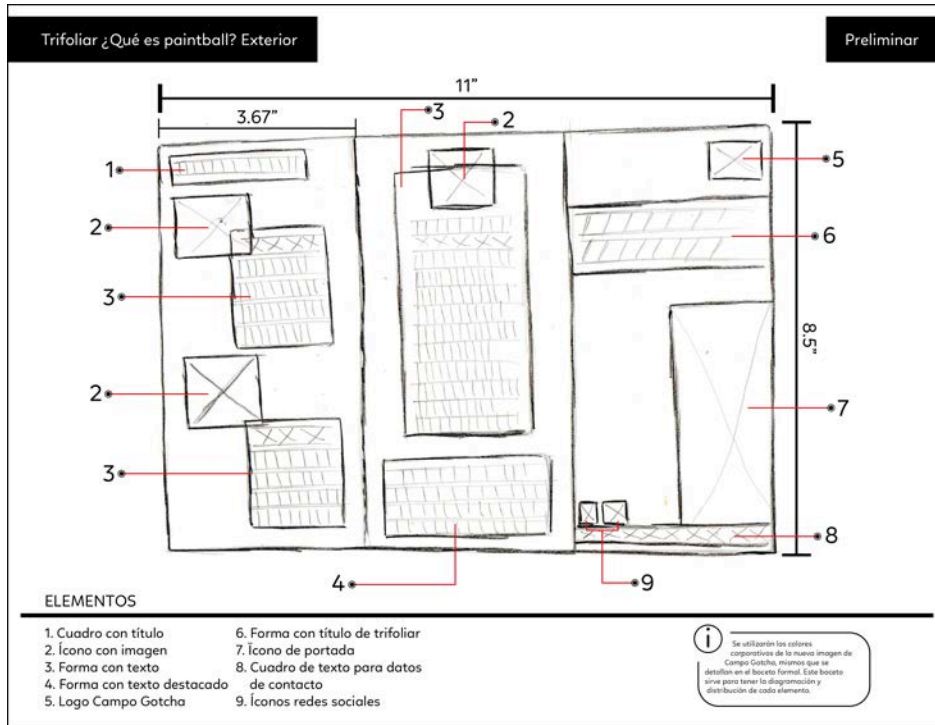
Con base en la frase “Campo Gotcha, juego limpio, seguro y divertido” se procede a realizar el proceso de bocetaje, pasando por las siguientes variantes: Bocetaje de diagramación o bocetaje inicial, bocetaje formal y digitalización de la propuesta.

7.3.1 Bocetaje lineal.

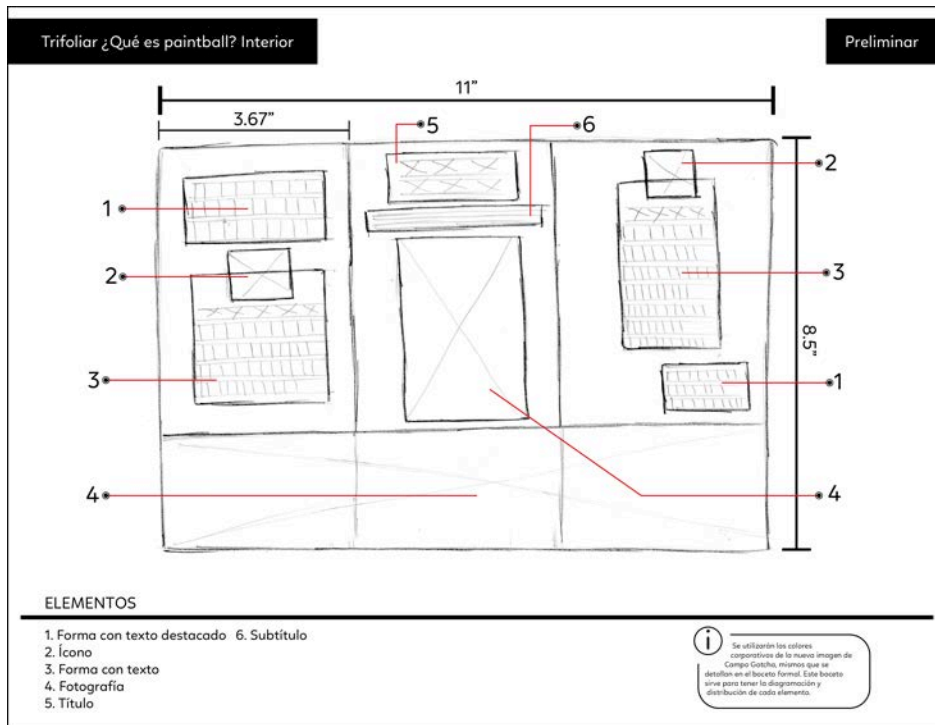
7.3.1.1 Tarjeta de presentación.



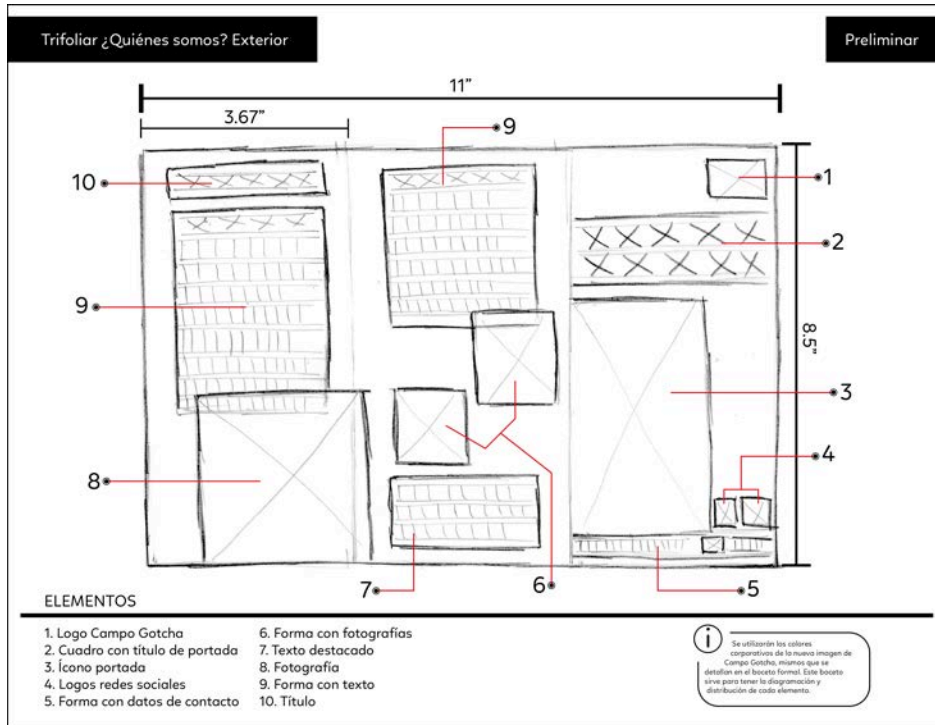
7.3.1.2 Trifoliar ¿Qué es paintball? Tarjeta de presentación.



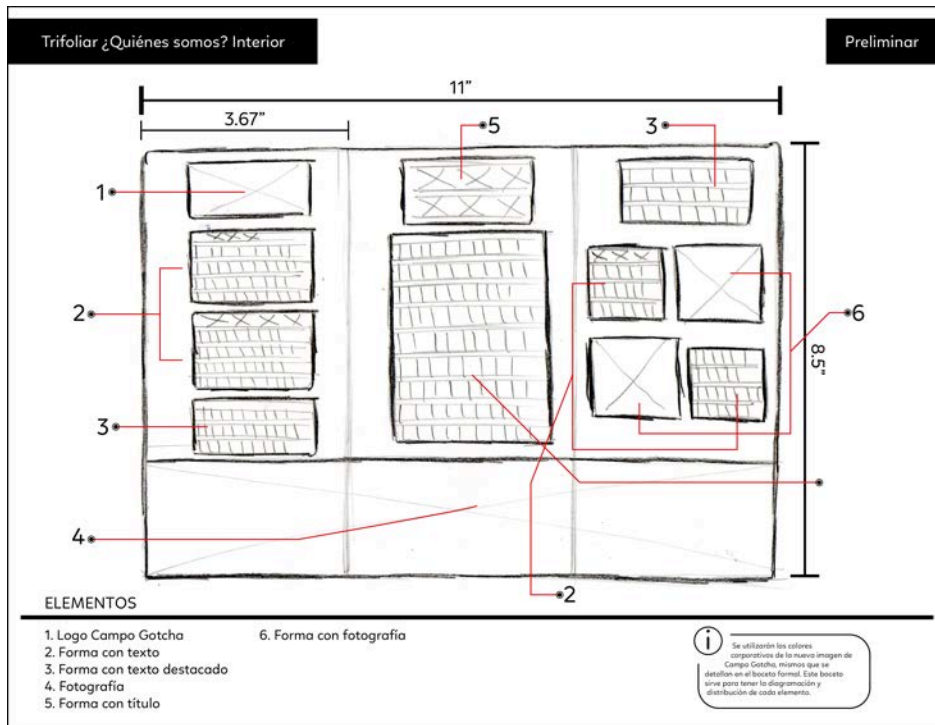
7.3.1.3 Trifoliar ¿Qué es paintball? Interior.



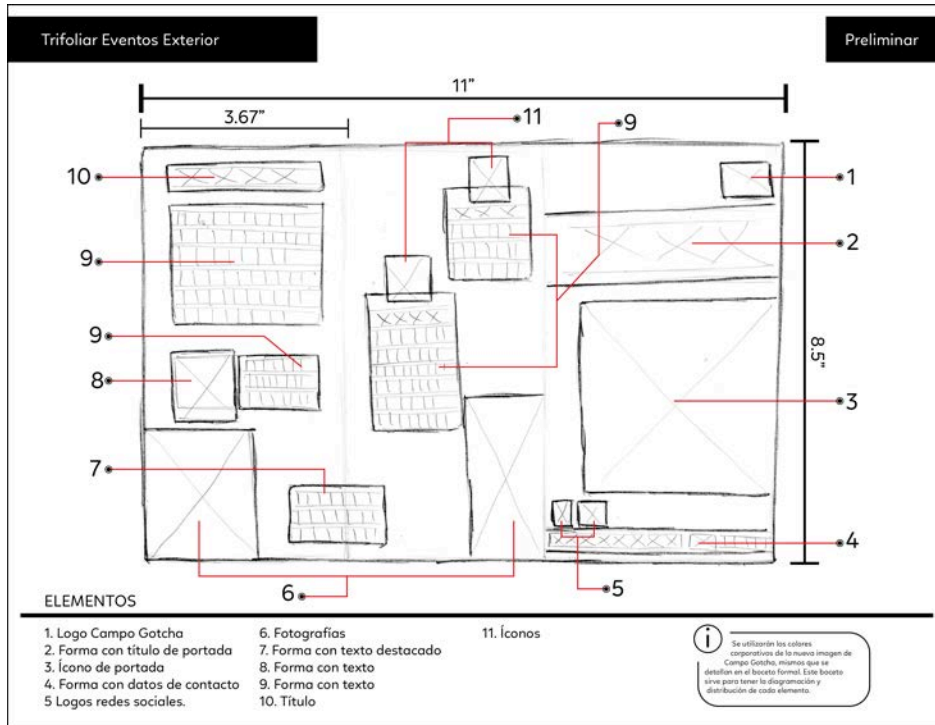
7.3.1.4 Trifoliar ¿Quiénes somos? Exterior.



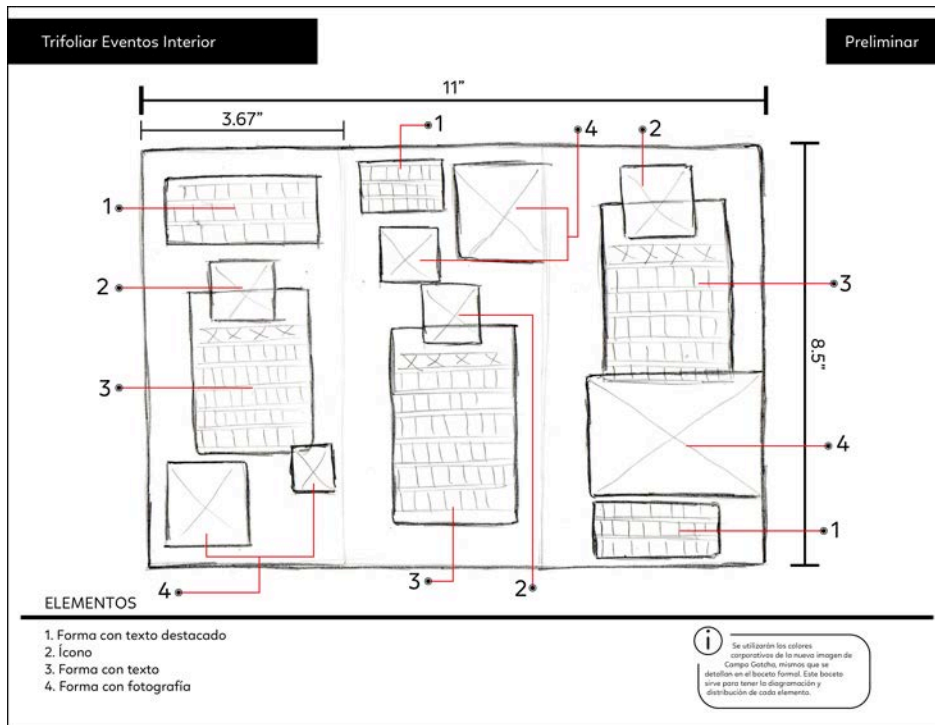
7.3.1.5 Trifoliar ¿Quiénes somos? Interior.



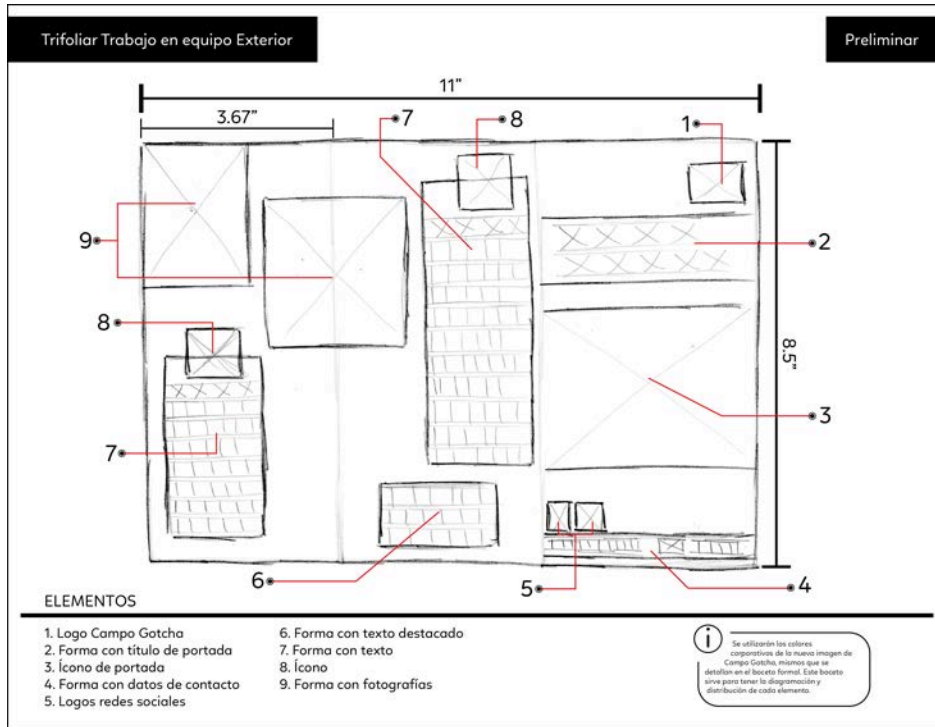
7.3.1.6 Trifoliar eventos, exterior.



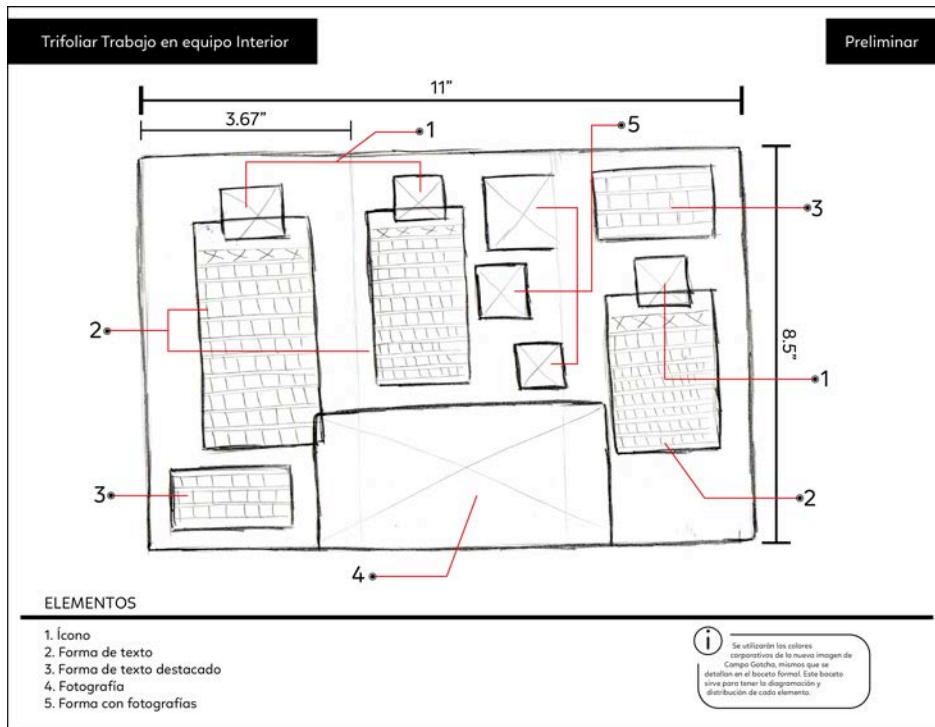
7.3.1.7 Trifoliar eventos, interior.



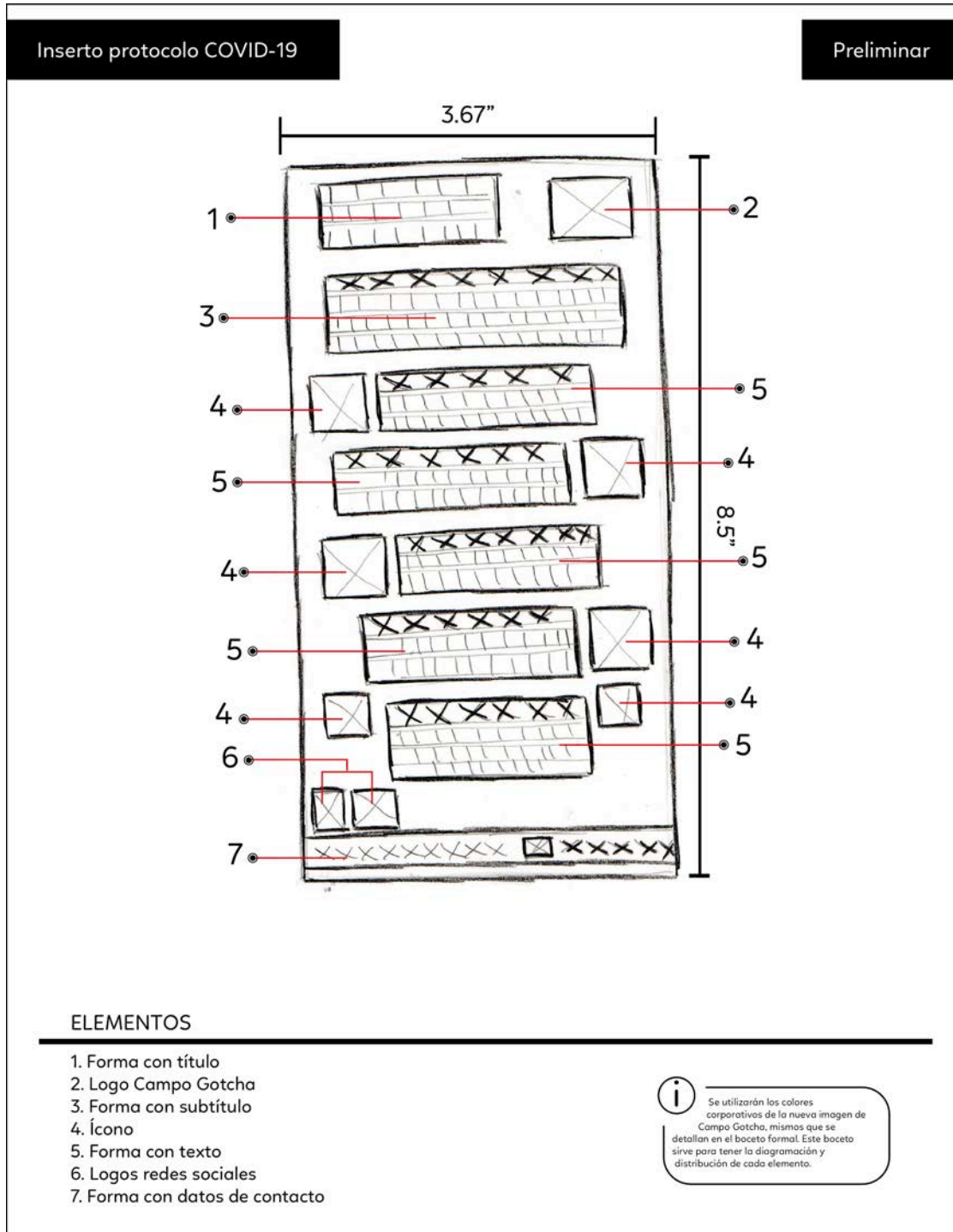
7.3.1.8 Trifoliar trabajo en equipo, exterior.



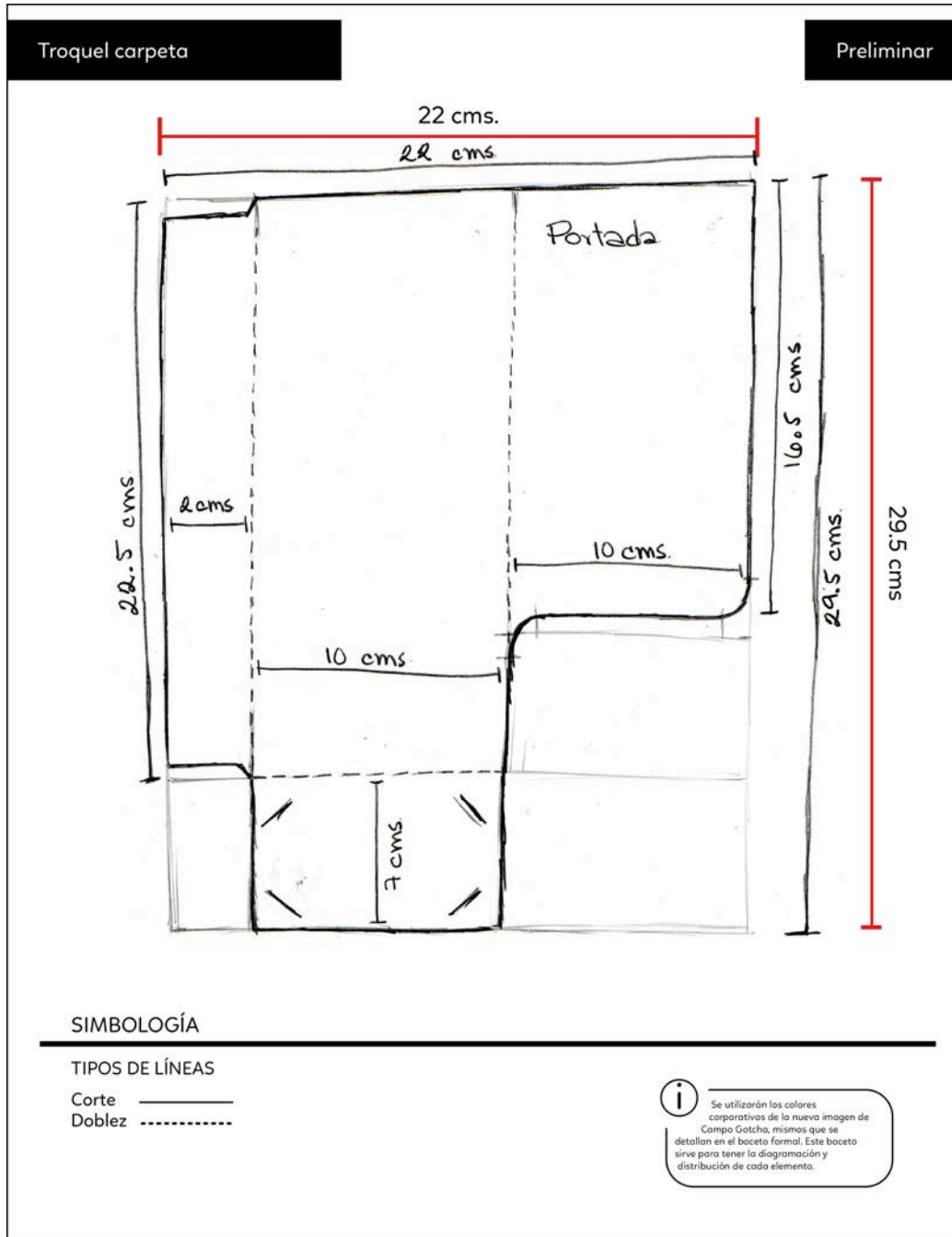
7.3.1.9 Trifoliar trabajo en equipo, interior.



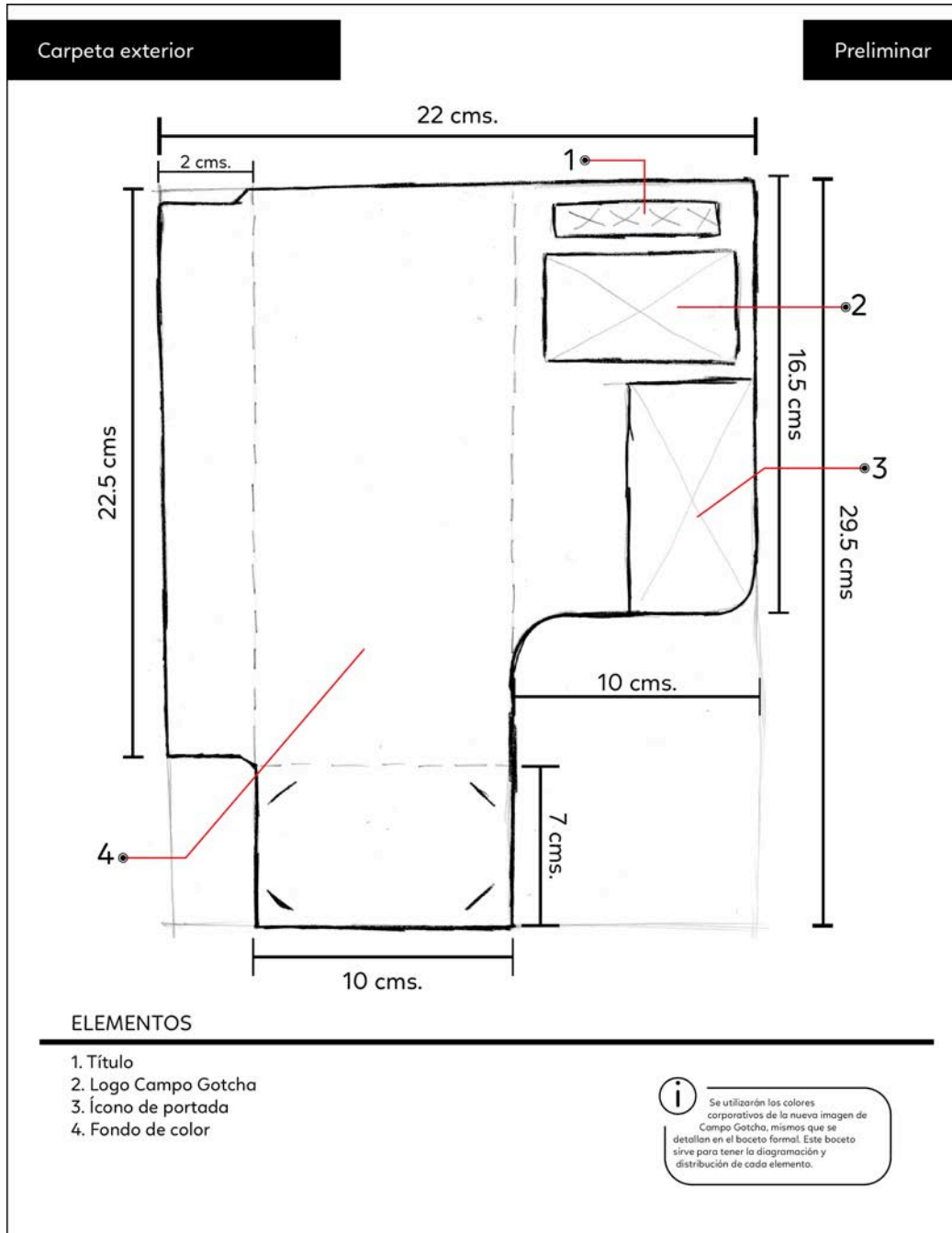
7.3.1.10 Inserto protocolo COVID-19.



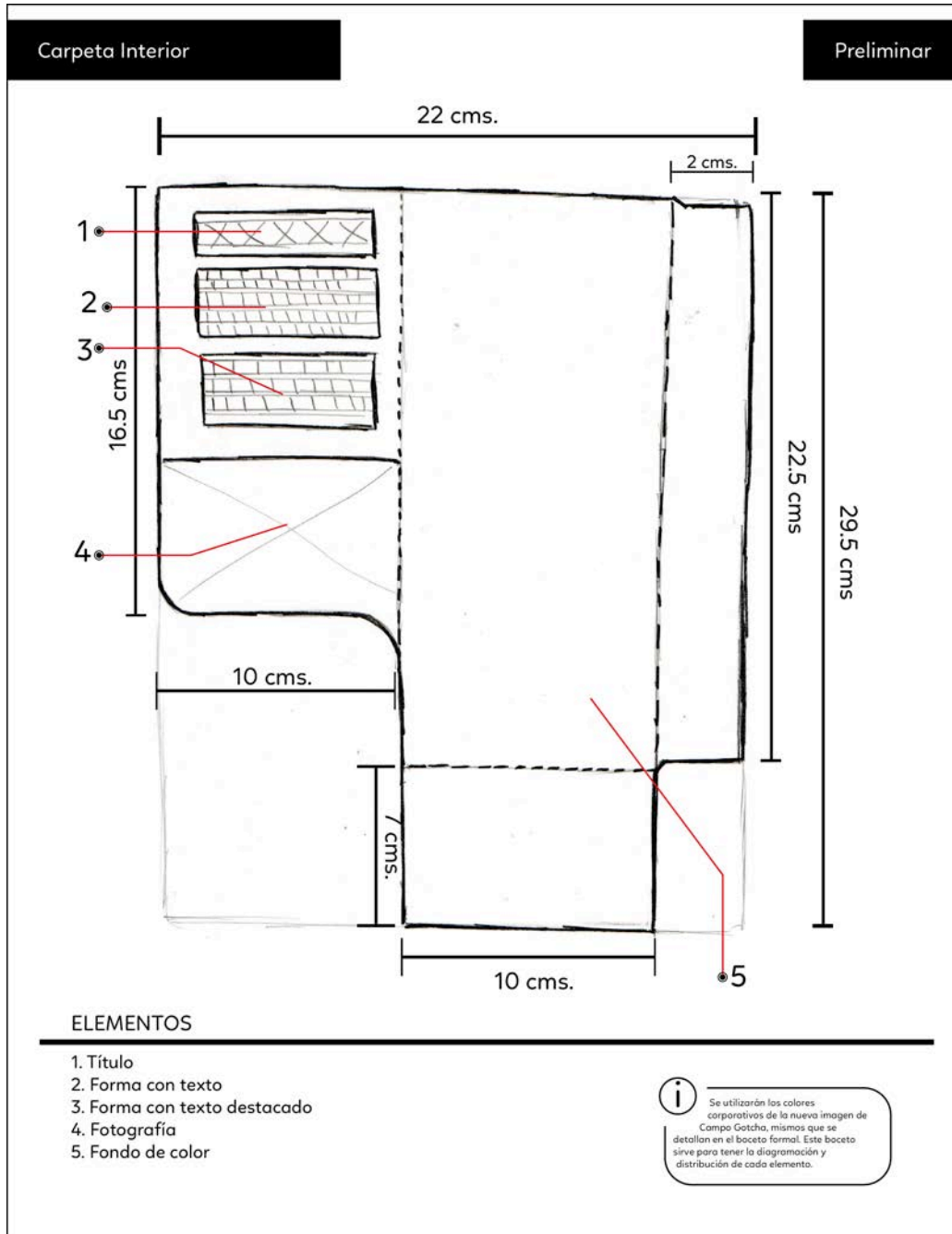
7.3.1.11 Troquel de la carpeta.



7.3.1.12 Carpeta exterior.



7.3.1.13 Carpeta interior.



7.3.2 Bocetaje formal.

7.3.2.1 Íconos.

Íconos
Formal

ELEMENTOS	COLORES
1. Paintball	● Pantone P 166-8C
2. Paintballs	● Pantone P 91-8 C
3. Quienes somos	● Pantone P 121-7 C
4. Eventos	● Pantone Orange 021 C
5. Precio	● Pantone 2767 C
6. Horario	● Pantone P 154-15 C
7. Motivación	
8. Mercadeo	
9. Trabajo en Equipo	
10. Comunicación	
11. Administración	
12. Termómetro	
13. Gel antibacterial	
14. Mascarilla	
15. Lavado de manos	
16. Instagram	
17. Facebook	

7.3.2.2 Fuentes o tipografías.

Fuentes o Tipografías

Haettenschweiler

A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z
a b c d e f g h i j k l m n o p q r s t u v w x y z
1 2 3 4 5 6 7 8 9 0 , . ^ + ' i =) (/ & % \$. " !

Enter The Grid Regular

A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S
T U V W X Y Z
A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T
U V W X Y Z
1 2 3 4 5 6 7 8 9 0 , . ^ + ' i =) (/ & % \$. " !

Linotte-Regular

A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V
W X Y Z
a b c d e f g h i j k l m n o p q r s t u v w x y z
1 2 3 4 5 6 7 8 9 0 , . ^ + ' i =) (/ & % \$. " !

Linotte-Regular

a b c d e f g h i j k l m n o p q r s t u v w x y z
a b c d e f g h i j k l m n o p q r s t u v w x y z
1 2 3 4 5 6 7 8 9 0 , . ^ + ' i =) (/ & % \$. " !

7.3.2.3 Tarjeta de presentación.

Pieza: Tarjeta de presentación
Formal

3.5"

8

7

1

2

3

4

5

6

9

10

11

i Las fuentes o tipografías utilizadas son las institucionales de la empresa, las mismas están especificadas en un punto especial.

ELEMENTOS	COLORES
1. Fondo	● Pantone P 166-8C
2. Logo Whatsapp	● Pantone P 91-8 C
3. Número de teléfono	● Pantone P 121-7 C
4. Ícono email	● Pantone Orange 021 C
5. email	● Pantone 2767 C
6. Dirección	● Pantone P 154-15 C
7. Logos redes sociales	
8. Logo Campo Gotcha	
9. Texto Como llegar	
10. Mapa	
11. Horarios	

7.3.2.4 Trifoliar ¿Qué es paintball? Exterior.

Trifoliar ¿Qué es paintball? Exterior Formal

ELEMENTOS

- Cuadro con título
- Ícono con imagen
- Forma con texto
- Forma con texto destacado
- Laga Campo Gotcha
- Forma con título de trifoliar
- Ícono de portada
- Forma con datos de contacto
- Íconos redes sociales

COLORES

- Pantone P 166-8C
- Pantone 7541 C
- Pantone P 121-7 C
- Pantone Orange 021 C
- Pantone 2767 C
- Pantone P 154-15 C
- Pantone P 58-8 C
- Pantone P 91-8 C

1. Los textos e imágenes utilizados con los identificadores de la plantilla, los colores están especificados en un punto especial.

7.3.2.5 Trifoliar ¿Qué es paintball? Interior.

Trifoliar ¿Qué es paintball? Interior Formal

ELEMENTOS

- Forma con texto destacado
- Ícono
- Forma con texto
- Fotografía
- Título
- Subtítulo
- Descripción de cada elemento
- Texto destacado en mayúsculas

COLORES

- Pantone P 166-8C
- Pantone 7541 C
- Pantone P 121-7 C
- Pantone P 27-8 C
- Pantone 2767 C
- Magenta CMYK
- Pantone Orange 021 C

1. Los textos e imágenes utilizados con los identificadores de la plantilla, los colores están especificados en un punto especial.

7.3.2.6 Trifoliar ¿Quiénes somos? Exterior.

Trifoliar ¿Quiénes somos? Exterior Formal

ELEMENTOS

- Logo Campo Gotcha
- Cuadro con título de portada
- Ícono portada
- Logos redes sociales
- Forma con datos de contacto
- Forma con fotografías
- Texto destacado
- Fotografía
- Forma con texto
- Título

COLORES

- Pantone 7541 C
- Pantone P 121-7 C
- Pantone P 27-8 C
- Pantone 289 C
- Pantone Orange 021 C
- Pantone P 91-8 C
- Pantone P 154-15 C

1 Los textos e imágenes, además de las indicaciones de colores, los números de especificación en un punto español.

7.3.2.7 Trifoliar ¿Quiénes somos? Interior.

Trifoliar ¿Quiénes somos? Interior Formal

ELEMENTOS

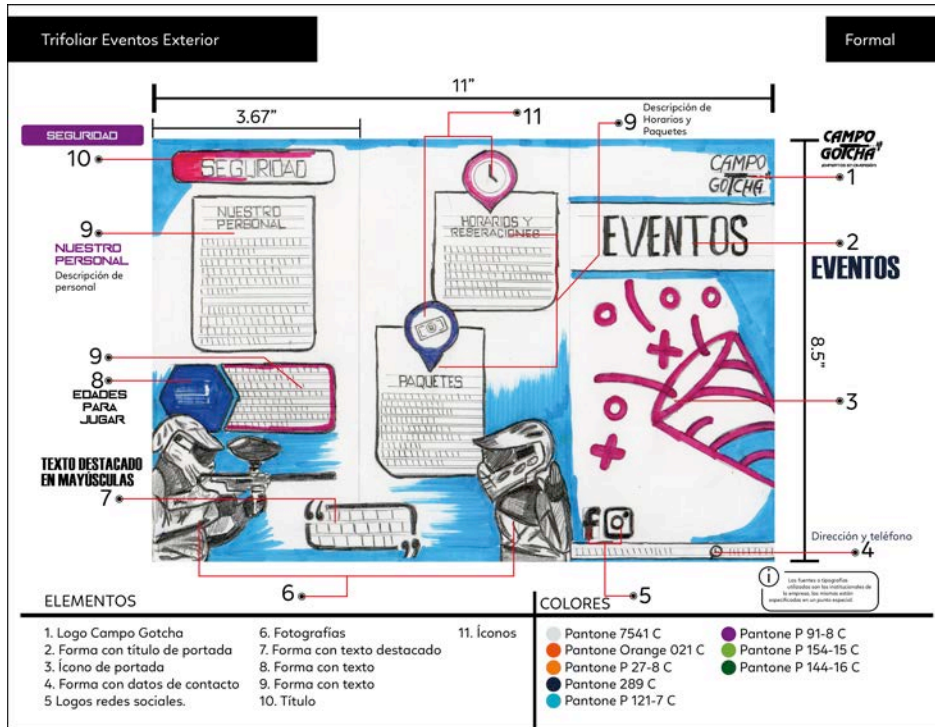
- Logo Campo Gotcha
- Forma con texto
- Forma con texto destacado
- Fotografía
- Forma con título
- Forma con fotografía

COLORES

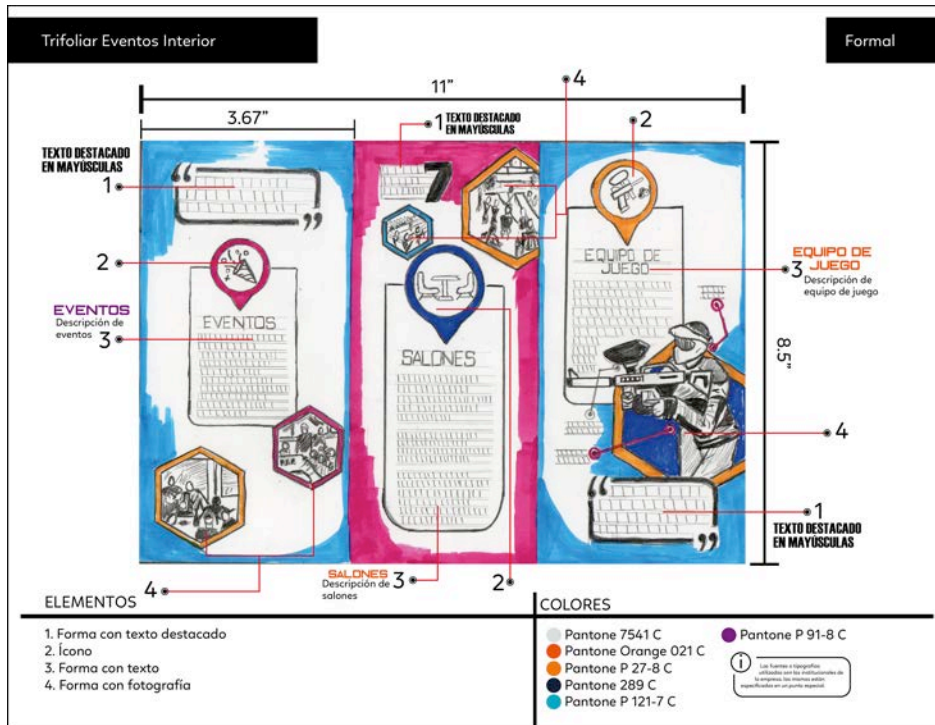
- Pantone 7541 C
- Pantone Orange 021 C
- Pantone P 27-8 C
- Pantone 289 C

1 Los textos e imágenes, además de las indicaciones de colores, los números de especificación en un punto español.

7.3.2.8 Trifoliar eventos, exterior.



7.3.2.9 Trifoliar eventos, interior.



7.3.2.10 Trifoliar trabajo en equipo, exterior.

Trifoliar Trabajo en equipo Exterior Formal

11"

3.67"

7 MERCADEREO Descripción de mercadeo

8

CAMPO GOTCHA

9

8

MOTIVACIÓN Descripción de 7 motivación

2 TRABAJO EN EQUIPO

3

8.5"

1

6 TEXTO DESTACADO EN MAYÚSCULAS

5

4 Dirección y teléfono

ELEMENTOS

1. Logo Campo Gotcha
2. Forma con título de portada
3. Icono de portada
4. Forma con datos de contacto
5. Logos redes sociales
6. Forma con texto destacado
7. Forma con texto
8. Icono
9. Forma con fotografías

COLORES

- Pantone 7541 C
- Pantone Orange 021 C
- Pantone P 27-8 C
- Pantone 289 C
- Pantone P 121-7 C
- Pantone P 91-8 C
- Pantone P 166-8 C
- Pantone Black 6C
- Pantone 154-15 C

Los formatos e imágenes utilizados son los más comunes de la empresa, los mismos están disponibles en un punto especial.

7.3.2.11 Trifoliar trabajo en equipo, interior.

Trifoliar Trabajo en equipo Interior Formal

11"

3.67"

1

5

3 TEXTO DESTACADO EN MAYÚSCULAS

2 TRABAJO EN EQUIPO Descripción de trabajo en equipo

2 COMUNICACIÓN Descripción de comunicación

1

3

8.5"

2 ADMINISTRACIÓN Descripción de administración

4

ELEMENTOS

1. Icono
2. Forma de texto
3. Forma de texto destacado
4. Fotografía
5. Forma con fotografías

COLORES

- Pantone 7541 C
- Pantone Orange 021 C
- Pantone P 27-8 C
- Pantone 289 C
- Pantone P 121-7 C
- Pantone P 91-8 C
- Pantone Black 6C

Los formatos e imágenes utilizados son los más comunes de la empresa, los mismos están disponibles en un punto especial.

7.3.2.12 Inserto COVID-19.

Inserto protocolo COVID-19
Formal

3.67"

8.5"

PROTOCOLO COVID-19 1

Descripción del protocolo 3

4

GEL ANTIBACTERIAL 5

Descripción uso de gel antibacterial 5

4

LAVADO DE MANOS 5

Descripción de lavado de manos 5

4

6

7

Dirección y teléfono 7

2 **CAMPO GOTCHA**
ADVERTIDOS EN OLAJÓN

TOMA DE TEMPERATURA 5

Descripción toma de temperatura

4

MASCARILLA 5

Descripción uso de la mascarilla

4

DISTANCIAMIENTO SOCIAL 4

Descripción distanciamiento social 5

8

TEXTO DESTACADO EN MAYÚSCULAS

1

Las fuentes e iconografías utilizados son las institucionales de la empresa, las mismas están especificadas en un punto especial.

ELEMENTOS	COLORES
1. Forma con título	● Pantone 7541 C
2. Logo Campo Gotcha	● Pantone P 166-8 C
3. Forma con subtítulo	● Pantone P 27-8 C
4. Ícono	● Pantone 289 C
5. Forma con texto	● Pantone P 121-7 C
6. Logos redes sociales	● Pantone P 91-8 C
7. Forma con datos de contacto	
8. Forma con texto destacado	

7.3.2.13 Carpeta, exterior.

Carpeta exterior
Formal

22 cms.

2 cms.

INFORMACIÓN 1

22.5 cms.

CAMPO GOTCHA

16.5 cms.

3

29.5 cms.

10 cms.

7 cms.

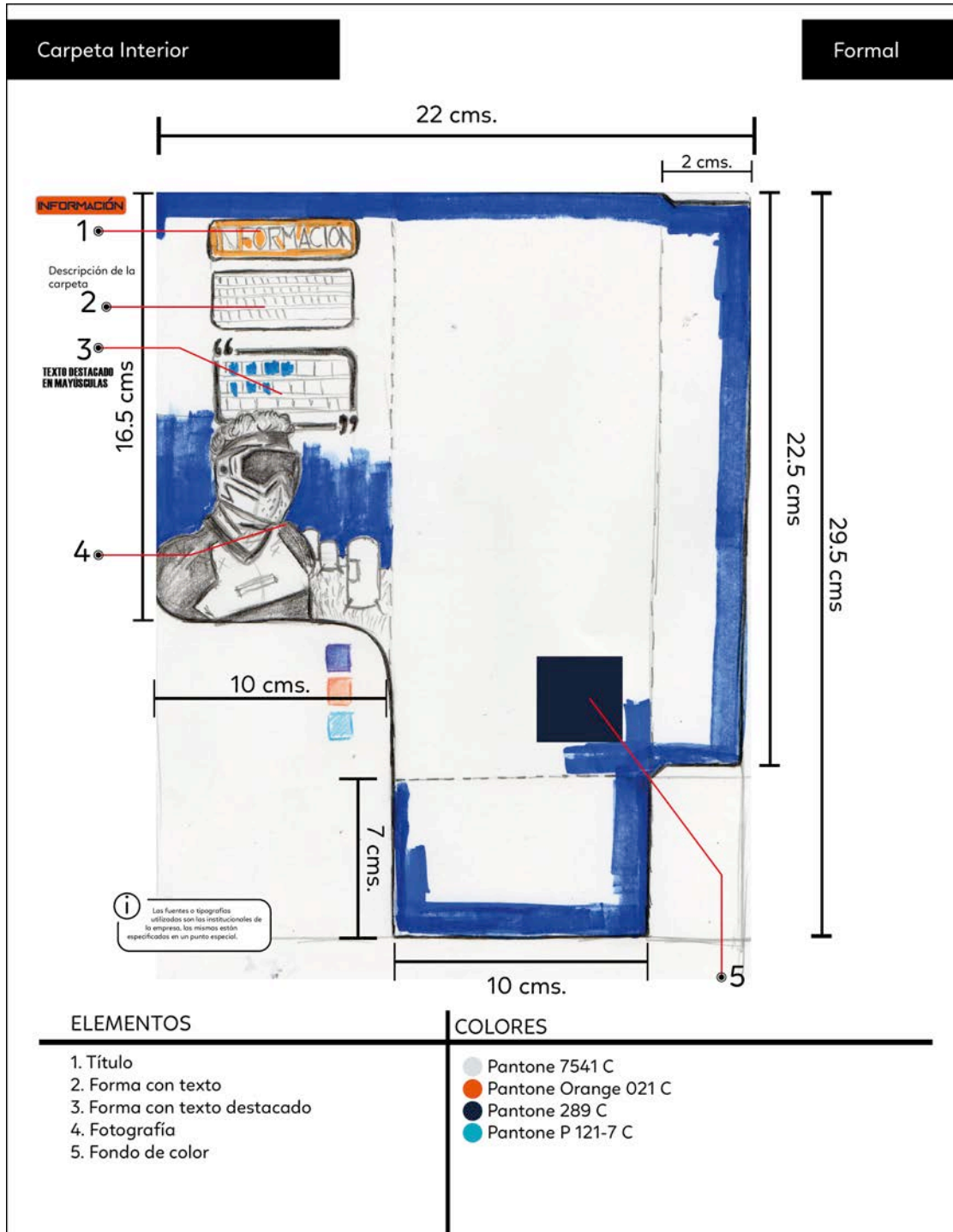
4

10 cms.

i Las fuentes o tipografías utilizadas son las institucionales de la empresa, las mismas están especificadas en un punto especial.

ELEMENTOS	COLORES
1. Título	● Pantone 7541 C
2. Logo Campo Gotcha	● Pantone Orange 021 C
3. Ícono de portada	● Pantone 289 C
4. Fondo de color	● Pantone P 121-7 C

7.3.2.14 Carpeta, interior.



7.3.3. Proceso de digitalización de los bocetos.

7.3.3.1 Construcción de íconos.

Proceso de digitalización para los íconos que se utilizan en las piezas de diseño

- 1 Se abrió Adobe Illustrator y se creó un nuevo documento tamaño carta (8.5X11") en modo CMYK (hacemos esto para tener la referencia del tamaño de los íconos).
- 2 Se colocó el boceto escaneado: Archivo - Colocar
- 3 Se bloqueó la capa para que no se mueva nuestra cuando se vectorizó.
- 4 Se dibujó la mitad y luego se duplicó, para esto se colocó una guía al medio del boceto, presionando "ctrl + r", después se arrastró la guía a donde se necesitó.
- 5 Se inició a dibujar con la pluma, (P en el teclado) y se realizó puntos con el click para ir dibujando la forma de la figura.
- 6 Para hacer la perforación que tiene el ícono se creó otra forma y se colocó arriba, en la ventana de buscatrazos se utilizó la herramienta de "punch".
- 7 Se dibujó el resto de la figura y se aplicó la misma técnica para las perforaciones que tiene la parte de abajo.
- 8 Para terminar se copió la forma ya hecha, se duplicó con "ctrl + c" y se pegó encima "ctrl + v", para el reflejo click derecho - transformar - reflejo - vertical - OK
- 9 Para unir las 2 partes se colocaron en su lugar y se utilizó la herramienta "unión" de la ventana buscatrazos.

Se hizo el mismo procedimiento para los demás íconos

7.3.3.1 Construcción de íconos.

Para los íconos que se fabrican únicamente con líneas y tiene alguna curvatura se hizo lo siguiente:

Ejemplo



1

Se creó la línea con la herramienta pluma (P), click sostenido para darle la curva.



2

Para la terminación redonda, se seleccionó el trazo, se utilizó la herramienta de trazado y se seleccionó las terminaciones redondas.



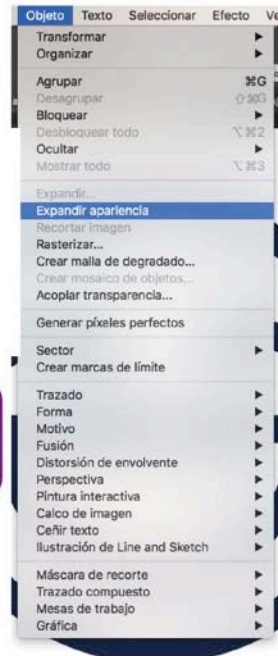
3

Para elegir el tamaño correcto en la ventana de trazo se seleccionó el grosor que se necesitó.



4

Cuando se terminó con los trazos en los íconos se expandieron para que al redimensionarlos no perdieran su forma, este paso se hizo con todas las figuras.



7.3.3.1 Construcción de íconos.

Íconos finales para las piezas de la carpeta corporativa

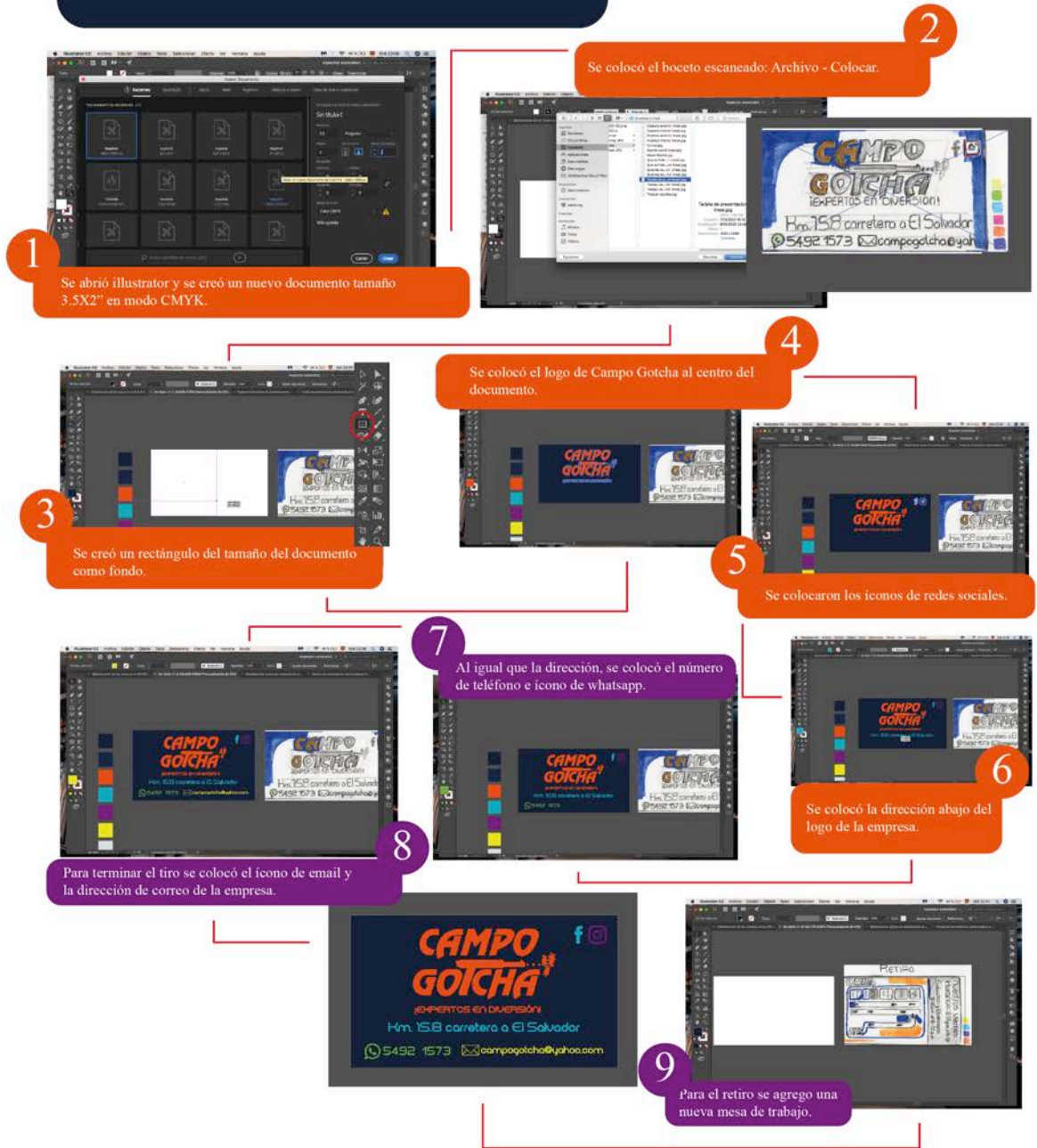


Nota:

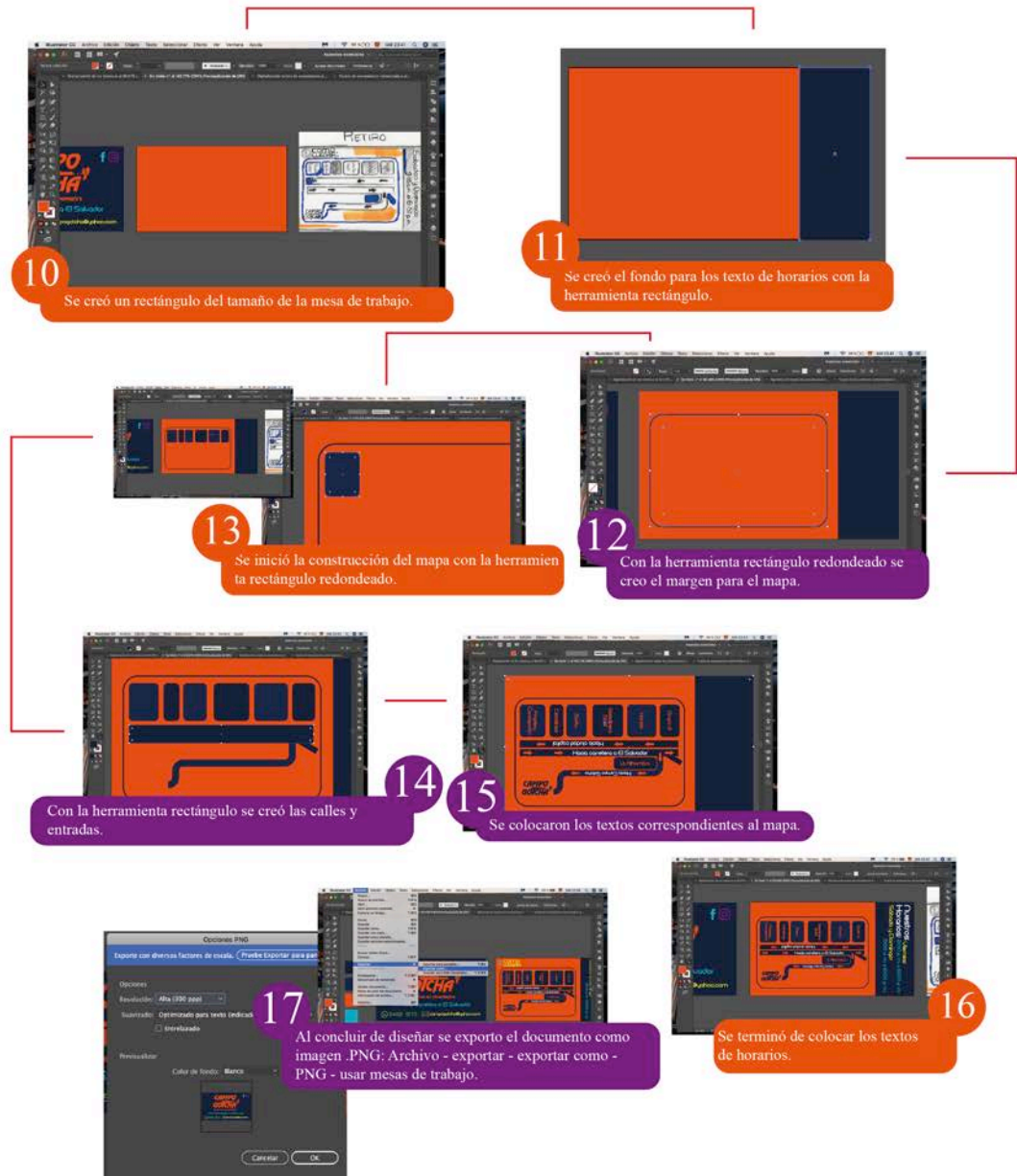
Este documento se guarda en formato illustrator (.ai) para poder abrirlo y copiar los íconos en los documentos en donde se necesitan.

7.3.3.2 Construcción de tarjeta de presentación.

Proceso de digitalización de la tarjeta de presentación

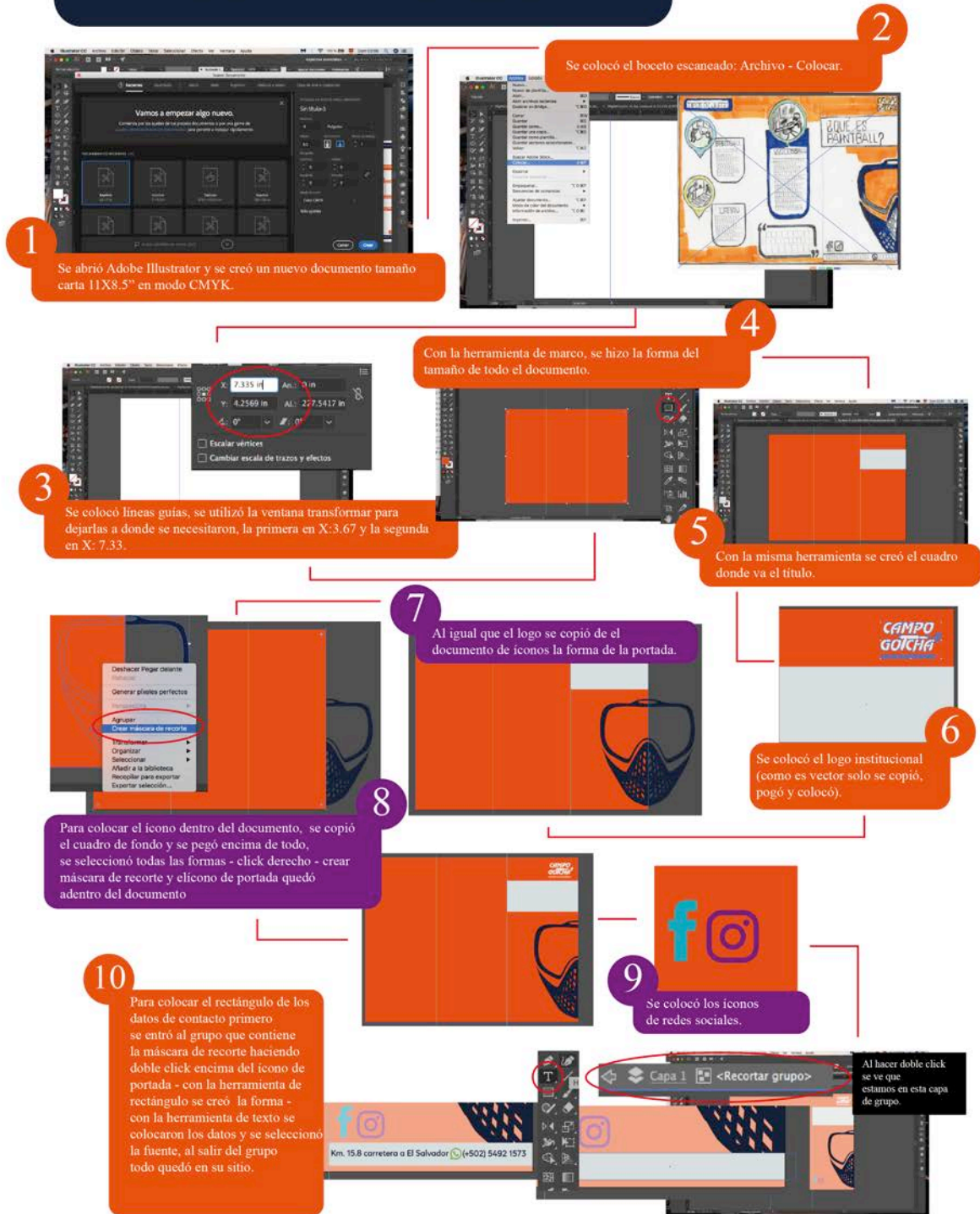


7.3.3.2 Construcción de tarjeta de presentación.



7.3.3.3 Construcción de trifoliar ¿Qué es paintball?.

Proceso de digitalización del trifoliar: ¿Qué es paintball? (Exterior)



7.3.3.3 Construcción de trifoliar ¿Qué es paintball?.

11 Se crearon las imágenes para los iconos con la herramienta elipse (L)

12 Para darle la forma al fondo de los iconos se utilizó la pluma para dibujar la "colita", luego se seleccionaron las 2 formas y se utilizó la herramienta "unión" en la ventana de buscatrazos.

13 Para los fondos únicamente se utilizó la herramienta elipse. (L)

14 La forma del fondo para los textos se realizó con la herramienta de selección directa, luego con la herramienta de selección directa (A) se seleccionó los 2 puntos de los vértices inferiores y con los controladores de curva se le dió la forma deseada.

15 Se colocó el rectángulo atrás del icono se seleccionó la forma - click derecho - organizar - enviar atrás o ctrl + 9 (se hizo esto hasta tenerla en el lugar deseado).

16 La figura de los textos destacados se hizo con la herramienta de rectángulo redondeado, click sostenido en la herramienta rectángulo - se hizo la forma deseada. Para los cortes de las esquinas se realizó un cuadro con el tamaño deseado - se seleccionaron las formas - herramienta "menos frente" o "punch".

17 Se copió - pegó y acomodó la figura que se utilizó para los textos.

18 Se colocó la fotografía que va adentro de la forma del icono. Archivo - colocar (ctrl + shift + p)

7.3.3.3 Construcción de trífoliar ¿Qué es paintball?.

19 Se envió la fotografía detrás del fondo interior del icono - se seleccionaron las 2 formas - click derecho - crear máscara de recorte.

20 Para colocar los títulos se utilizó la herramienta "texto" (T) - se eligió la fuente que se utilizó en los títulos, color y tamaño.

21 De la misma forma que con los títulos se realizaron los textos de los cuadros.

22 Se crearon todos los textos en el documento con los pasos anteriores

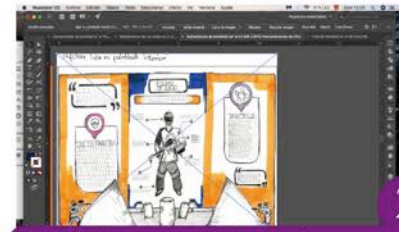
Nota:
Se hizo mismo proceso con los demás textos del documento.

7.3.3.3 Construcción de trifoliar ¿Qué es paintball?.

Proceso de digitalización del trifoliar: ¿Qué es paintball? (Interior)



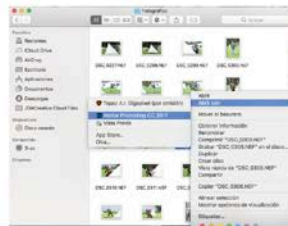
1 Dentro del mismo documento de la parte exterior se creó una nueva mesa de trabajo para poder realizar la parte interior. Ventana de mesas de trabajo - mesa de trabajo nueva.



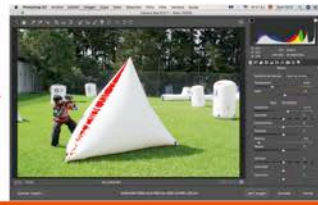
2 Se colocó el boceto para usarlo de referencia en diagramación.



3 Se realizaron los pasos del exterior para colocar las formas y los textos*



4 Para empezar a colocar las fotografías sin fondo se usó photoshop para hacerlo ya que se hizo un tratamiento a la fotografía. Se abrió la imagen con photoshop



5 Como la imagen estaba en formato RAW photoshop abrió la imagen con estas opciones y es acá en donde se modificaron los parámetros para que funcionen en impresión. Luego se dió click en Abrir imagen.



6 Con la herramienta de "pluma" (P) se hizo un trazado en todo el contorno de la imagen que se necesitaba, hasta cerrar el trazado.

Nota:

* Las formas y los textos se copiaron de la parte exterior para que mantuvieran el formato, únicamente se acomodaron a la diagramación.

7.3.3.3 Construcción de trifoliar ¿Qué es paintball?.

7 Luego de cerrar el trazado se presionó **ctrl + enter** para volver el trazo en selección - luego **ctrl + j** para crear una copia de la selección.

8 Luego de copiar se ocultó la capa fondo, y así se pudo ver la parte de la fotografía que se necesitaba.

9 Para dejar la imagen al tamaño que se deseaba se utilizó la función de recortar (C) y se ajustó hasta llegar al tamaño requerido.

10 Se exportó la imagen para utilizarla en illustrator: Archivo - Exportar como.

11 Se verificó que en las opciones esté PNG y transparencia - Exportar todo - guardar en carpeta.

12 Ya que tuvimos la imagen se colocó en illustrator para dejarla en el lugar que se necesitaba.

13 De la imagen anterior en photoshop se eligió otra parte y se realizó el mismo proceso de la imagen anterior hasta guardarla.

14 Se colocó la imagen en illustrator, luego se volteó con la herramienta reflejo.

15 Se hicieron los mismos pasos con las otras 2 imágenes: abrirlas en photoshop - recortar - guardar como PNG - colocar en illustrator.

7.3.3.3 Construcción de trifoliar ¿Qué es paintball?.



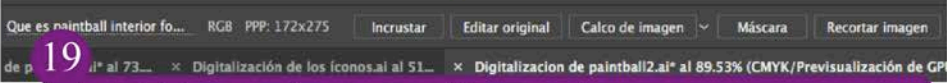
16 se colocaron los textos - las líneas se hicieron con la herramienta pluma (P) y los círculos con la herramienta elipse (L).



17 Para alinear los objetos o los textos: se seleccionaron los 2 objetos se dió click en la forma que sirvió de referencia y se utilizó la herramienta de alinear.




18 Cuando ya tuvimos todos los elementos se metieron en una misma agrupación se creó una forma que fuera del tamaño exacto del documento - se colocó encima - se seleccionaron todos los elementos - click derecho - se creó una máscara de recorte.



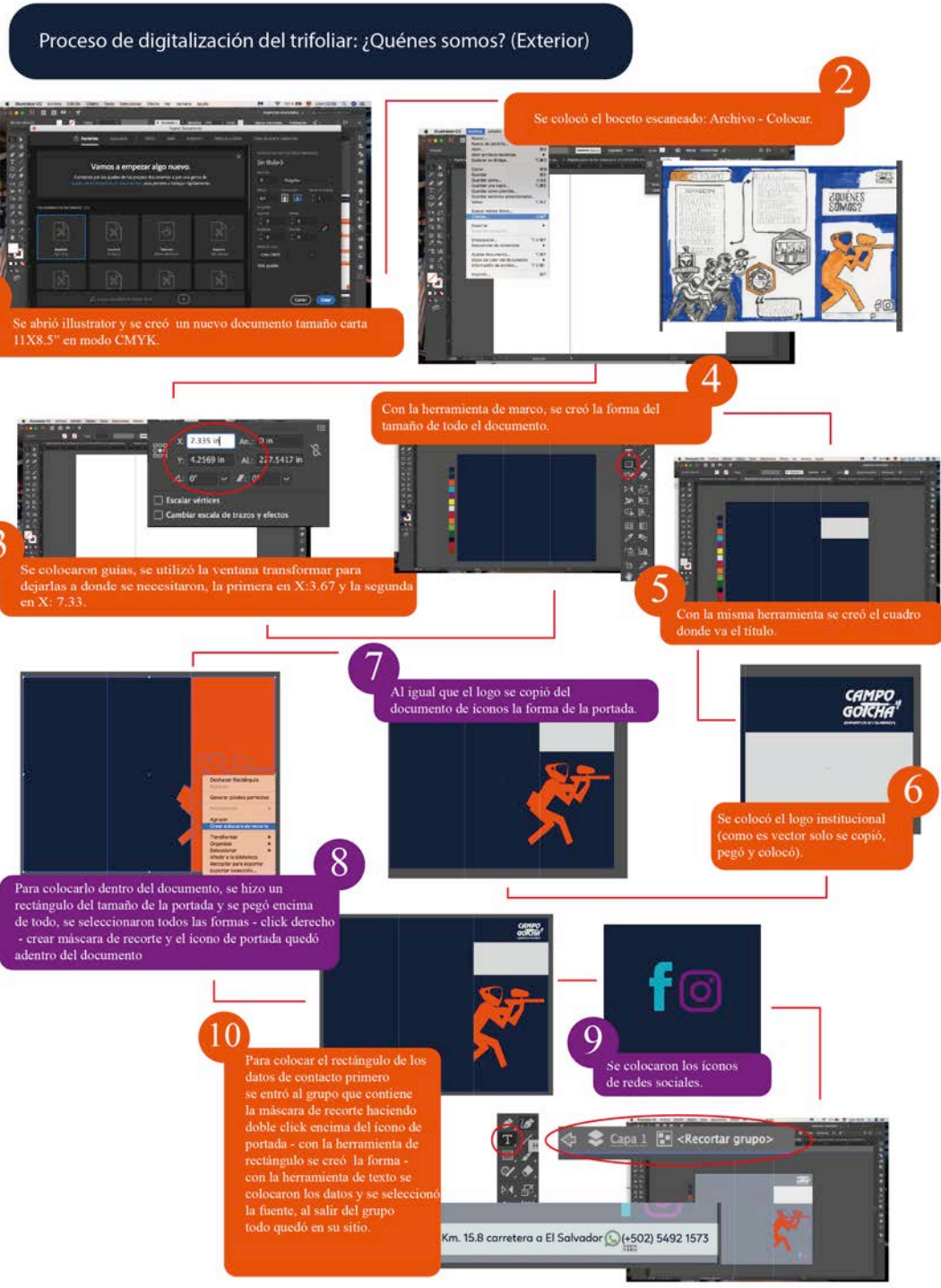
19 Para que las imágenes no se perdieran se incrustaron en el documento para ello: se seleccionó la imagen - en la barra de arriba - click en incrustar. *Esto hizo que el documento fuera más pesado pero evita la pérdida de la información.

Los textos se volvieron curvas o vectores y esto se hizo seleccionando todos los textos y se presionó **ctrl + shift + o**.

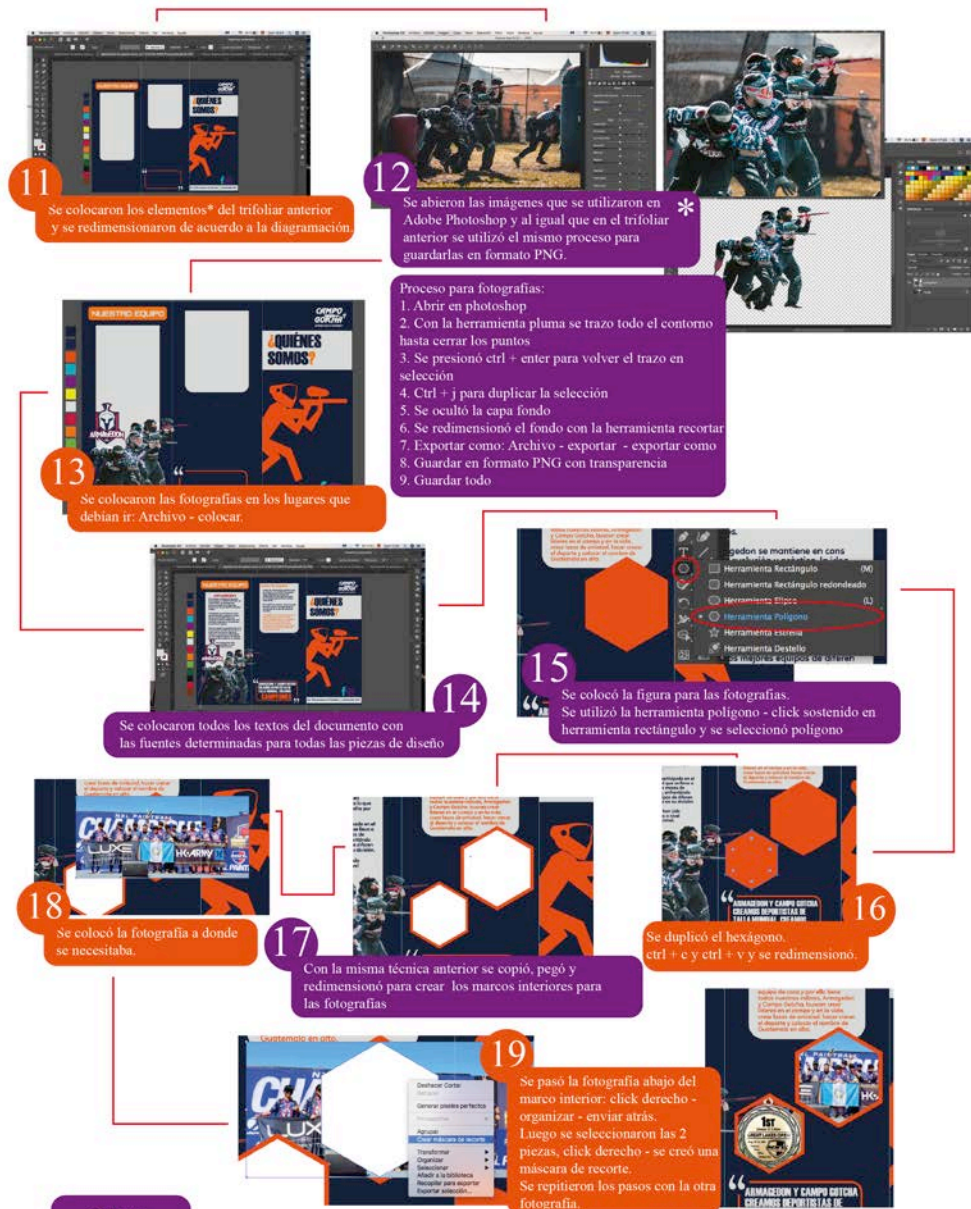


20 Cuando ya tuvimos todo listo se fué a menú Archivo - Exportar - Exportar como - click en usar mesas de trabajo - se seleccionó carpeta - en las opciones de PNG se utilizó la opción "optimizada para texto" y OK.

7.3.3.4 Construcción de trifoliar ¿Quiénes somos?

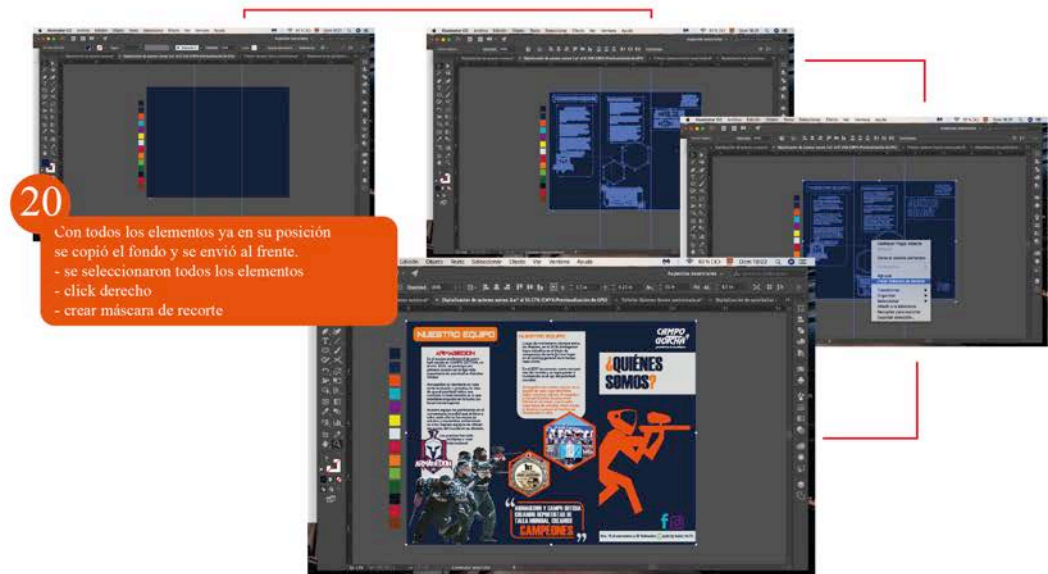


7.3.3.4 Construcción de trifoliar ¿Quiénes somos?



Nota:
 * Las técnicas utilizadas en todas las piezas de diseño fueron las mismas, que están explicadas en la digitalización del trifoliar ¿Qué es paintball? en este caso se describieron algunas diferencias en cuanto a esa base de técnicas.

7.3.3.4 Construcción de trifoliar ¿Quiénes somos?



7.3.3.4 Construcción de trifoliar ¿Quiénes somos?

Proceso de digitalización del trifoliar: ¿Quiénes somos? (Interior)

1 Dentro del mismo documento de la parte exterior se creó una nueva mesa de trabajo para poder realizar la parte interior. Ventana de mesas de trabajo - mesa de trabajo nueva.

2 Se colocó el boceto para usarlo de referencia en diagramación.

3 Se realizaron los pasos del exterior para colocar las formas y los textos*

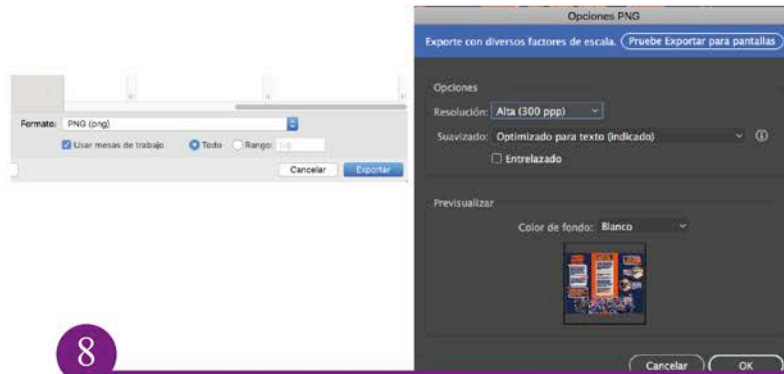
4 Se utilizaron los mismos procedimientos para colocar y recortar las imágenes interiores de estas figuras

5 Luego de pasar la imagen por photoshop, hacer el recorte y guardarla en PNG, se colocó en su posición

6 Cuando ya tuvimos todos los elementos se metieron en una misma agrupación se creó una forma del tamaño exacto del documento - se colocó encima - se seleccionaron todos los elementos - click derecho - crear máscara de recorte

7 Para que las imágenes no se perdieran se incrustaron en el documento para ello: se seleccionó la imagen - en la barra de arriba - click en incrustar. *Esto hizo que el documento fuera más pesado pero evita la pérdida de la información.
Los textos se volvieron curvas o vectores y esto se hizo seleccionando todos los textos y se presionó ctrl + shift + o.

7.3.3.4 Construcción de trifoliar ¿Quiénes somos?

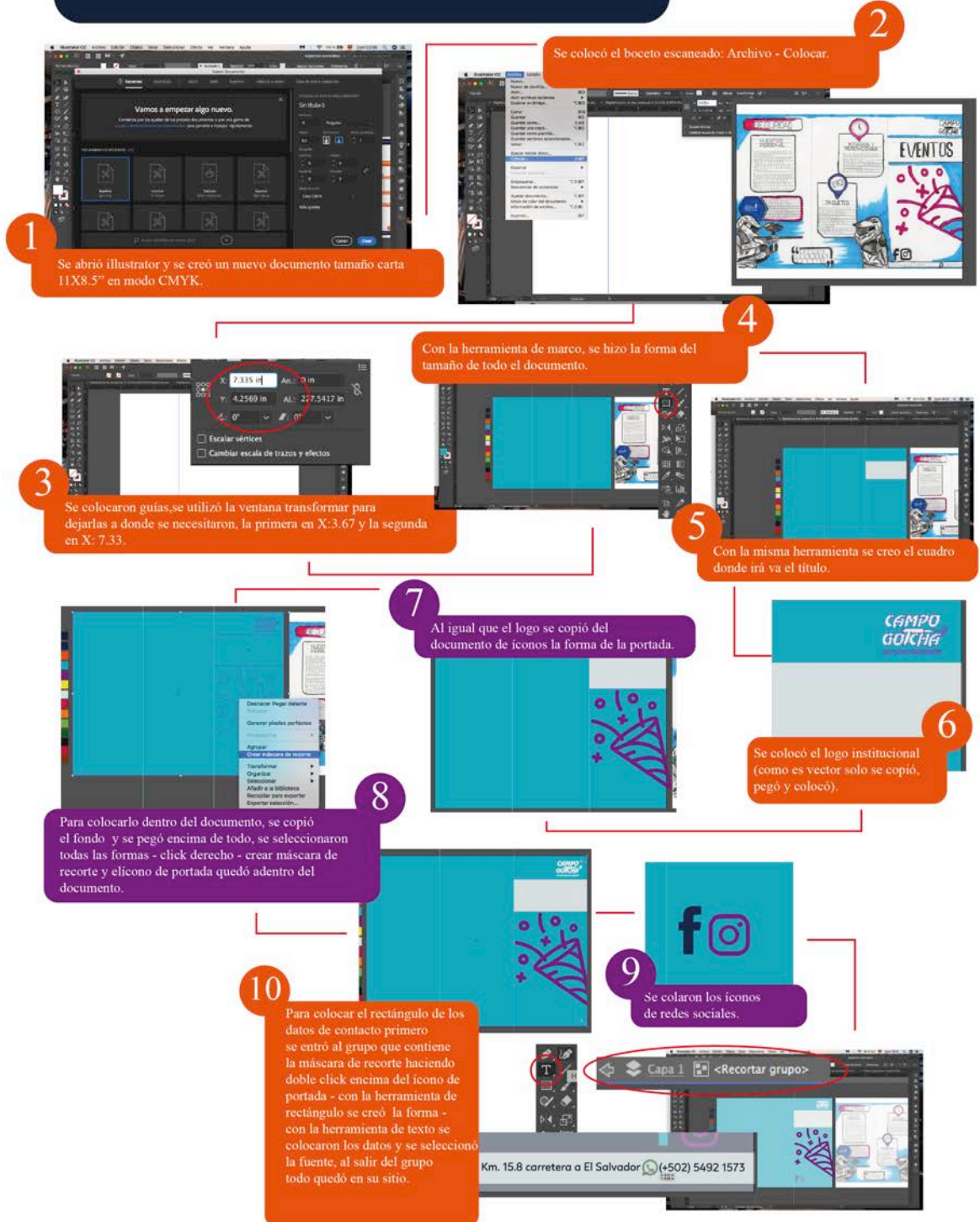


8

Quando ya tuvimos todo listo se fué a menú Archivo - Exportar - Exportar como - click en usar mesas de trabajo - se seleccionó carpeta - en las opciones de PNG se utilizó la opción "optimizada para texto" y OK.

7.3.3.5 Construcción de trifoliar eventos.

Proceso de digitalización del trifoliar: Eventos (Exterior)



7.3.3.5 Construcción de trifoliar eventos.

11 Se colocaron los elementos* del trifoliar anterior, se redimensionaron de acuerdo a la diagramación, se llenaron las formas con los iconos y la información de este trifoliar.

12 Se abrieron las imágenes que se utilizaron en Adobe Photoshop y al igual que en el trifoliar anterior se utilizó el mismo proceso para guardarlas en formato PNG.

Proceso para fotografías:
 1. Abrir en photoshop
 2. Con la herramienta pluma se trazo todo el contorno hasta cerrar los puntos
 3. Se presionó ctrl + enter para volver el trazo en selección
 4. Ctrl + j para duplicar la selección
 5. Se ocultó la capa fondo
 6. Se redimensionó el fondo con la herramienta recortar
 7. Exportar como: Archivo - exportar - exportar como
 8. Guardar en formato PNG con transparencia
 9. Guardar todo

13 Se colocaron las fotografías en los lugares que debían ir: Archivo - colocar.

14 Se creó un rectángulo arriba de los elementos - se seleccionaron todos lo que va a ir adentro de la máscara - click derecho - crear máscara de recorte

Nota:

* Las técnicas utilizadas en todas las piezas de diseño fueron las mismas, que están explicadas en la digitalización del trifoliar ¿Qué es paintball? en este caso se describieron algunas diferencias en cuanto a esa base de técnicas.

7.3.3.5 Construcción de trifoliar eventos.

Proceso de digitalización del trifoliar: Eventos (Interior)

1 Dentro del mismo documento de la parte exterior se creó una nueva mesa de trabajo para poder realizar la parte interior. Ventana de mesas de trabajo - mesa de trabajo nueva.

2 Se colocó el boceto para usarlo de referencia en diagramación.

3 Se realizaron los pasos del exterior para colocar las formas y los textos

4 Se utilizaron los mismos procedimientos para colocar y recortar las imágenes interiores de estas figuras

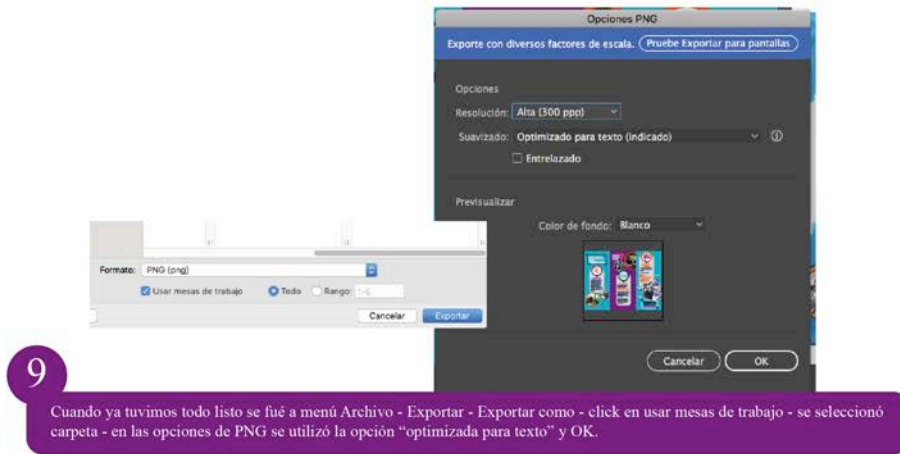
5 Para recortar las imágenes se duplicó el fondo - se envió al frente - se seleccionaron todos los elementos - click derecho - crear máscara de recorte

6 Luego de pasar la fotografía por photoshop se colocó dentro de la forma establecida con las técnicas anteriores

7 Con todos los elementos ya en su posición se copió el fondo y se envió al frente. - se seleccionaron todos los elementos - click derecho - crear máscara de recorte.

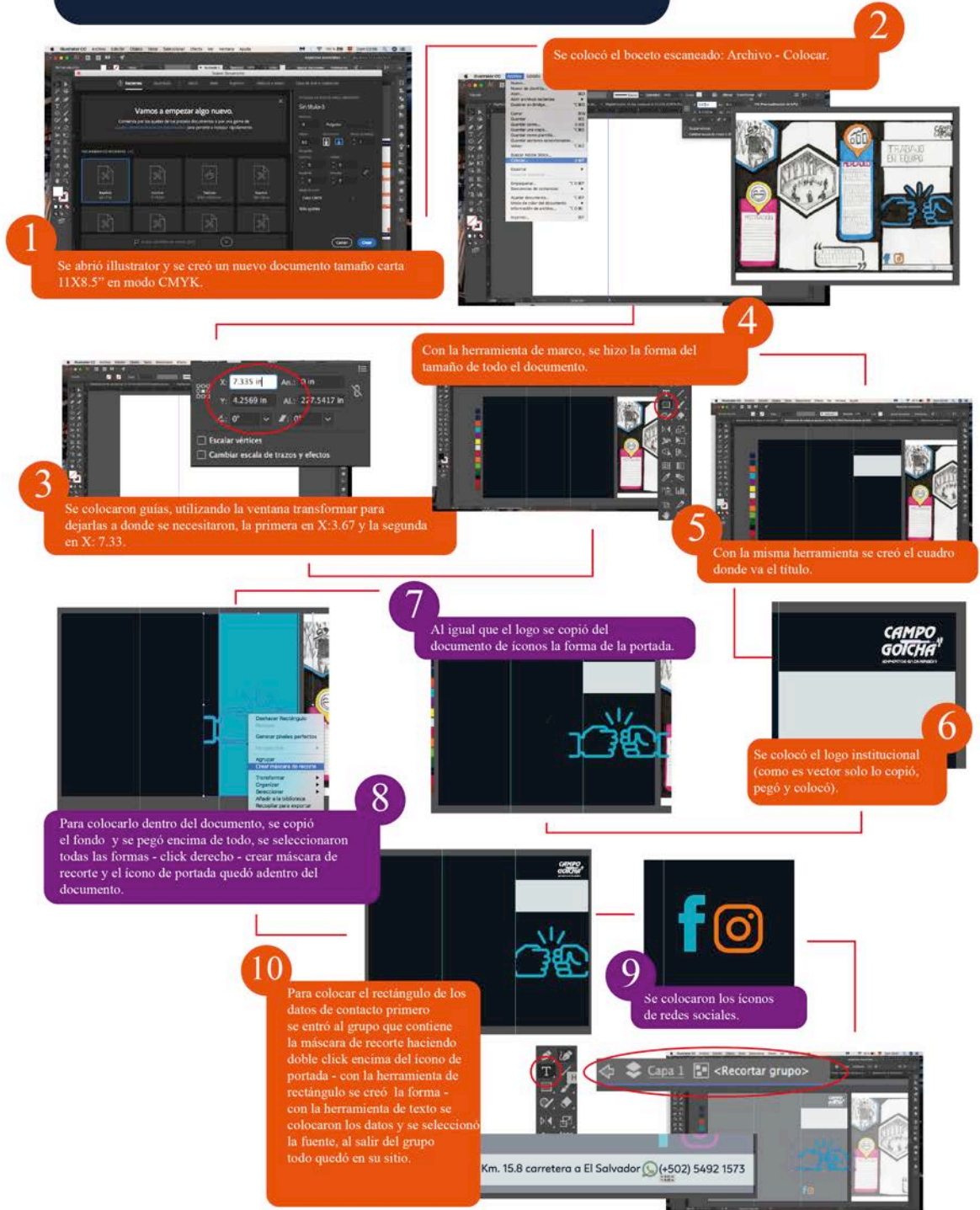
8 Para que las imágenes no se perdieran se incrustaron en el documento para ello: se seleccionó la imagen - en la barra de arriba - click en incrustar. *Esto hizo que el documento fuera más pesado pero evita la pérdida de la información. Los textos se volvieron curvas o vectores y esto se hizo seleccionando todos los textos y se presionó ctrl + shift + o.

7.3.3.5 Construcción de trifoliar eventos.



7.3.3.6 Construcción de trifoliar trabajo en equipo.

Proceso de digitalización del trifoliar: ¿Quénes somos? (Exterior)



7.3.3.6 Construcción de trifoliar trabajo en equipo.



11 Se colocaron los elementos del trifoliar con las mismas técnicas utilizadas en las piezas anteriores



12 Se creó un rectángulo arriba de los elementos - se seleccionaron todos los que van adentro de la máscara - click derecho - crear máscara de recorte

Nota:

* Las técnicas utilizadas en todas las piezas de diseño fueron las mismas, que están explicadas en la digitalización del trifoliar ¿Qué es paintball? en este caso se describieron algunas diferencias en cuanto a esa base de técnicas.

7.3.3.6 Construcción de trifoliar trabajo en equipo.

Proceso de digitalización del trifoliar: ¿Quiénes somos? (Interior)

1 Dentro del mismo documento de la parte exterior se creó una nueva mesa de trabajo para poder realizar la parte interior. Ventana de mesas de trabajo - mesa de trabajo nueva.

2 Se colocó el boceto para usarlo de referencia en diagramación.

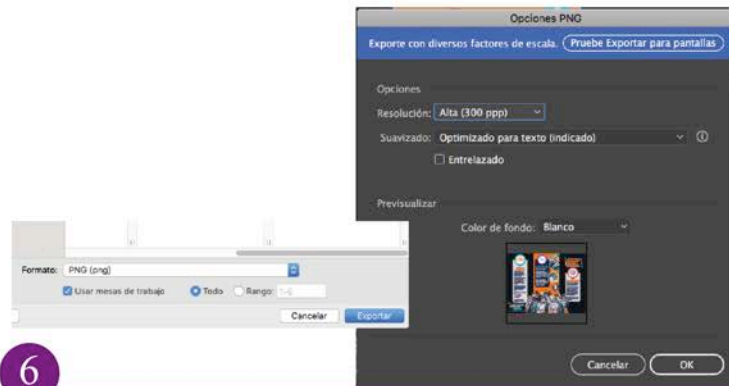
3 Se realizaron los pasos del exterior para colocar las formas y los textos.

4 Se utilizaron los mismos procedimientos para colocar y recortar la imagen.

5 Para que las imágenes no se perdieran se incrustaron en el documento para ello: se seleccionó la imagen - en la barra de arriba - click en incrustar. *Esto hizo que el documento fuera más pesado pero evita la pérdida de la información.

Los textos se volvieron curvas o vectores y esto se hizo seleccionando todos los textos y se presionó ctrl + shift + o.

7.3.3.6 Construcción de trifoliar trabajo en equipo.

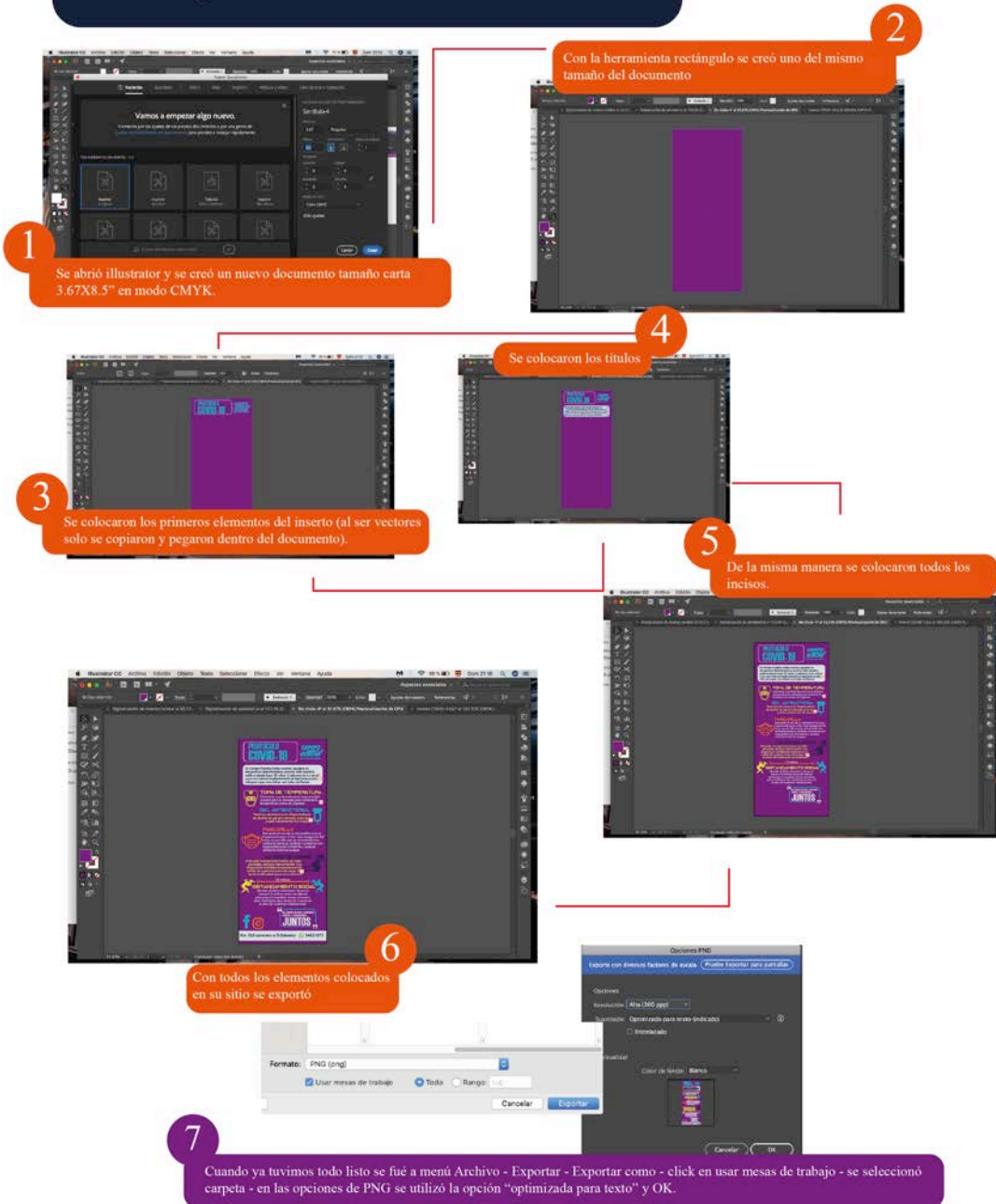


6

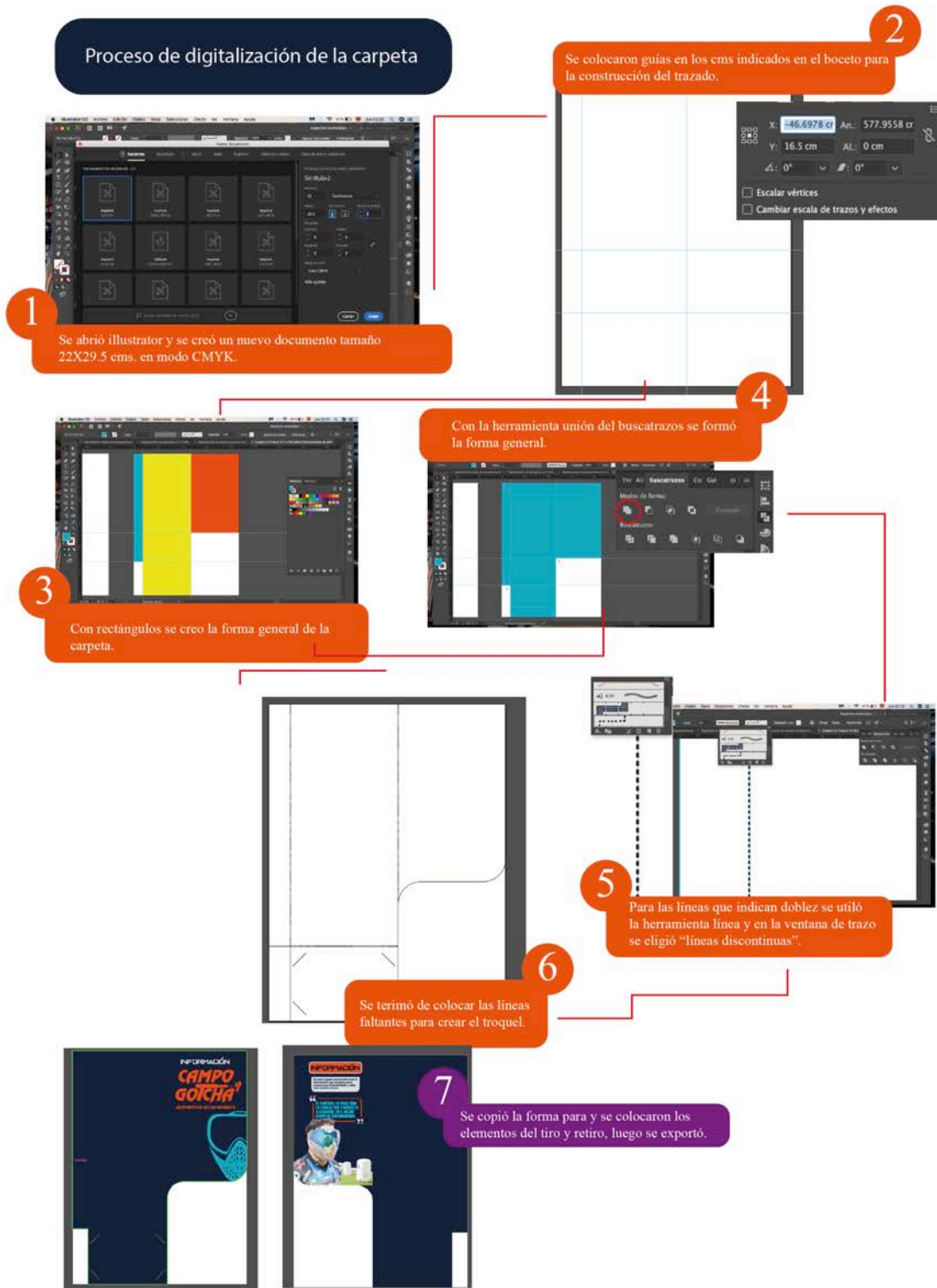
Cuando ya tuvimos todo listo se fué a menú Archivo - Exportar - Exportar como - click en usar mesas de trabajo - se seleccionó carpeta - en las opciones de PNG se utilizó la opción "optimizada para texto" y OK.

7.3.3.7 Construcción de inserto COVID-19.

Proceso de digitalización del inserto: Protocolo Covid 19



7.3.3.8 Construcción de troquel de carpeta.



7.4 Propuesta preliminar

7.4.1 Pieza 1 (Impreso). Tarjeta de presentación, tamaño 3.5X2”



La tarjeta de presentación contiene los colores corporativos y todos los datos de contacto, además cuenta con un mapa para que las personas puedan llegar fácilmente a la empresa.

7.4.2 Pieza 2 (Impreso). Trifoliar ¿Qué es paintball? exterior, tamaño 11X8.5”

Trifoliar ¿Qué es paintball? Exterior

Preliminar

11"

3.67"

8.5"

TIPOS DE JUEGO

SPEEDBALL.
El speedball (bola rápida) es una modalidad del paintball basado más en la velocidad y el movimiento.
Esto es la modalidad que se utiliza para los campeonatos más grandes de las ligas a nivel mundial.
Se juega con bunkers (obstáculos) inflables y en su mayoría se juega 5 vs 5.

WOODSBALL.
Se llama woodsball al paintball que se practica en zonas de bosque, naturaleza, tipo junglas.
En woodsball a diferencia del Speedball la cantidad de jugadores por partido es mucho mayor y la duración de cada juego es más larga que la de las otras modalidades.
Para quienes practican este tipo de juego tratan de llevarlo a un nivel más alto, su vestimenta es tipo militar o táctico, los marcadores poseen a ser más parecidas a armas de asalto para darle un poco de realismo.
Existen campeonatos de woodsball a nivel mundial en donde las partidas pueden durar hasta días enteros.

URBAN
Esta modalidad del paintball también es conocido como "Tactical".
Esta variante se juega en campos diseñados con estilo urbano, los obstáculos o trincheras que se utilizan son: paredes, cosas, torres, autos, pueden jugarse en campos grandes con calles y edificios.

¿QUÉ ES PAINTBALL?

CAMPO GOTCHA
¡AVANZANDO EN LA ADOLESCENCIA!

“SEA CUAL SEA LA MODALIDAD DEL PAINTBALL QUE TE GUSTE TODAS LAS PUEDES PRACTICAR EN CAMPO GOTCHA”

f i

Km. 15.8 carretera a El Salvador 5492 1573

7.4.3 Pieza 3 (Impreso). Trifoliar ¿Qué es paintball? interior, tamaño 11X8.5”



El trifoliar ¿Qué es paintball? Esta diseñado para que las personas puedan conocer todo lo relacionado al juego en sí y con esto comprender mejor el rol que desempeña la empresa Campo Gotcha.

7.4.4 Pieza 4 (Impreso). Trifoliar ¿Quiénes somos? exterior, tamaño 11X8.5”

Trifoliar ¿Quiénes somos? Exterior
Preliminar

11"

3.67"

NUESTRO EQUIPO

ARMAGEDON

Es el equipo profesional de paintball nacido en CAMPO GOTCHA, en el año 2005 se participa por primera ocasión en la liga más importante de paintball en Estados Unidos.

Armagedon se mantiene en constante evolución y práctica, la idea de que el paintball latino sea a conocido a nivel mundial es lo que mantiene a equipo en la lucha por los primeros lugares.

Nuestro equipo ha participado en el campeonato mundial que se lleva a cabo cada año en los meses de octubre y noviembre, enfrentándose a los mejores equipos de diferentes partes del mundo en su división.

Los premios han sido múltiples a nivel internacional.



NUESTRO EQUIPO

Luego de mantenerse siempre entre los mejores, en el 2016 Armagedon logra adjudicarse el título de campeones de serie (primer lugar en el ranking general de la temporada 2016).

En el 2017 se corona como campeones del mundo y se logra poner a Guatemala en el ojo del paintball mundial.

Armagedon es nuestro equipo, es el equipo de casa y por ello tiene todos nuestros volantes, Armagedon y Campo Gotcha, buscan crear líderes en el campo y en la vida, crear lazos de amistad, hacer crecer el deporte y colocar el nombre de Guatemala en alto.



¿QUIÉNES SOMOS?



**ARMAGEDON Y CAMPO GOTCHA
CREAMOS DEPORTISTAS DE
TALLA MUNDIAL. CREAMOS
CAMPEONES**

Km. 15.8 carretera a El Salvador 5492 1573

8.5"

7.4.5 Pieza 5 (Impreso). Trifoliar ¿Quiénes somos? interior, tamaño 11X8.5”



En este trifoliar se conoce la historia de Campo Gotcha, así como los logros que ha conseguido con el equipo Armagedon, esto para que los clientes conozcan y confíen en la empresa.

7.4.6 Pieza 6 (Impreso). Trifoliar Eventos, exterior, tamaño 11X8.5”

Trifoliar Eventos Exterior
Preliminar

11”

3.67”

SEGURIDAD

NUESTRO PERSONAL

En Campo Gotcha contamos con personal altamente capacitado y certificado para que velen por la seguridad de las personas que nos visitan.

A cada grupo le asignamos la cantidad de referees necesarios para guiar y asistir a todos los integrantes, asegurándonos que puedas disfrutar al máximo tus juegos y gozar la adrenalina que solo el paintball te ofrece.

Además nuestros referees son los encargados de hacer cumplir las reglas de juego para que tu experiencia sea siempre la mejor.

HORARIOS Y RESERVACIONES

Nuestro horario de atención es: **Viernes de 2:00 a 6:00 p.m.** **Sábados y Domingos de 9:00 a.m. a 6:00 p.m.**

Reservaciones: Si tu evento es entre semana puedes llamarnos y reservar el día y la hora que desees para atenderte.



EVENTOS

PAQUETES

Los paquetes son por persona, cada uno incluye todo el equipo de juego.

Paquete 1:
Q100 = 100 paintballs.

Paquete 2:
Q150 = 200 paintballs.

Paintballs adicionales:
Q50 = 100 paintballs.

*Recuerda que no hay límite de tiempo y juegas en nuestras diferentes áreas.

EDADES PARA JUGAR

El paintball es un deporte para toda la familia, pueden jugar niños desde 8 años y adultos de todas las edades. Lo único que necesitas es un espíritu de aventura y muchas ganas de disfrutar al máximo.



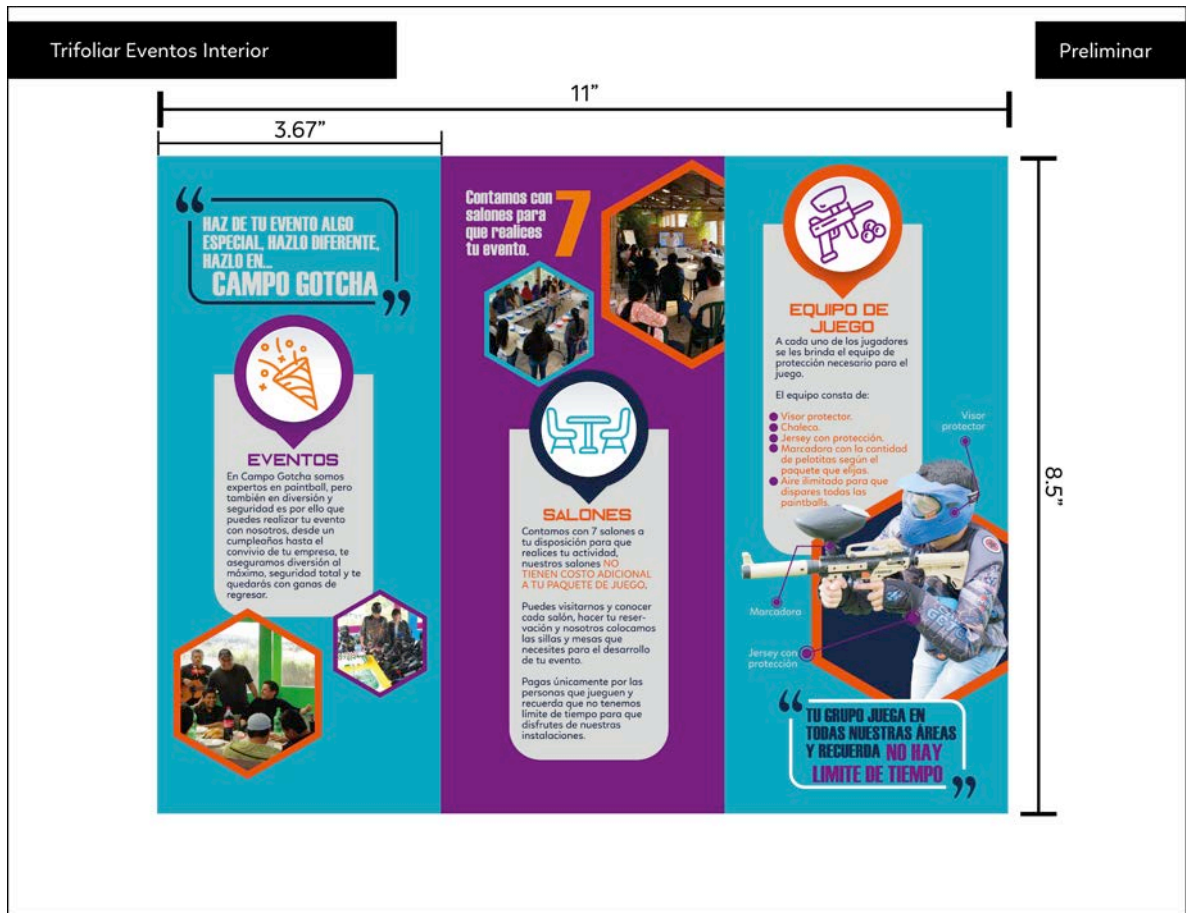
EL PAINTBALL ES PARA TODA LA FAMILIA. VEN Y DIVIÉRTETE A LO GRANDE. EN EL MEJOR CAMPO DE CENTROAMÉRICA.




Km. 15.8 carretera a El Salvador 📞 5492 1573

8.5”

7.4.7 Pieza 7 (Impreso). Trifoliar Eventos, interior, tamaño 11X8.5”



El trifoliar “Eventos” contiene toda la información relacionada a los costos, ambientes y equipo de juego que proporciona la empresa a los grupos que llegan a realizar alguna actividad a Campo Gotcha.

7.4.8 Pieza 8 (Impreso). Trifoliar Trabajo en Equipo, exterior, tamaño 11X8.5”

Trifoliar Trabajo en equipo Exterior
Preliminar

11"

3.67"





MOTIVACIÓN

Sabemos que mantener a un grupo motivado genera un mejor ambiente y esto se puede ver en el cumplimiento de los objetivos de tu empresa.

El paintball es un juego desestresante, te ayuda a liberar la tensión acumulada.

Después de cada juego siempre escucharás alguna anécdota de la partida, ayuda a fraternizar y crea mejores lazos de amistad, tu grupo sale más integrado de como ha llegado.



MERCADEO

El paintball y el marketing tienen elementos en común y nosotros te mostramos como puedes enfrentar cada uno de ellos.

Campo de juego: es tu grupo de mercado y mientras más avances más mercado ganas.

El rival: es tu competencia, te damos las tácticas para que puedas ganarle y dejarlo fuera del mercado.

Objetivo del juego: son tus metas y te motivamos para que puedas cumplir cada una de ellas.

En cada área de juego desarrollamos una actividad diferente a la que hace que el grupo crea nuevas estrategias.

Al final de cada juego hacer un análisis FODA del grupo, haciendo que entres a lo nuevo partida con una mejor visión grupal.

CAMPO GOITCHA
JUEGOS EN LA NATURALEZA

TRABAJO EN EQUIPO



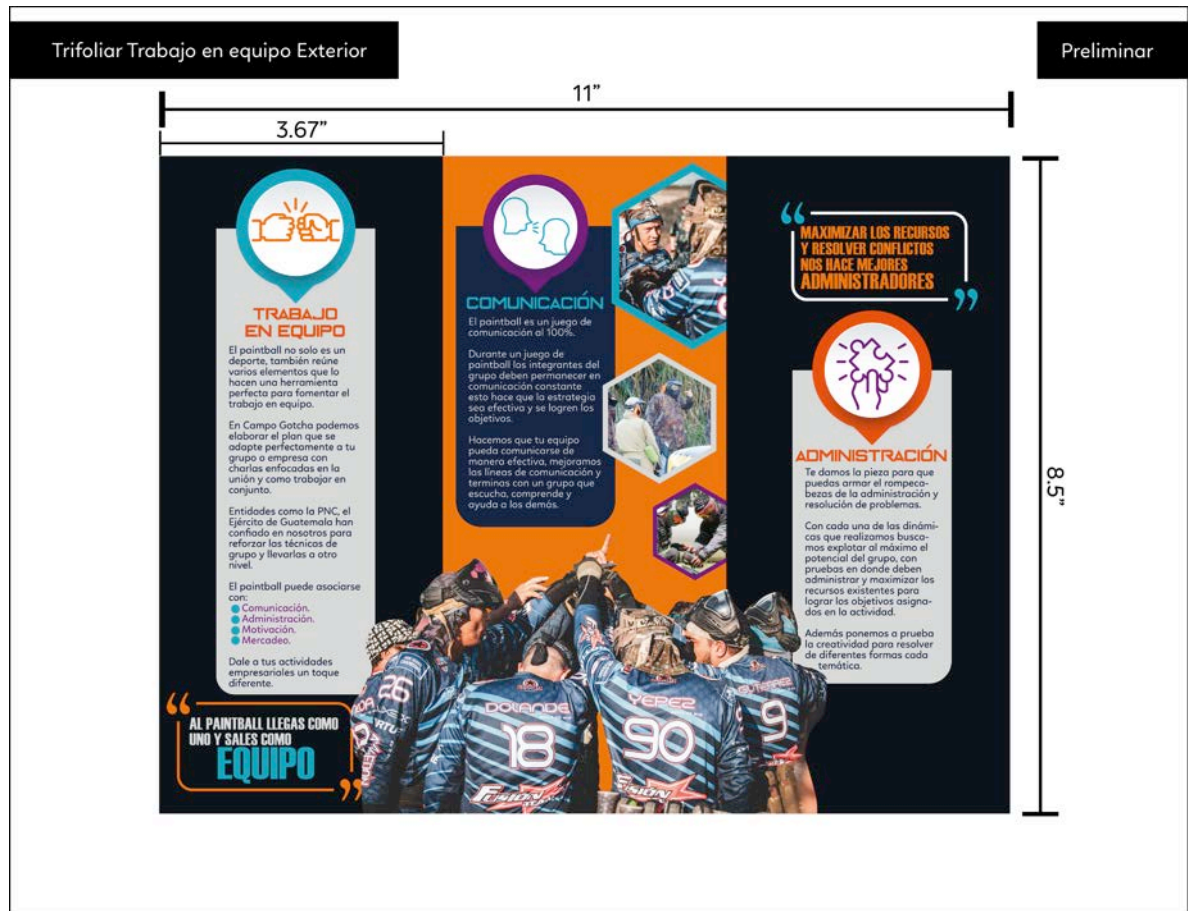
f 

Km. 15.8 carretera a El Salvador 5492 1573

8.5"

“ LAS ACTIVIDADES DE TU GRUPO SON MEJORES CUANDO LAS PONES EN MANOS DE EXPERTOS TE ESPERAMOS ”

7.4.9 Pieza 9 (Impreso). Trifoliar Trabajo en Equipo, interior, tamaño 11X8.5”



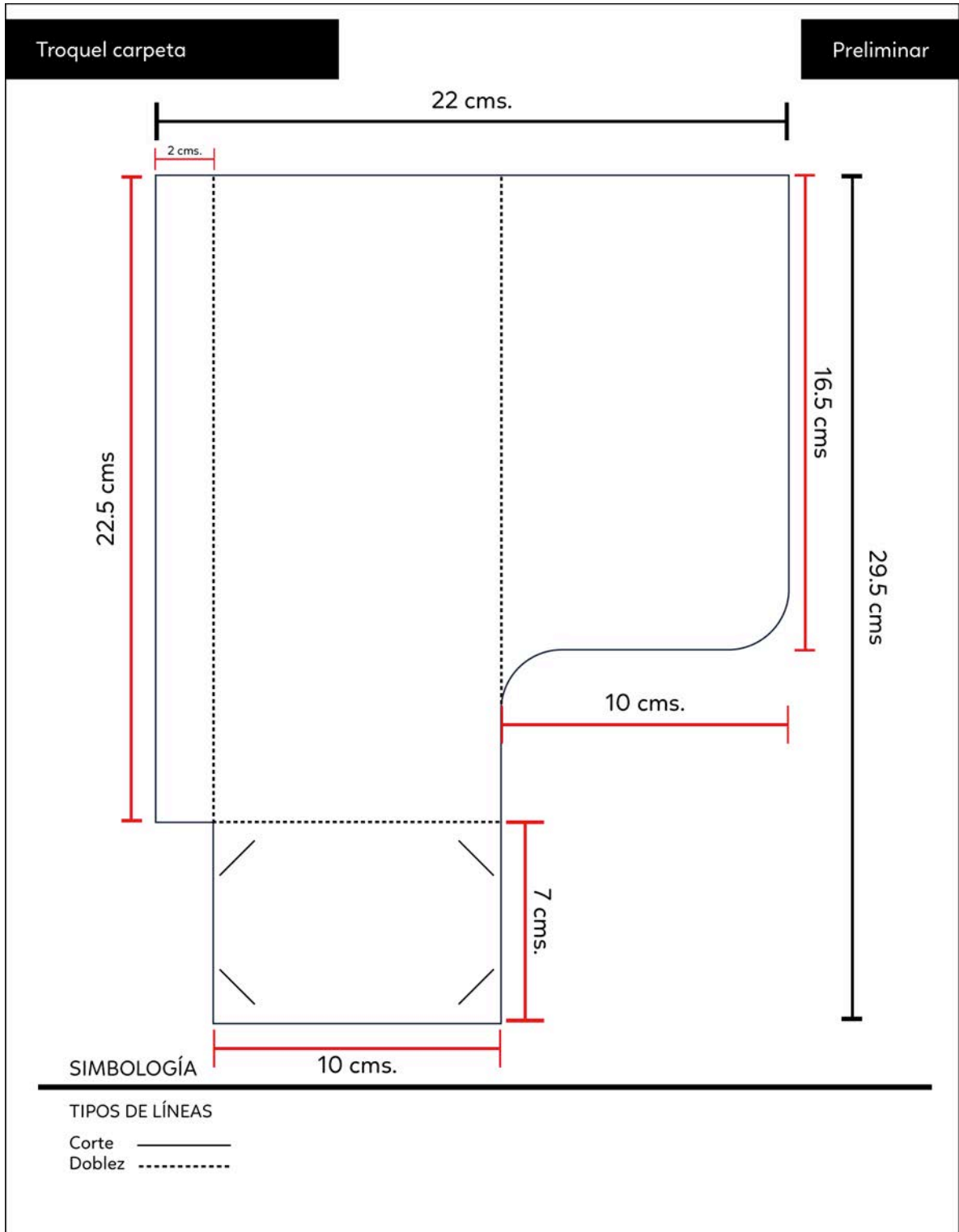
Este trifoliar está enfocado a las empresas, contiene información para que las personas puedan relacionar el juego del paintball con el mundo administrativo y utilizar el paintball como un método de ayuda administrativo.

7.4.10 Pieza 10 (Impreso). Inserto (volante), tamaño 3.67X8.5”



El volante de protocolo fue necesario debido a la situación que está atravesando el país, la empresa Campo Gotcha ha adoptado medidas de seguridad para poder operar como lo manda la ley.

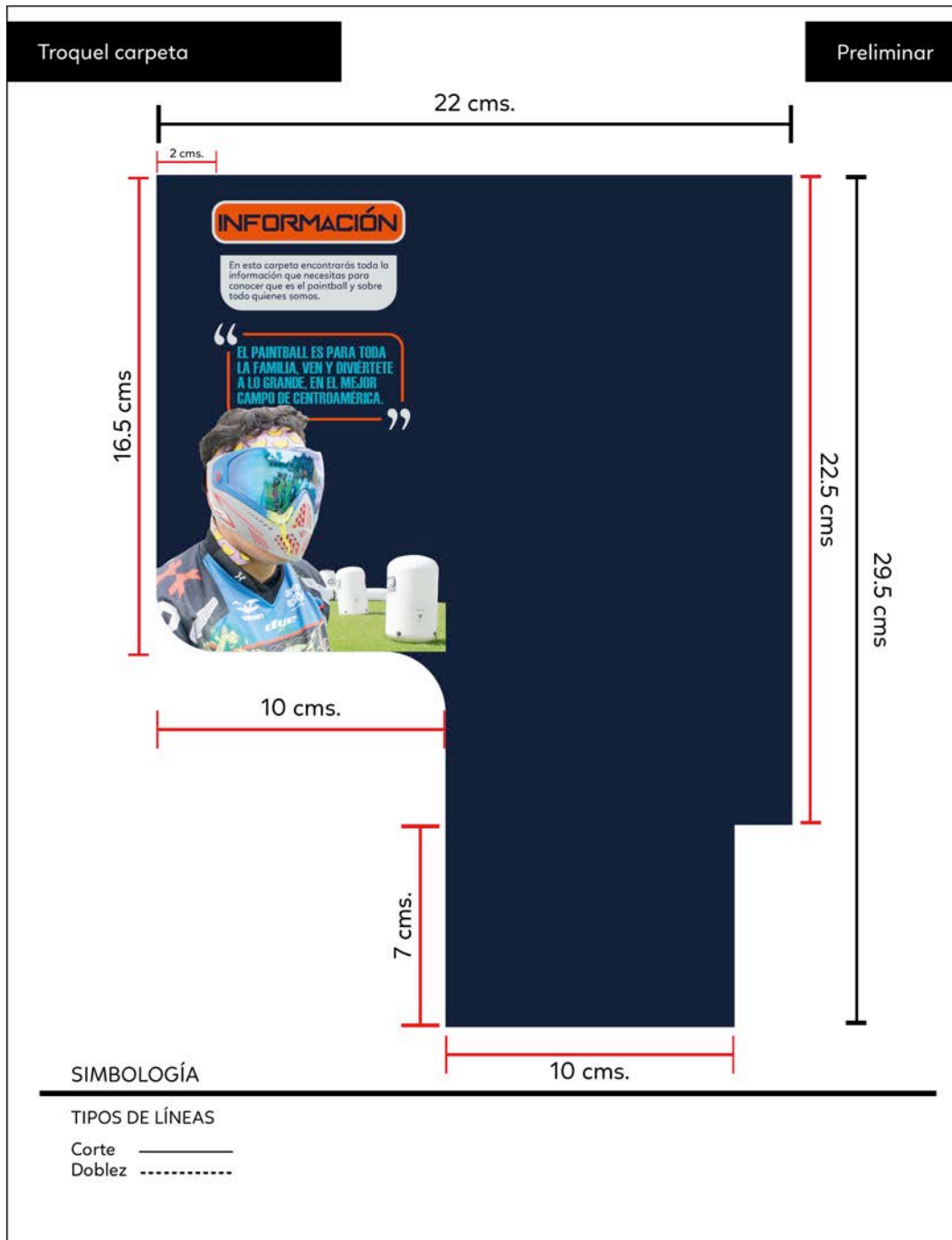
7.4.11 Pieza 11. Troquel carpeta, tamaño 22 X8 29.5 cms.



7.4.12 Pieza 12 (Impreso). Carpeta (exterior), tamaño 22 X8 29.5 cms.



7.4.13 Pieza 13 (Impreso). Carpeta (interior), tamaño 22 X8 29.5 cms.



La carpeta está elaborada para cubrir los trifoliales, es de tamaño menor a las carpetas comunes, se hizo así para que sea más fácil de transportar y también para que la forma sea más original.

CAPÍTULO VIII
VALIDACIÓN TÉCNICA

Capítulo VIII: Validación técnica

Al finalizar la propuesta preliminar de el diseño de carpeta corporativa para dar a conocer a clientes reales y potenciales los servicios recreativos que ofrece la empresa Campo Gotcha, en Santa Catarina Pinula, Guatemala, Guatemala, se dará inicio al proceso de validación técnica, mostrando el proyecto a clientes, expertos y grupo objetivo. El instrumento de validación será la encuesta personal, en ellas se crearán preguntas cerradas y calificación basada en la escala de Likert.

Las encuestas se realizarán de dos maneras: de forma virtual a través de Google Forms, para expertos, clientes y grupo objetivo, e impresas para clientes y grupo objetivo.

El enfoque del 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 intentará evaluar el nivel de percepción de los encuestados con respecto a la propuesta del diseño.

La herramienta a utilizar es una encuesta de respuesta múltiple que se aplicará al cliente, a veintisiete (27) personas, hombres y mujeres del grupo objetivo y a tres (3) expertos en el área de comunicación y diseño.

8.1 Población y muestreo

Las encuestas se realizaron a una muestra de 30 personas divididas en tres grupos:

- Cliente: Ing. César Pineda.

Expertos: Profesionales en distintas áreas de la comunicación y el diseño.

- Lic. Lourdes Donis.
- Lic. Rodrigo Mansilla Ghinatti
- Diseñador Samuel Herrera.

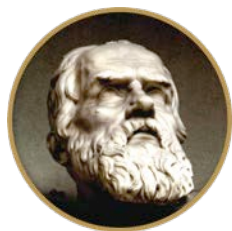
Grupo objetivo: mujeres y hombres, de 35 a 45 años de edad, con un NSE A – C3, gustos por los deportes extremos, diversión y competitividad y tendencia a disfrutar de un buen momento en un lugar en donde se sientan bien.

8.2 Método e instrumentos

La herramienta que se usará es la encuesta. La encuesta consiste en un procedimiento a través del que se recopilan datos por medio de un cuestionario previamente diseñado. Dentro de la encuesta se usará el método de la escala tipo Likert. Esta escala consiste en una forma psicométrica usada comúnmente en cuestionarios. Se colocan distintos grados o niveles en los que el encuestado estará de acuerdo o en desacuerdo con una declaración, pregunta o ítem y posteriormente se procesan los resultados obtenidos. Este es un método cualitativo y produce datos descriptivos.

Asimismo se hará uso de preguntas dicotómicas en las que el encuestado responderá “mucho” , “no” , según considere.

8.2.1 Modelo de la encuesta:



Galileo
UNIVERSIDAD
La Revolución en la Educación

Facultad de Ciencias de la Comunicación
(FACOM)

Licenciatura en Comunicación y Diseño

Proyecto de graduación

Nombre

Profesión

Puesto

Años de experiencia en el mercado:

Perfil: Experto Cliente Grupo objetivo Edad

Encuesta de Validación del proyecto de:

Creación, diseño de carpeta corporativa para dar a conocer a clientes reales y potenciales los servicios recreativos que ofrece la empresa Campo Gotcha. Santa Catarina Pinula, Guatemala, Guatemala 2020

Antecedentes:

Campo Gotcha es una empresa que brinda sus servicios de recreación desde el año 2000, a través del deporte llamado paintball. Fue creada el año 2000 por el Ing. César Pineda y actualmente se dedica principalmente a promover el paintball en Guatemala.

Campo Gotcha no solo brinda la opción de jugar paintball, sino también de realizar eventos en sus instalaciones con la asesoría del personal altamente calificado y certificado, para que la experiencia de jugar y hacer sus celebración en Campo Gotcha sea satisfactoria.

Al visitar Campo Gotcha se pudo observar que no cuenta con una carpeta corporativa para dar a conocer a los clientes reales y potenciales los servicios recreativos que presta.

Por lo que se ha planteado el objetivo de diseñar una carpeta corporativa para dar a conocer a los clientes reales y potenciales los servicios recreativos que ofrece la empresa Campo Gotcha.

Instrucciones:

Con base a lo anterior, observe la propuesta de la carpeta corporativa y según su criterio conteste las siguientes preguntas de validación, colocando una “X” en los espacios en blanco.

Parte Objetiva

- 1) ¿Considera que es necesario diseñar una carpeta corporativa para dar a conocer a los clientes reales y potenciales los servicios recreativos que la empresa Campo Gotcha ofrece?

Si

No

- 2) ¿Considera que es necesario investigar toda la información relacionada con el diseño de carpeta corporativa y su contenido para implementarla en la elaboración del proyecto?

Si

No

- 3) ¿Considera que es necesario investigar que es el paintball y que es Campo Gotcha para diseñar la carpeta corporativa para dar a conocer a los clientes reales y potenciales los servicios recreativos que la empresa Campo Gotcha ofrece?

Si

No

4) ¿Considera necesario diagramar el contenido de cada trifoliar que contiene la carpeta corporativa de manera que sea atractivo para los clientes reales y potenciales de la empresa Campo Gotcha?

Si

No

5) ¿Considera que es necesario seleccionar los colores adecuados de cada trifoliar que contiene la carpeta corporativa para que el grupo objetivo identifique fácilmente el tipo de información que contiene cada uno?

Si

No

6) ¿Considera que es necesario diseñar una tarjeta de presentación con los datos de contacto y mapa de ubicación de la empresa Campo Gotcha para que los clientes tengan una herramienta de comunicación con la empresa?

Si

No

Parte Semiológica

7) ¿Considera que el diseño de la carpeta se apega a la tendencia minimalista?

Mucho

Poco

Nada

8) ¿Considera que el diseño de los trifoliales respeta la línea gráfica de la carpeta?

<input type="checkbox"/>	Mucho
<input type="checkbox"/>	Poco
<input type="checkbox"/>	Nada

9) ¿Considera que los colores utilizados en las piezas son adecuados al deporte del paintball?

<input type="checkbox"/>	Muy adecuados
<input type="checkbox"/>	Poco adecuados
<input type="checkbox"/>	Nada adecuados

10) ¿Considera que las fotografías en los trifoliales representan la actividad deportiva del paintball?

Mucho

Poco

Nada

Parte Operativa

11) ¿Considera que la tipografía utilizada es?

Muy legible

Poco legible

Nada legible

12) ¿Considera que el tamaño de la carpeta corporativa es?

Muy apropiado

Poco apropiado

Nada apropiado

13) ¿Considera que la diagramación utilizada en los trifoliales es?

Muy apropiado

Poco apropiado

Nada apropiado

14) ¿Considera que la información contenida en los trifoliales es?

Muy completa

Poco completa

Nada completa

De antemano se agradece la atención y el tiempo para contestar esta encuesta. Si en dado caso usted tiene alguna sugerencia, comentario o crítica puede hacerlo en el siguiente espacio: _____

Gracias por contribuir al proyecto de graduación: "DISEÑO DE CARPETA CORPORATIVA PARA DAR A CONOCER A CLIENTES REALES Y POTENCIALES LOS SERVICIOS RECREATIVOS QUE OFRECE LA EMPRESA CAMPO GOTCHA. SANTA CATARINA PINULA, GUATEMALA, GUATEMALA", su opinión será tomada en cuenta para la realización de cambios en dicho proyecto.

8.3 Resultados e interpretación de resultados

8.3.1 Parte Objetiva.

1. ¿Considera que es necesario diseñar una carpeta corporativa para dar a conocer a los clientes reales y potenciales los servicios recreativos que la empresa Campo Gotcha ofrece?



Interpretación: El 100% de los encuestados indicó que es necesario diseñar una carpeta corporativa para dar a conocer a los clientes reales y potenciales los servicios recreativos que la empresa Campo Gotcha ofrece, mientras que no hubo respuestas negativas a la pregunta (0%). Esto demuestra que se debe trabajar la carpeta y que será bien recibida por los clientes reales y potenciales de la empresa Campo Gotcha.

2. ¿Considera que es necesario investigar toda la información relacionada con el diseño de carpeta corporativa y su contenido para implementarla en la elaboración del proyecto?



Interpretación: El 100% de los encuestados indicó que es necesario investigar toda la información relacionada con el diseño de carpeta corporativa y su contenido para implementarla en la elaboración del proyecto, mientras que no hubo respuestas negativas a la pregunta (0%). Esto demuestra que investigar la información acerca del diseño es importante, ya que gracias a esa investigación se pudo crear el proyecto y reúne los requisitos que necesitan las carpetas corporativas.

3. ¿Considera que es necesario investigar que es el paintball y que es Campo Gotcha para diseñar la carpeta corporativa para dar a conocer a los clientes reales y potenciales los servicios recreativos que la empresa Campo Gotcha ofrece?



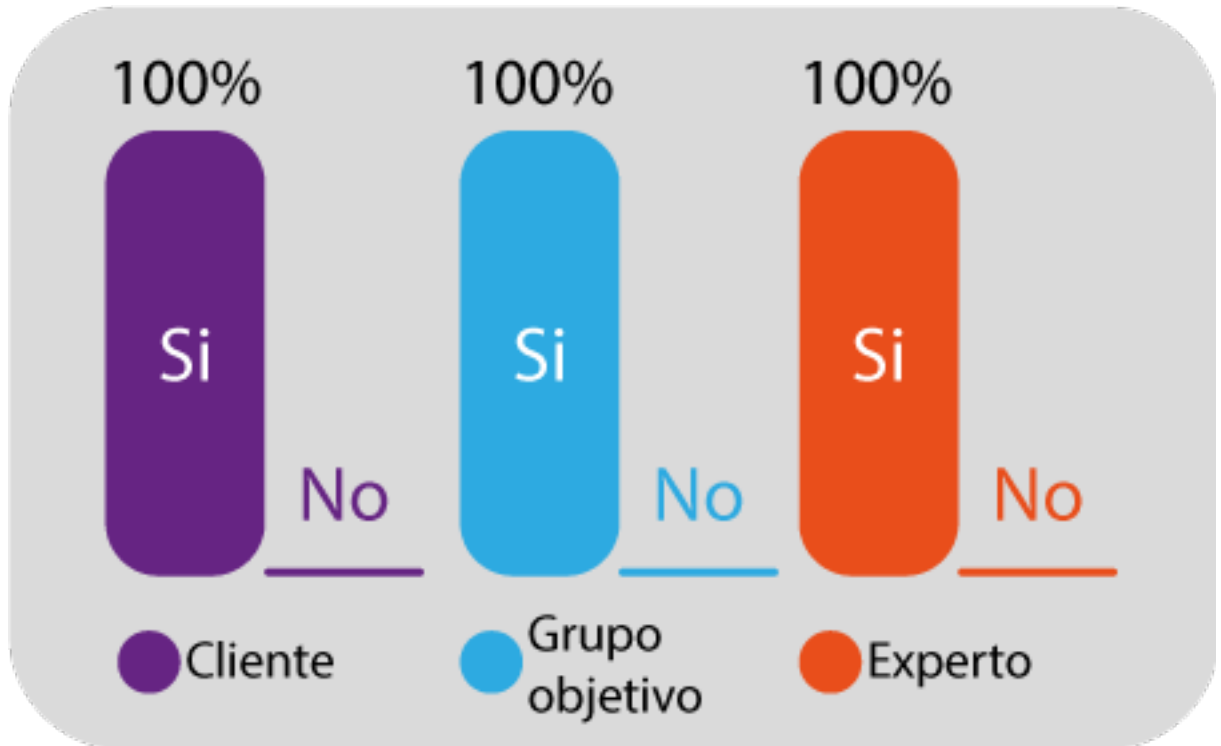
Interpretación: El 100% de los encuestados indicó que es necesario investigar que es el paintball y que es Campo Gotcha para diseñar la carpeta corporativa para dar a conocer a los clientes reales y potenciales los servicios recreativos que la empresa Campo Gotcha ofrece, mientras que no hubo respuestas negativas a la pregunta (0%). Este resultado nos indica que es importante la investigación previa al desarrollo del proyecto, ya que gracias a la información obtenida se pueden realizar las piezas con información funcional.

4. ¿Considera necesario diagramar el contenido de cada trifoliar que contiene la carpeta corporativa de manera que sea atractivo para los clientes reales y potenciales de la empresa Campo Gotcha?



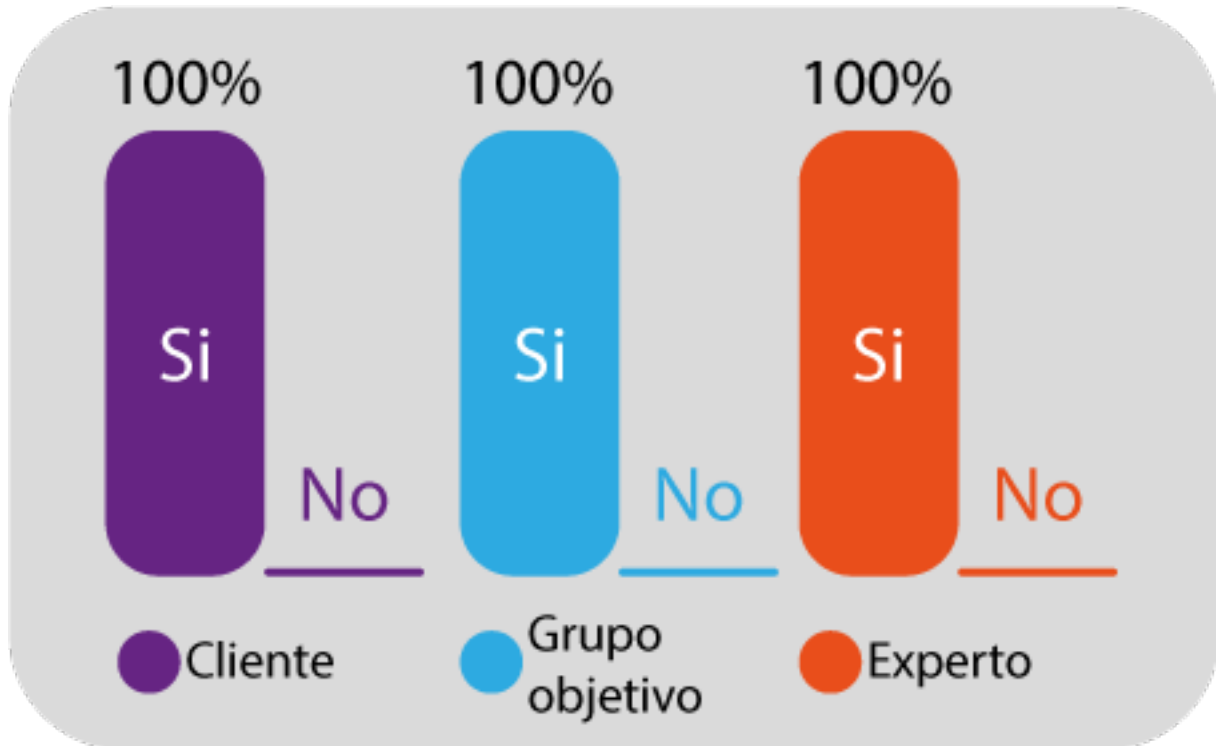
Interpretación: El 100% de los encuestados indicó que es necesario diagramar el contenido de cada trifoliar que contiene la carpeta corporativa de manera que sea atractivo para los clientes reales y potenciales de la empresa Campo Gotcha, mientras que no hubo respuestas negativas a la pregunta (0%). La forma en cómo se distribuyen los elementos dentro del espacio es importante y se ve reflejado claramente den los resultados de la encuesta.

5. ¿Considera que es necesario seleccionar los colores adecuados de cada trifoliar que contiene la carpeta corporativa para que el grupo objetivo identifique fácilmente el tipo de información que contiene cada uno?



Interpretación: El 100% de los encuestados indicó que es necesario seleccionar los colores adecuados de cada trifoliar que contiene la carpeta corporativa para que el grupo objetivo identifique fácilmente el tipo de información que contiene cada uno, mientras que no hubo respuestas negativas a la pregunta (0%). Esto demuestra que el atractivo visual de los colores tienen un papel importante en el desarrollo del proyecto y que las personas lo ven como algo principal.

6. ¿Considera que es necesario diseñar una tarjeta de presentación con los datos de contacto y mapa de ubicación de la empresa Campo Gotcha para que los clientes tengan una herramienta de comunicación con la empresa?



Interpretación: El 100% de los encuestados considera que es necesario diseñar una tarjeta de presentación con los datos de contacto y mapa de ubicación de la empresa Campo Gotcha para que los clientes tengan una herramienta de comunicación con la empresa, mientras que no hubo respuestas negativas a la pregunta (0%). Esto demuestra que las tarjetas de presentación o de contacto siguen siendo muy utilizadas en la actualidad y Campo Gotcha debe contar con una para que los clientes se puedan poner en contacto con ellos.

8.3.2 Parte Semiológica.

7. ¿Considera que el diseño de la carpeta se apega a la tendencia minimalista?



Interpretación: El 100% de los encuestados en grupo objetivo y cliente considera que el diseño de la carpeta se apega a la tendencia minimalista, mientras que los expertos opinan un 90% en mucho y un 10% en poco. Esto quiere decir que nuestra carpeta cumple en su mayoría con estar dentro de la tendencia minimalista.

8. ¿Considera que el diseño de los trifoliales respeta la línea gráfica de la carpeta?



Interpretación: El 100% de los encuestados en grupo objetivo, cliente y expertos considera que el diseño de los trifoliales respeta la línea gráfica de la carpeta, mientras que no hubo respuestas negativas en ninguno de los grupos (0%). Este resultado nos indica que se logra el objetivo de la unidad entre carpeta y piezas de información.

9. ¿Considera que los colores utilizados en las piezas son adecuados al deporte del paintball?



Interpretación: El 100% de los encuestados en grupo objetivo, cliente y expertos considera que los colores utilizados en las piezas son adecuados al deporte del paintball, mientras que no hubo respuestas negativas en ninguno de los grupos (0%). La tendencia de colores brillantes es importante además que encaja muy bien con los colores que se usan para representar el juego del paintball, es por ello que se tiene una respuesta positiva en cuanto a la utilización de los colores.

10. ¿Considera que las fotografías en los trifoliales representan la actividad deportiva del paintball?



Interpretación: El 100% de los encuestados en grupo objetivo, cliente y expertos considera que las fotografías en los trifoliales representan la actividad deportiva del paintball, mientras que no hubo respuestas negativas en ninguno de los grupos (0%). Estos resultados nos indican que la toma y elección de las fotografías fue correcta, ya que se puede trasladar el mensaje de que es el paintball y que es Campo Gotcha con las mismas.

8.3.3 Parte operativa.

11. ¿Considera que la tipografía utilizada es?



Interpretación: El 100% de los encuestados en grupo objetivo, cliente y expertos considera que la tipografía utilizada es muy legible, mientras que no hubo respuestas negativas en ninguno de los grupos (0%). Lo que nos indica el resultado de esta pregunta es que la elección de las fuentes o tipografías fue la adecuada, para que no compitan con otro elemento y que el mensaje se puede leer claro. Las tipografías utilizadas son las institucionales de la empresa.

12. ¿Considera que el tamaño de la carpeta corporativa es?



Interpretación: El 100% de los encuestados en grupo objetivo, cliente y expertos considera que el tamaño de la carpeta corporativa es muy apropiado, mientras que no hubo respuestas negativas en ninguno de los grupos (0%). Podemos darnos cuenta que el tamaño a pesar de ser mas pequeño que lo acostumbrado no afectó en algo la opinión de las personas encuestadas y se puede utilizar de esa manera.

13. ¿Considera que la diagramación utilizada en los trifoliales es?



Interpretación: El 100% de los encuestados en grupo objetivo, cliente y expertos considera que la diagramación utilizada en los trifoliales es muy apropiada, mientras que no hubo respuestas negativas en ninguno de los grupos (0%). Gracias a la correcta diagramación es que cada pieza se ve atractiva y llama la atención de las personas. La diagramación diseñada se logra con la investigación previa para poder utilizar la información conseguida de los conceptos de diagramación.

14. ¿Considera que la información contenida en los trifoliales es?



Interpretación: El 100% de los encuestados en grupo objetivo, cliente y expertos considera que la información contenida en los trifoliales es muy completa, mientras que no hubo respuestas negativas en ninguno de los grupos (0%). Este resultado nos indica que la información contenida en los trifoliales gusta a las personas y resuelve dudas acerca de que es paintball y que se Campo Gotcha.

8.4 Cambios en base a los resultados

Con base a los datos obtenidos en la fase de validación para la implementación del presente proyecto se refleja que:

- Cumple con el objetivo general y con cada uno de los objetivos específicos.
- Cumple con los requisitos en la parte semiológica.
- Cumple con los requisitos en la parte operativa.
- Dentro de los cambios que se mencionan se ha determinado:
 - Agregar una brújula en el mapa de la tarjeta de presentación.
 - Modificar la proporción de los logos de las redes sociales.
 - Quitar los guiones que crea Adobe Illustrator al separar en sílabas las palabras.
 - Agregar el código de área en el teléfono de contacto de la empresa.
- Los cambios se reflejarán en la propuesta gráfica final.

8.4.1 Tarjeta de presentación.



8.4.2 Trifoliales.

Pieza: Trifoliales
ANTES
Cambios

DESPUÉS

Antes

Después

Antes

Después

Antes

Después

8.4.3 Justificación. Los cambios realizados a las piezas de diseño se dan gracias a las observaciones obtenidas durante la validación técnica. Las piezas que sufrieron cambios son la tarjeta de presentación y los trifoliales, se debe mencionar que a todos los trifoliales se le aplicaron los mismos cambios, es por ello que no se detallan las demás piezas, ya que son los mismos que se grafican en el inciso 8.4.2 Trifoliales.

CAPÍTULO IX
PROPUESTA GRÁFICA FINAL

Capítulo IX Propuesta gráfica final

9.1 Pieza 1 (Impreso): Tarjeta de presentación, tamaño 3.5X2”.



La tarjeta de presentación contiene los colores corporativos y todos los datos de contacto, además cuenta con un mapa para que las personas puedan llegar fácilmente a la empresa.

9.2 Mockup tarjeta de presentación.



9.3 Pieza 2 (Impreso): Trifoliar ¿Qué es paintball? Exterior, tamaño 11X8.5”.

Trifoliar ¿Qué es paintball? Exterior

Final

11"

3.67"

8.5"

TIPOS DE JUEGO

SPEEDBALL
El speedball (bola rápida) es una modalidad del paintball basado más en la velocidad y el movimiento.
Esta es la modalidad que se utiliza para los campeonatos más grandes de las ligas a nivel mundial.
Se juega con bunkers (obstáculos) inflables y en su mayoría se juega 5 vs 5.

WOODSBALL
Se llama woodsball al paintball que se practica en zonas de bosque, naturaleza, tipo junglas.
En woodsball a diferencia del Speedball la cantidad de jugadores por partido es mucho mayor y la duración de cada juego es más larga que la de las otras modalidades.
Para quienes practican este tipo de juego tratan de llevarlo a un nivel más alto, su vestimenta es tipo militar o táctico, los marcadores pasan a ser más parecidas a equipos de asalto para darle un poco de realismo.
Existen campeonatos de woodsball a nivel mundial en donde las partidas pueden durar hasta un día entero.

URBAN
Esta modalidad del paintball también es conocida como "Táctico".
Esta variante se juega en campos diseñados con estilo urbano, los obstáculos o trincheras que se utilizan son: paredes, casas, torres, autos, pueden jugarse en campos grandes con calles y edificios.

CAMPO GOTCHA
EXPERIENCIAS EN GUATEMALA

¿QUÉ ES PAINTBALL?

SEA CUAL SEA LA MODALIDAD DEL PAINTBALL QUE TE GUSTE TODAS LAS PUEDES PRACTICAR EN CAMPO GOTCHA

f i

Km. 15.8 carretera a El Salvador (+502) 5492 1573

9.4 Mockup trifoliar ¿Qué es paintball? Exterior.



9.5 Pieza 3 (Impreso): Trifoliar ¿Qué es paintball? Interior, tamaño 11X8.5”.



El trifoliar ¿Qué es paintball? Esta diseñado para que las personas puedan conocer todo lo relacionado al juego en sí y con esto comprender mejor el rol que desempeña la empresa Campo Gotcha.

9.7 Pieza 4 (Impreso): Trifoliar ¿Quiénes somos? Exterior, tamaño 11X8.5”.

Trifoliar ¿Quiénes somos? Exterior

Final

11”

3.67”

8.5”

NUESTRO EQUIPO

ARMAGEDON
Es el equipo profesional de paintball nacido en CAMPO GOTCHA, en el año 2005 se participa por primera ocasión en la liga más importante de paintball en Estados Unidos.

Armagedon se mantiene en constante evolución y práctica, la idea de que el paintball latino sea conocido a nivel mundial es lo que mantiene al equipo en la lucha por los primeros lugares.

Nuestro equipo ha participado en el campeonato mundial que se lleva a cabo cada año en los meses de octubre y noviembre, enfrentando se a los mejores equipos de diferentes partes del mundo en su división.

Los premios han sido múltiples a nivel internacional.

NUESTRO EQUIPO

Luego de mantenerse siempre entre los mejores, en el 2016 Armagedon logra adjudicarse el título de campeones de serie (primer lugar en el ranking general de la temporada 2016).

En el 2017 se coronan como campeones del mundo y se logra poner a Guatemala en el ojo del paintball mundial.

Armagedon es nuestro equipo, es el equipo de casa y por ello tiene todos nuestros valores, Armagedon y Campo Gotcha, buscan crear líderes en el campo y en la vida, crear lazos de amistad, hacer crecer el deporte y colocar el nombre de Guatemala en alto.

CAMPO GOTCHA
EXPERTOS EN QUERESOTA

¿QUIÉNES SOMOS?

ARMAGEDON

1st
Domeno J. S. Ortiz
GREAT LAKES OPEN
AUG 11-13, 2016
PAINBALL

**ARMAGEDON Y CAMPO GOTCHA
CREAMOS DEPORTISTAS DE
TALLA MUNDIAL, CREAMOS
CAMPEONES**

f **ig**

Km. 15.8 carretera a El Salvador (+502) 5492 1573

9.8 Mockup trifoldar ¿Quiénes somos? Exterior.



9.9 Pieza 5 (Impreso): Trifoliar ¿Quiénes somos? Interior, tamaño 11X8.5”.



En este trifoliar se conoce la historia de Campo Gotcha, así como los logros que ha conseguido con el equipo Armagedon, esto para que los clientes conozcan y confíen en la empresa.

9.10 Mockup trifoldar ¿Quiénes somos? Interior.



9.11 Pieza 6 (Impreso): Trifoliar Eventos, exterior, tamaño 11X8.5”.

Trifoliar Eventos Exterior

Final

11”

3.67”

8.5”

SEGURIDAD

NUESTRO PERSONAL

En Campo Gotcha contamos con personal altamente capacitado y certificado para que velen por la seguridad de las personas que nos visitan.

A cada grupo le asignamos la cantidad de referees necesarios para guiar y asistir a todos los integrantes, asegurándonos que puedas disfrutar al máximo tus juegos y gozar la adrenalina que solo el paintball te ofrece.

Además nuestros referees son los encargados de hacer cumplir las reglas de juego para que tu experiencia sea siempre la mejor.

EDADES PARA JUGAR

El paintball es un deporte para toda la familia, pueden jugar niños desde 8 años y adultos de todas las edades. Lo único que necesitas es un espíritu de aventura y muchos ganas de disfrutar al máximo.

HORARIOS Y RESERVACIONES

Nuestro horario de atención es: **Viernes de 2:00 a 6:00 p.m.** **Sábados y Domingos de 9:00 a.m. a 6:00 p.m.**

Reservaciones: Si tu evento es entre semana puedes llamarnos y reservar el día y la hora que desees para atenderte

PAQUETES

Los paquetes son por persona, cada uno incluye todo el equipo de juego.

Paquete 1: Q100 = 100 paintballs.

Paquete 2: Q150 = 200 paintballs.

Paintballs adicionales: Q50 = 100 paintballs.

*Recuerda que no hay límite de tiempo y juegos en nuestras diferentes áreas.

EVENTOS

CAMPO GOTCHA
ADVENTURA EN GUATEMALA

EL PAINTBALL ES PARA TODA LA FAMILIA. VEN Y DIVIERTETE A LO GRANDE, EN EL MEJOR CAMPO DE CENTROAMERICA.

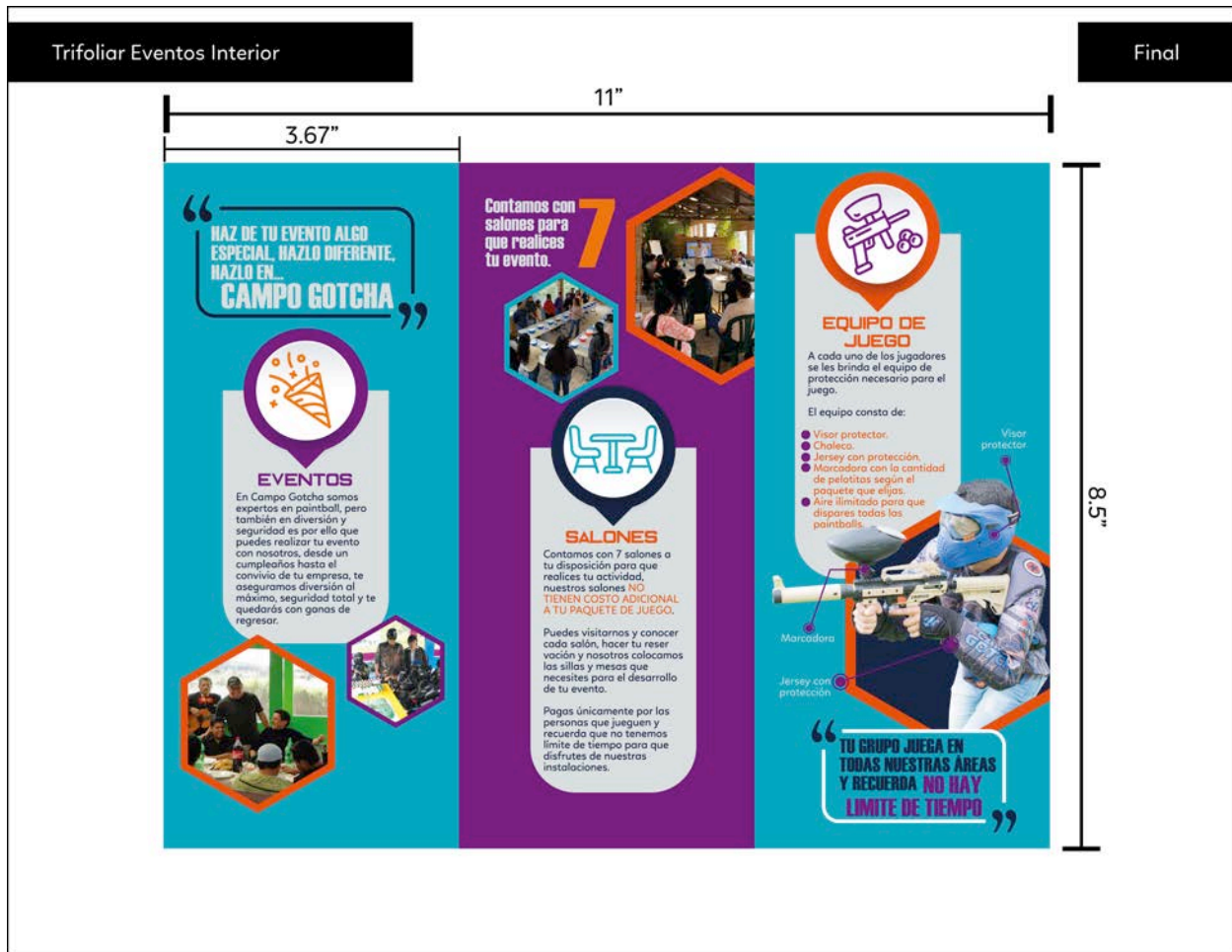
f i

Km. 15.8 carretera a El Salvador (+502) 5492 1573

9.12 Mockup trifoldar eventos, exterior.



9.13 Pieza 7 (Impreso): Trifoliar Eventos, interior, tamaño 11X8.5”.



El trifoliar “Eventos” contiene toda la información relacionada a los costos, ambientes y equipo de juego que proporciona la empresa a los grupos que llegan a realizar alguna actividad a Campo Gotcha.

9.14 Mockup trifoliar eventos, interior.



9.15 Pieza 8 (Impreso): Trifoliar Trabajo En Equipo, exterior, tamaño 11X8.5”.

Trifoliar Trabajo en equipo Exterior
Final

11”

3.67”







MERCADEO

El paintball y el marketing tienen elementos en común y nosotros te mostramos como puedes enfrentar cada uno de ellos.

Campo de juego: es tu grupo de mercado y quien tras más avances más mercado ganas.

El rival es tu competencia, te damos las técnicas para que puedas ganarla y dejarla fuera del mercado.

Objetivo del juego: son tus metas y te motivamos para que puedas cumplir cada una de ellas.

En cada área de juego, desarrollamos una actividad diferente lo que hace que el grupo cree nuevas estrategias.

Al final de cada juego hacer un análisis FODA del grupo, haciendo que antes de la nueva partida con una mejor visión grupal.

CAMPO GOTCHA
ALIMENTOS EN LA MANO

TRABAJO EN EQUIPO





MOTIVACIÓN

Sabemos que mantener a un grupo motivado genera un mejor ambiente y esto se puede ver en el cumplimiento de los objetivos de tu empresa.

El paintball es un juego desafiante, te ayuda a liberar la tensión acumulada.

Después de cada juego siempre escucharás alguna anécdota de la partida, ayuda a fraternizar y crea mejores lazos de amistad, tu grupo sale más integrado de como ha llegado.

“ LAS ACTIVIDADES DE TU GRUPO SON MEJORES CUANDO LAS PONES EN MANOS DE EXPERTOS TE ESPERAMOS ”



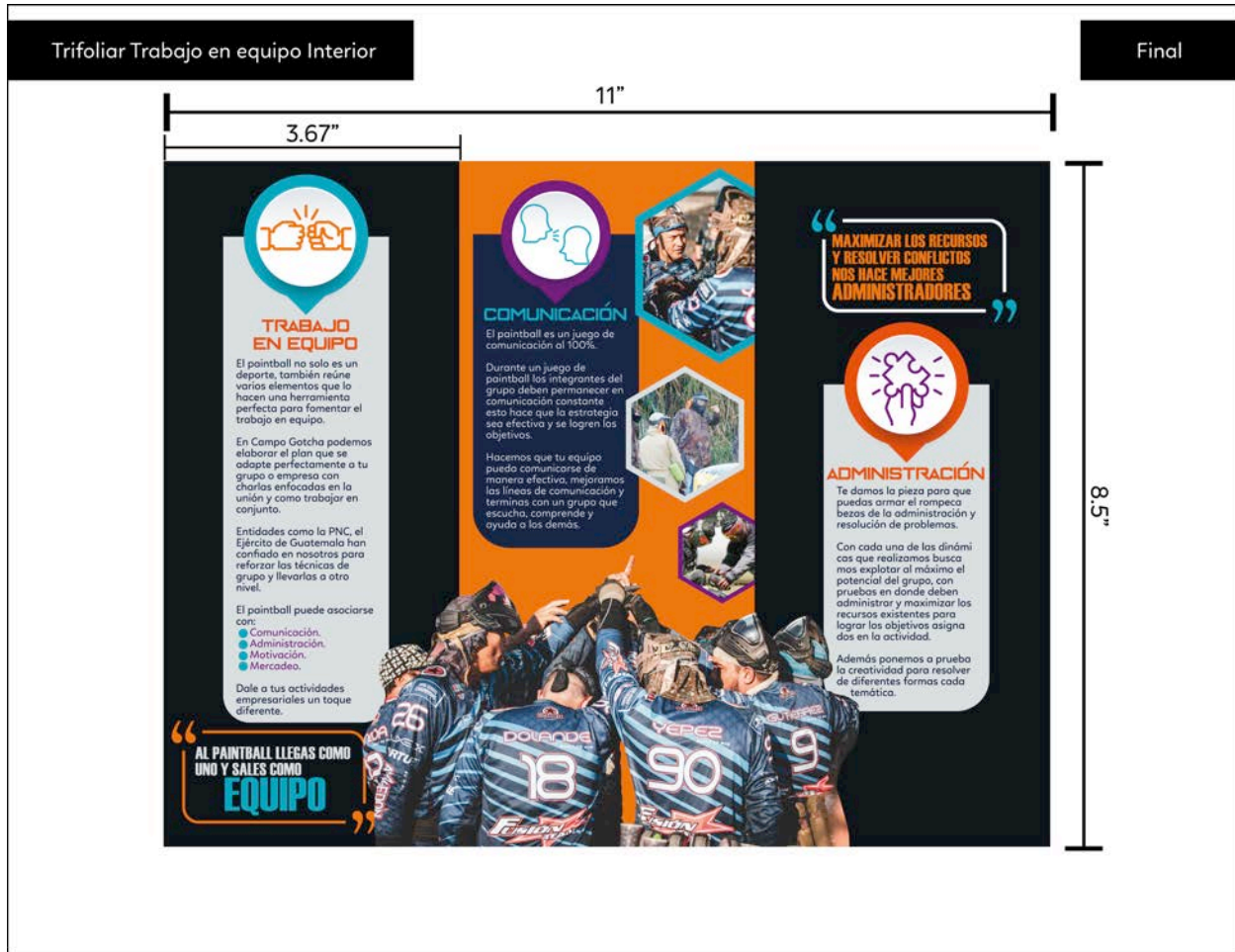
Km. 15.8 carretera a El Salvador (+502) 5492 1573

8.5”

9.16 Mockup trifoldar trabajo en equipo, exterior.



9.17 Pieza 9 (Impreso): Trifoliar Trabajo En Equipo, interior, tamaño 11X8.5”.



Este trifoliar está enfocado a las empresas, contiene información para que las personas puedan relacionar el juego del paintball con el mundo administrativo y utilizar el paintball como un método de ayuda administrativo.

9.18 Mockup trifoldar trabajo en equipo, interior.



9.19 Pieza 10 (Impreso): Inserto COVID-19, tamaño 3.6X8.5”.

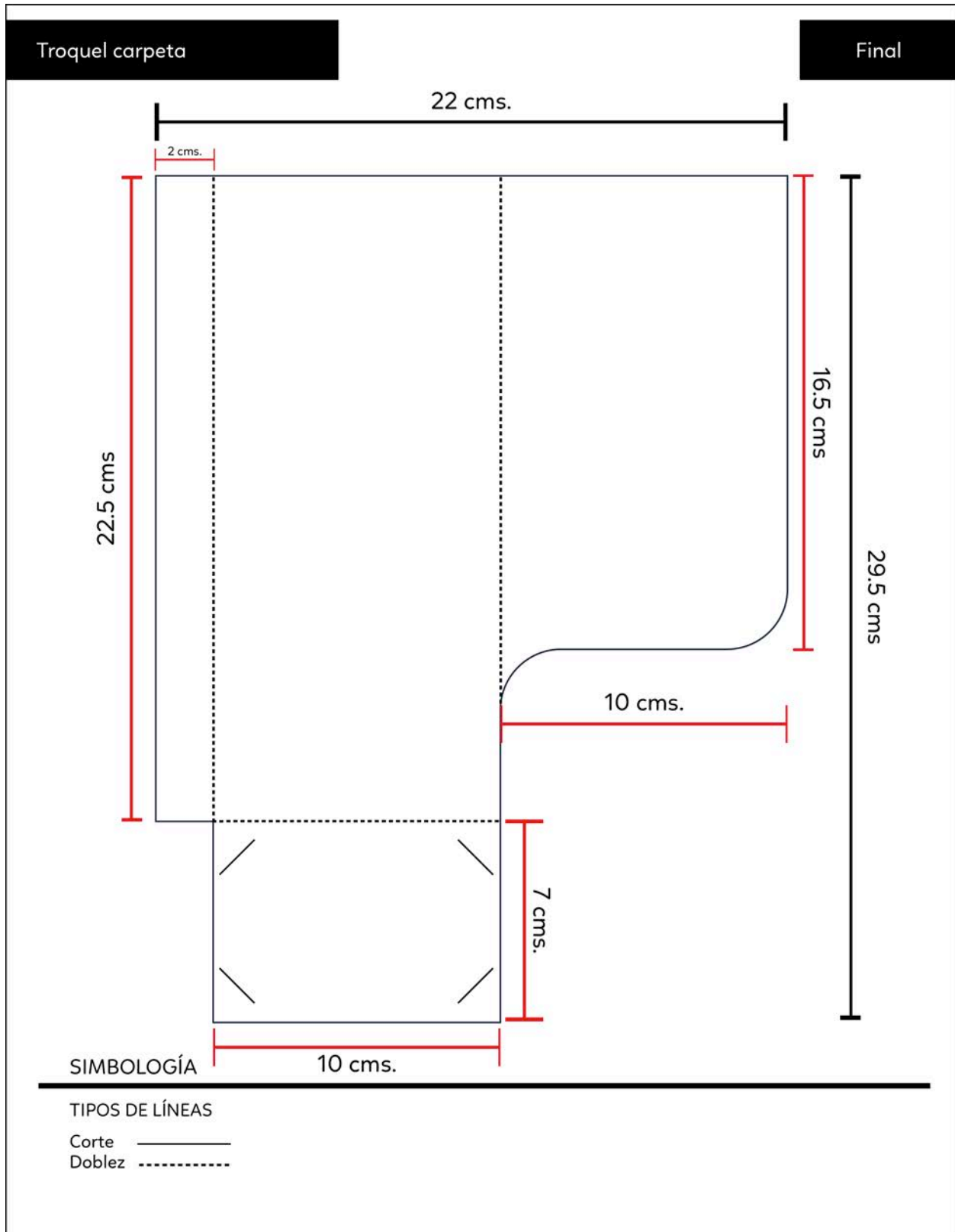


El volante de protocolo fue necesario debido a la situación que está atravesando el país, la empresa Campo Gotcha ha adoptado medidas de seguridad para poder operar como lo manda la ley.

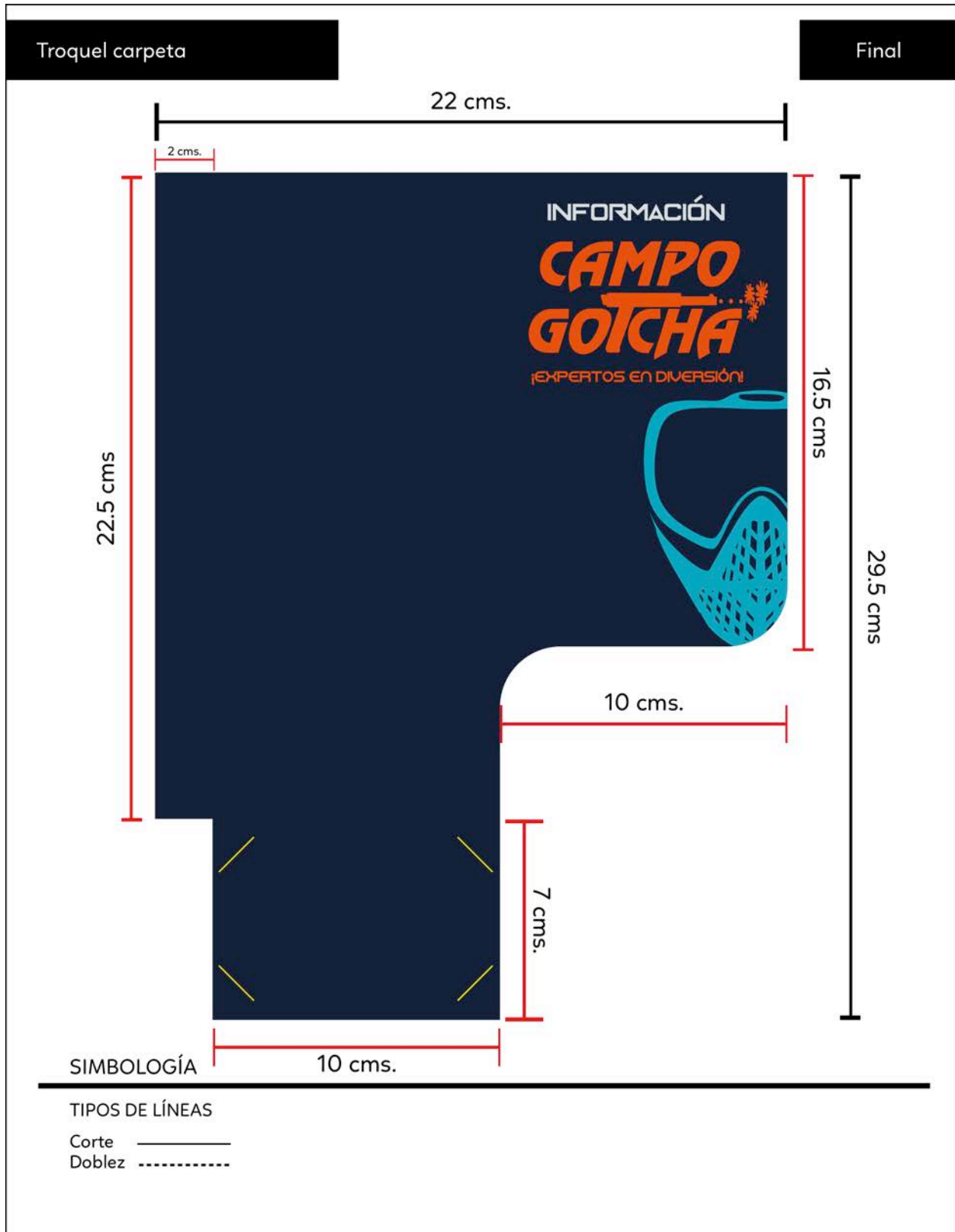
9.20 Mockup inserto COVID-19.



9.21 Pieza 11: Troquel carpeta, tamaño 22X29.5 cms.



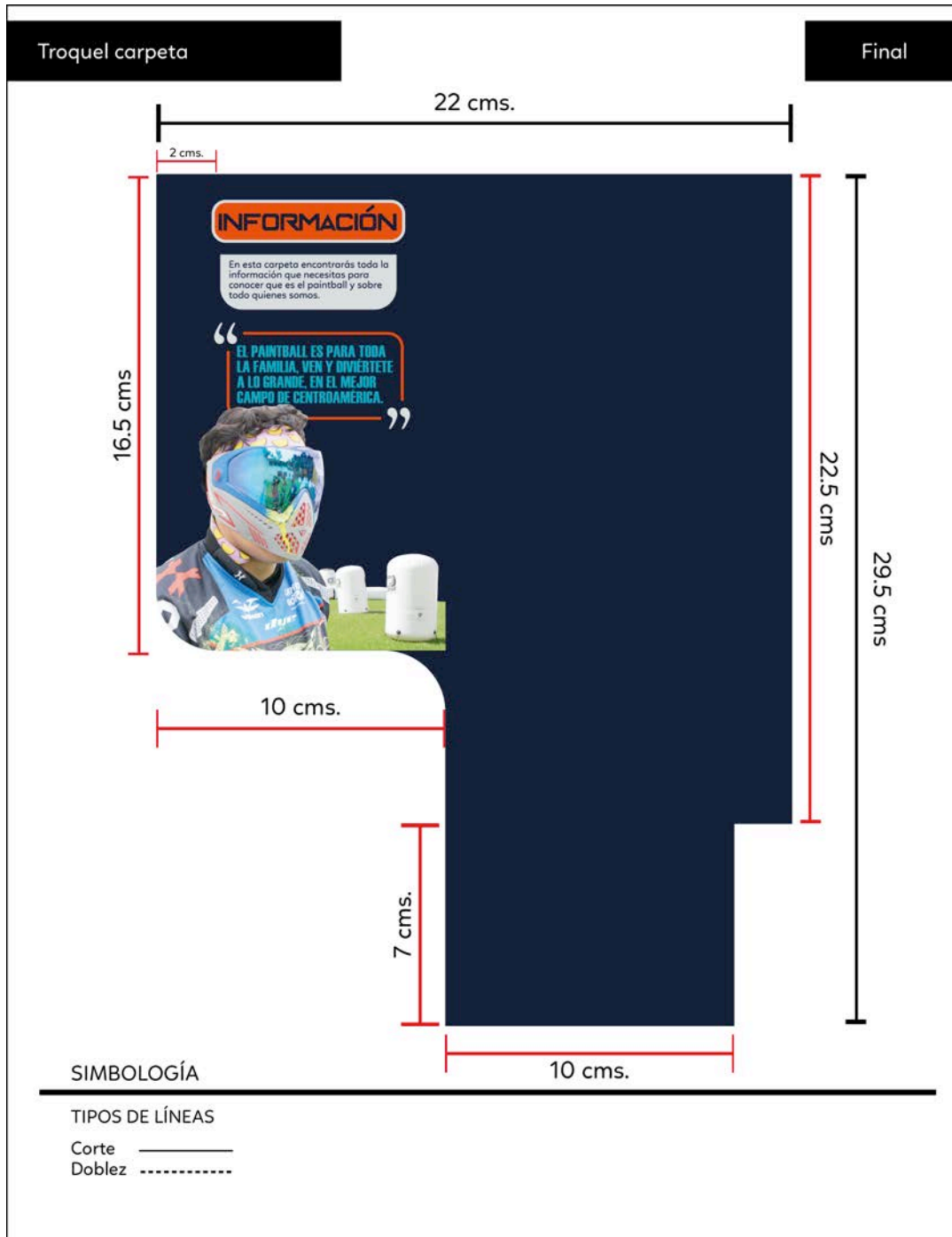
9.22 Pieza 12 (Impreso): Troquel carpeta, exterior, tamaño 22.5X29.5 cms.



9.23 Mockup carpeta exterior.



9.24 Pieza 13 (Impreso): Troquel carpeta, interior, tamaño 22.5X29.5 cms.



La carpeta esta elaborada para cubrir los trifoliales, es de un tamaño menor a las carpetas comunes, se hizo así para que sea más fácil de transportar y también para que la forma sea más original.

9.25 Mockup carpeta interior.



9.26 Artes para impresión.

9.26.1 Tarjeta de presentación.



9.26.2 Trifoliar ¿Qué es Paintball? Exterior

TIPOS DE JUEGO

SPEEDBALL
El speedball (bola rápida) es una modalidad del paintball basado más en la velocidad y el movimiento.
Esta es la modalidad que se utiliza para los campeonatos más grandes de las ligas a nivel mundial.
Se juega con bunkers (obstáculos) inflables y en su mayoría se juega 5 vs 5.

WOODSBALL
Se llama woodsball al paintball que se practica en zonas de bosque, naturaleza, tipo junglas.
En woodsball a diferencia del Speedball la cantidad de jugadores por partida es mucho mayor y la duración de cada juego es más larga que la de las otras modalidades.
Para quienes practican este tipo de juego tratan de llevarlo a un nivel más alto, su vestimenta es tipo militar o táctica, los marcadores pasan a ser más parecidos a equipos de asalto para darle un poco de realismo.
Existen campeonatos de woodsball a nivel mundial en donde las partidas pueden durar hasta un día entero.

URBAN
Esta modalidad del paintball también es conocida como "Tactical".
Esta variante se juega en campos diseñados con estilo urbano, los obstáculos o trincheras que se utilizan son: paredes, casas, torres, autos, pueden jugarse en campos grandes con calles y edificios.

¿QUÉ ES PAINTBALL?

SEA CUAL SEA LA MODALIDAD DEL PAINTBALL QUE TE GUSTE TODAS LAS PUEDES PRACTICAR EN CAMPO GOTCHA

CAMPO GOTCHA
JUEGAMOS EN SALVADOR

f @

Km. 15.8 carretera a El Salvador (+502) 5492 1573

9.26.3 Trifoliar ¿Qué es Paintball? Interior

“ EL PAINTBALL ES EL DEPORTE CON MAYOR CRECIMIENTO EN LOS ÚLTIMO 10 AÑOS Y ES UNO DE LOS MÁS SEGUROS PRACTICADOS AL AIRE LIBRE ”

QUE ES PAINTBALL

El paintball (en español "bola de pintura") es el deporte en donde los participantes usan marcadoras y pelotas rellenas de pintura para impactar a los oponentes, las marcadoras son accionadas por aire comprimido o CO2.

Es un juego de estrategia complejo en el cual los jugadores alcanzados por las bolas de pintura durante un juego son eliminados del mismo.

EQUIPO DE JUEGO

Para la práctica del paintball a nivel profesional se requiere del siguiente equipo:

- Visor Protector
- Jersey Protectora
- Marcadora
- Loader (depósito de paintballs)
- Puntera o plug de seguridad
- Tanque de aire comprimido o CO2
- Pants protector

PAINTBALLS

Las paintballs (pelotitas de pintura) son cápsulas hechas de gelatina, similar a la que se utilizan para las medicinas.

Están elaboradas de manera que al impactar en una superficie la paintball se quiebre con facilidad y deje marcado con pintura el lugar del impacto.

La paintball esta rellena de una mezcla de pintura a base de aceite vegetal y colorante para alimentos, por lo que no son tóxicas.

“ LAS PAINTBALLS SON ELABORADAS CON MATERIALES BIODEGRADABLES, NO CONTAMINAN EL MEDIO AMBIENTE ”

9.26.4 Trifoliar ¿Quiénes somos? Exterior

NUESTRO EQUIPO

ARMAGEDON

Es el equipo profesional de paintball nacido en CAMPO GOTCHA, en el año 2005 se participa por primera ocasión en la liga más importante de paintball en Estados Unidos.

Armagedon se mantiene en constante evolución y práctica, la idea de que el paintball latino sea conocido a nivel mundial es lo que mantiene al equipo en la lucha por los primeros lugares.

Nuestro equipo ha participado en el campeonato mundial que se lleva a cabo cada año en los meses de octubre y noviembre, enfrentándose a los mejores equipos de diferentes partes del mundo en su división.

Los premios han sido múltiples a nivel internacional.

NUESTRO EQUIPO

Luego de mantenerse siempre entre los mejores, en el 2016 Armagedon logra adjudicarse el título de campeones de serie (primer lugar en el ranking general de la temporada 2016).

En el 2017 se coronan como campeones del mundo y se logra poner a Guatemala en el ojo del paintball mundial.

Armagedon es nuestro equipo, es el equipo de casa y por ello tiene todos nuestros valores, Armagedon y Campo Gotcha, buscan crear líderes en el campo y en la vida, crear lazos de amistad, hacer crecer el deporte y colocar el nombre de Guatemala en alto.

CAMPO GOTCHA
EXPERTOS EN DIVERSIÓN

¿QUIÉNES SOMOS?

**ARMAGEDON Y CAMPO GOTCHA
CREAMOS DEPORTISTAS DE
TALLA MUNDIAL, CREAMOS
CAMPEONES**

Km. 15.8 carretera a El Salvador (+502) 5492 1573

9.26.5 Trifoliar ¿Quiénes somos? Interior



CAMPO GOTCHA
¡EXPERTOS EN DIVERSIÓN!

MISIÓN
Brindar la satisfacción de un juego seguro y cubrir la necesidad de recreación de nuestros clientes de manera eficaz, a través de un servicio personalizado, servicio técnico especializado y crear una nueva forma de diversión para las personas.

VISIÓN
Ser el mejor campo a nivel nacional, uno de los mejores y más competitivos a nivel mundial, creando jugadores de talla internacional que participen en las diferentes ligas del mundo.

“ EL PAINTBALL ES PARA TODA LA FAMILIA Y EN CAMPO GOTCHA TE BRINDAMOS UNA EXPERIENCIA ÚNICA. ”

QUIENES SOMOS

Somos una empresa guatemalteca con más de 20 años de experiencia diseñada y construida por profesionales bajo los mejores estándares de seguridad a nivel mundial, con el único fin de brindar una práctica limpia, segura y divertida del paintball.

Somos el mejor campo de centroamérica.

Asesoramos a varios campos en Latinoamérica.

Producimos los mejores jugadores de paintball de Guatemala.

Poseemos certificaciones internacionales adquiridas en Estados Unidos y Europa, que avalan nuestra seriedad y profesionalismo, además de contar con certificados técnicos de las mejores marcas de paintball en el mundo.

Miles de personas satisfechas y el orgullo de ser promotores del paintball en nuestra región, demuestra que en **Campo Gotcha** somos: **EXPERTOS EN PAINTBALL... EXPERTOS EN DIVERSIÓN.**

“ MÁS DE AÑOS DE EXPERIENCIA NOS AVALAN 20 ”

Contamos con **6** áreas diferentes de juego, para que disfrutes todas las modalidades del paintball.

Nuestro personal es altamente capacitado para poder monitorear todo tipo de grupos y eventos, garantizando la seguridad de cada jugador.

9.26.6 Trifoliar Eventos, exterior.

SEGURIDAD

NUESTRO PERSONAL

En Campo Gotcha contamos con personal altamente capacitado y certificado para que velen por la seguridad de las personas que nos visitan.

A cada grupo le asignamos la cantidad de referees necesarios para guiar y asistir a todos los integrantes, asegurándonos que puedas disfrutar al máximo tus juegos y gozar la adrenalina que solo el paintball te ofrece.

Además nuestros referees son los encargados de hacer cumplir las reglas de juego para que tu experiencia sea siempre la mejor.

EDADES PARA JUGAR

El paintball es un deporte para toda la familia, pueden jugar niños desde 8 años y adultos de todas las edades. Lo único que necesitas es un espíritu de aventura y muchas ganas de disfrutar al máximo.

HORARIOS Y RESERVACIONES

Nuestro horario de atención es: **Viernes de 2:00 a 6:00 p.m.** **Sábados y Domingos de 9:00 a.m. a 6:00 p.m.**

Reservaciones: Si tu evento es entre semana puedes llamarnos y reservar el día y la hora que desees para atenderte

PAQUETES

Los paquetes son por persona, cada uno incluye todo el equipo de juego.

Paquete 1:
Q100 = 100 paintballs.

Paquete 2:
Q150 = 200 paintballs.

Paintballs adicionales:
Q50 = 100 paintballs.

*Recuerda que no hay límite de tiempo y juegos en nuestras diferentes áreas.

EVENTOS

EL PAINTBALL ES PARA TODA LA FAMILIA, VEN Y DIVIERTETE A LO GRANDE, EN EL MEJOR CAMPO DE CENTROAMÉRICA.

CAMPO GOTCHA
DEPORTES EN DIMENSIÓN

f **ig**

Km. 15.8 carretera a El Salvador (+502) 5492 1573

9.26.7 Trifoliar Eventos, interior.

“**HAZ DE TU EVENTO ALGO ESPECIAL. HAZLO DIFERENTE. HAZLO EN... CAMPO GOTCHA**”

EVENTOS

En Campo Gotcha somos expertos en paintball, pero también en diversión y seguridad es por ello que puedes realizar tu evento con nosotros, desde un cumpleaños hasta el convivio de tu empresa, te aseguramos diversión al máximo, seguridad total y te quedarás con ganas de regresar.

Contamos con salones para que realices tu evento.

7

SALONES

Contamos con 7 salones a tu disposición para que realices tu actividad, nuestros salones **NO TIENEN COSTO ADICIONAL A TU PAQUETE DE JUEGO.**

Puedes visitarnos y conocer cada salón, hacer tu reservación y nosotros colocamos las sillas y mesas que necesites para el desarrollo de tu evento.

Pagas únicamente por las personas que jueguen y recuerda que no tenemos límite de tiempo para que disfrutes de nuestras instalaciones.

EQUIPO DE JUEGO

A cada uno de los jugadores se les brinda el equipo de protección necesario para el juego.

El equipo consta de:

- Visor protector.
- chaleco.
- Jersey con protección.
- Marcadora con la cantidad de pelotitas según el paquete que elijas.
- Aire ilimitado para que dispares todas las paintballs.

Marcadora

Jersey con protección

Visor protector

“**TU GRUPO JUEGA EN TODAS NUESTRAS ÁREAS Y RECUERDA **NO HAY LIMITE DE TIEMPO****”

9.26.8 Trifoliar Trabajo en Equipo, exterior.

CAMPO GOTCHA
JUEGOS EN DIVERSIÓN

TRABAJO EN EQUIPO

MOTIVACIÓN

Sabemos que mantener a un grupo motivado genera un mejor ambiente y esto se puede ver en el cumplimiento de los objetivos de tu empresa.

El paintball es un juego desestresante, te ayuda a liberar la tensión acumulada.

Después de cada juego siempre escucharás alguna anécdota de la partida, ayuda a fraternizar y crea mejores lazos de amistad, tu grupo sale más integrado de como ha llegado.

MERCADEREO

El paintball y el marketing tienen elementos en común y nosotros te mostramos como puedes enfrentar cada uno de ellos.

Campo de juego: es tu grupo de mercado y mientras más avances más mercado ganas.

El nivel de tu competencia, te damos las técnicas para que puedas ganar y llegar a favor del mercado.

Objetivo del juego: son tus metas y te motivamos para que puedas cumplir cada una de ellas.

En cada área de juego desarrollamos una actividad diferente lo que hace que el grupo cree nuevas estrategias.

Al final de cada juego hacer un análisis FODA del grupo, haciendo que entres a la nueva partida con una mejor visión grupal.

“ LAS ACTIVIDADES DE TU GRUPO SON MEJORES CUANDO LAS PONES EN MANOS DE EXPERTOS TE ESPERAMOS ”

f @

Km. 15.8 carretera a El Salvador (+502) 5492 1573

9.26.9 Trifoliar Trabajo en Equipo, interior.

TRABAJO EN EQUIPO

El paintball no solo es un deporte, también reúne varios elementos que lo hacen una herramienta perfecta para fomentar el trabajo en equipo.

En Campo Gotcha podemos elaborar el plan que se adapte perfectamente a tu grupo o empresa con charlas enfocadas en la unión y como trabajar en conjunto.

Entidades como la PNC, el Ejército de Guatemala han confiado en nosotros para reforzar las técnicas de grupo y llevarlas a otro nivel.

El paintball puede asociarse con:

- Comunicación.
- Administración.
- Motivación.
- Mercadeo.

Dale a tus actividades empresariales un toque diferente.

COMUNICACIÓN

El paintball es un juego de comunicación al 100%.

Durante un juego de paintball los integrantes del grupo deben permanecer en comunicación constante esto hace que la estrategia sea efectiva y se logren los objetivos.

Hacemos que tu equipo pueda comunicarse de manera efectiva, mejoramos las líneas de comunicación y terminas con un grupo que escucha, comprende y ayuda a los demás.

ADMINISTRACIÓN

Te damos la pieza para que puedas armar el rompecabezas de la administración y resolución de problemas.

Con cada una de las dinámicas que realizamos buscamos explorar al máximo el potencial del grupo, con pruebas en donde deben administrar y maximizar los recursos existentes para lograr los objetivos asignados en la actividad.

Además ponemos a prueba la creatividad para resolver de diferentes formas cada temática.

MAXIMIZAR LOS RECURSOS Y RESOLVER CONFLICTOS NOS HACE MEJORES ADMINISTRADORES

AL PAINTBALL LLEGAS COMO UNO Y SALES COMO EQUIPO

9.26.10 Inseto COVID-19.

PROTOCOLO COVID-19

CAMPO GOTCHA
EXPERTOS EN DIVERSIÓN

En Campo Gotcha todos nuestros equipos se encuentran desinfectados, esta ha sido nuestra política desde hace 20 años. Cuidamos de tu salud y por eso hemos implementado el siguiente protocolo para que nos visites con toda confianza.

TOMA DE TEMPERATURA
Contamos con termómetros de pared (sin contacto) en la entrada para tomarte la temperatura antes de ingresar.

GEL ANTIBACTERIAL
Tenemos estaciones con dispensadores de alcohol en gel sin contacto, para que puedas desinfectar tus manos.

MASCARILLA
Recuerda el uso de tu mascarilla es muy importante para evitar la propagación del virus, es por ello que te recomendamos utilizarla siempre, también contamos con mascarillas para brindarte y puedas utilizarla mientras juegas.

LAVADO DE MANOS
El lavado frecuente de manos es indispensable, siempre hemos tenido a tu disposición múltiples lavamanos en la salida de nuestras áreas de juego. No tendrás dificultad para encontrarlos.

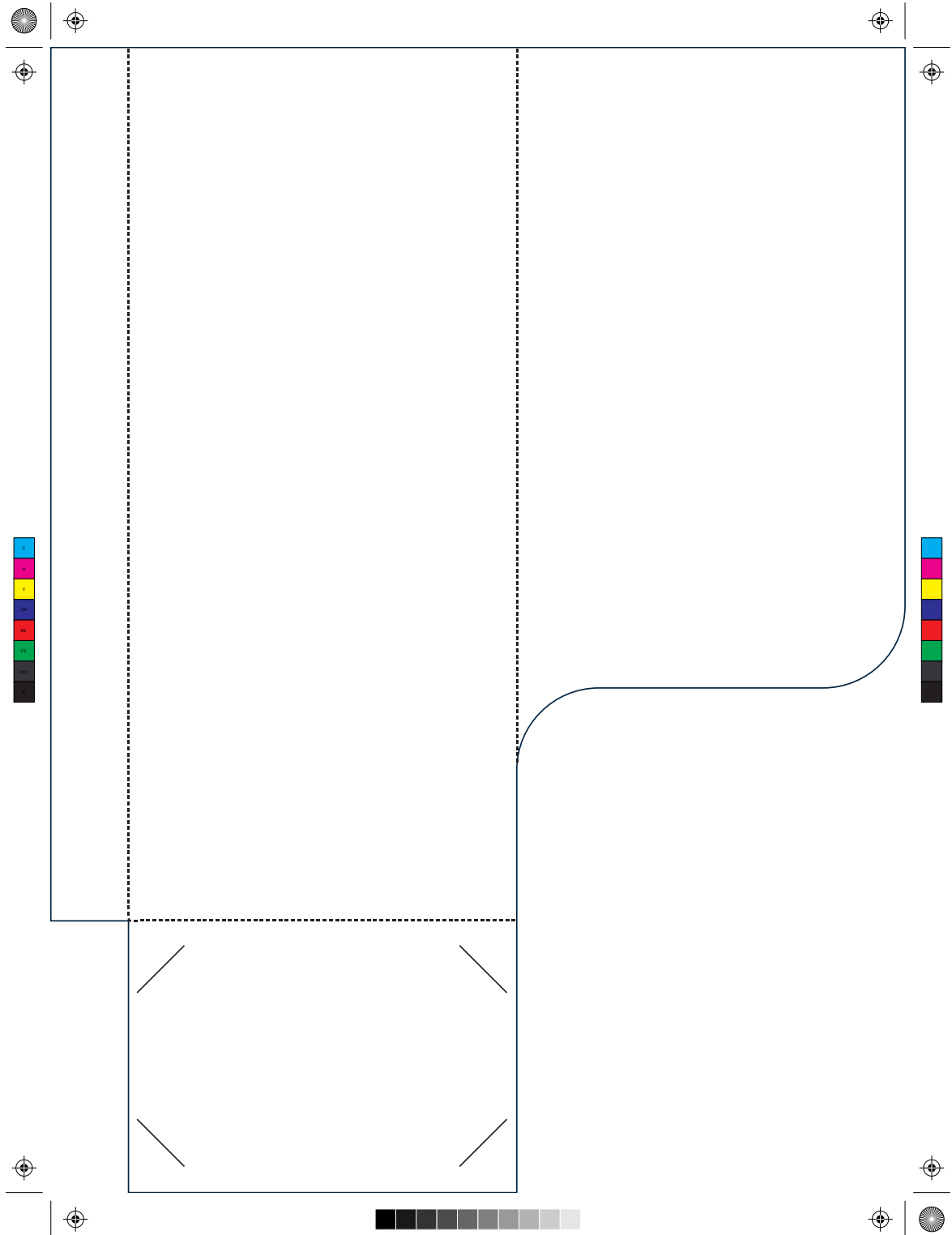
DISTANCIAMIENTO SOCIAL
Mantén el distanciamiento de por lo menos 1.5 metros entre las demás personas en nuestras áreas comunes, para facilitarte esto tenemos marcas en el piso de nuestras instalaciones.

EN CAMPO GOTCHA LUCHAMOS JUNTOS Y GANAREMOS... JUNTOS

f **@**

Km. 15.8 carretera a El Salvador (502) 5492 1573

9.26.11 Troquel carpeta.



9.26.12 Carpeta exterior.



9.26.13 Carpeta interior.



CAPÍTULO X
PRODUCCIÓN, REPRODUCCIÓN Y DISTRIBUCIÓN

Capítulo X Producción, Reproducción y distribución

Como parte fundamental para el desarrollo del diseño de carpeta corporativa para dar a conocer a clientes reales y potenciales los servicios recreativos que presta la empresa Campo Gotcha, es necesario implementarlo para que la empresa vea las utilidades obtenidas a partir del diseño propuesto.

- Plan de costos de elaboración
- Plan de costos de producción
- Plan de costos de reproducción
- Plan de costos de distribución

10.1 Plan de costos de elaboración

DESCRIPCIÓN	SEMANAS	HORAS EMPLEADAS	COSTO
Análisis de la necesidad de diseño, identificación de áreas y recopilación de información general del cliente	1	15	Q375.00
Recopilación de información	1	10	Q250.00
Bocetaje	1	10	Q250.00
Total de costos de elaboración			Q875.00

10.2 Plan de costos de producción

DESCRIPCIÓN	SEMANAS	HORAS EMPLEADAS	COSTO
Digitalización de bocetos y propuesta gráfica	4	80	Q2,000.00
Costos variables de operación (luz, internet)			Q700.00
Propuesta gráfica final.	1	20	Q500.00
Artes finales de carpeta.		4	Q100.00
Artes finales de trifoliales.	2	40	Q1,000.00
Total de costos de elaboración			Q4,300.00

10.3 Plan de costos de reproducción

Trifoliales tamaño 11” X 8.5” impresos full color, en papel couche, impresión de volante tamaño 3.67 “ X 8.5” full color en papel couche, impresión de tarjeta de presentación en papel husky e impresión de carpeta troquelada y pegada.

DESCRIPCIÓN	CANTIDAD	PRECIO UNIDAD	PRECIO TOTAL
Trifoliales 11” x 8.5” impresión full color tiro y retiro, en papel couche B-100 (4 artes diferentes)	2,000	Q1.17	Q2,340.00
Volante COVID-19 3.6” X 8.5” impresión full color solo tiro, en papel B-100	500	Q2.00	Q1,000.00
Tarjeta de presentación 3.5” X 2” impresión full color tiro y retiro, en papel husky	500	Q1.00	Q500.00

Carpeta 8.66" X 11.61" impresión full color tiro y retiro, troquelada y pegada	500	Q8.50	Q4,250.00
Total			Q8.090.00

10.4 Plan de costos de distribución

El presente proyecto no requiere un costo de distribución, ya que será ubicado en las instalaciones de la empresa.

10.5 Margen de utilidad

Se estima para el presente proyecto un promedio de 20% de utilidad sobre los costos.

Costo total = Q14,265.00

Utilidad 20% = Q2,853.00

10.6 IVA

A continuación se detalla el costo del Impuesto al Valor Agregado (IVA) del 12% para el presente proyecto.

Plan de costos de elaboración = Q875.00

Plan de costos de producción = Q4,300.00

Plan de costos de reproducción = Q8,090.00

Plan de costos de distribución = Q0.00

Margen de utilidad (20%) = Q2,853.00

Impuesto al Valor Agregado (IVA) 12% = Q2,054.16

10.7 Cuadro con resumen general de costos

Detalle	Total de costo
Plan de costos de elaboración	Q875.00
Plan de costos de producción	Q4,300.00
Plan de costos de reproducción	Q8,090.00
Plan de costos de distribución	Q0.00
Subtotal I	Q14,265.00
Margen de utilidad 20%	Q2,853.00
Subtotal II	Q17,118.00
IVA 12%	Q2,054.16
TOTAL	Q19,172.16

CAPÍTULO XI
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

Capítulo XI Conclusiones y recomendaciones

11.1 Conclusiones

- Se diseñó una carpeta corporativa para dar a conocer a clientes reales y potenciales los servicios recreativos que ofrece la empresa Campo Gotcha.
- Se investigaron a través del marco teórico las referencias bibliográficas y en sitios web, acerca de las carpetas corporativas para la creación del diseño de carpeta corporativa, para dar a conocer a clientes reales y potenciales los servicios recreativos que ofrece la empresa Campo Gotcha.
- A través de reuniones con el cliente, se recopiló la información necesaria de la empresa para la creación de la carpeta corporativa (carpeta, trifoliales y tarjeta de presentación).
- Se fotografriaron los elementos necesarios para darle realce a cada pieza de diseño y este impacto se vió evidenciado en la validación técnica.
- Se diseñó la carpeta corporativa para la empresa Campo Gotcha y cada pieza contenida en ella.

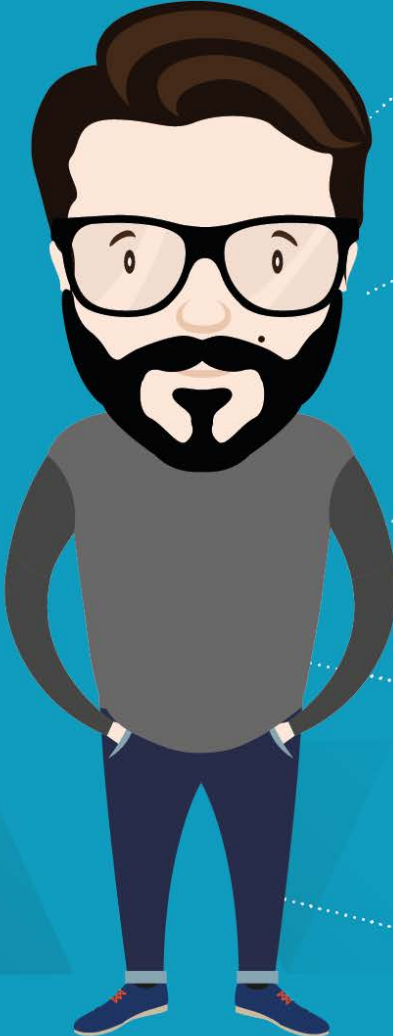
11.2 Recomendaciones

- Se recomienda a la empresa Campo Gotcha colocar el la carpeta corporativa en la recepción ya que en ese lugar queda visible para las personas que llegan, además de ser el lugar en donde se brinda la información.
- Se recomienda a la empresa Campo Gotcha actualizar la información de las piezas de la carpeta corporativa por lo menos cada 2 años, para mantener la información fresca.
- Se recomienda a la empresa Campo Gotcha actualizar las fotografías de los trifoliales por lo menos cada 2 años, para poder mostrar a los clientes como se encuentra el equipo y el establecimiento.

CAPÍTULO XII
CONOCIMIENTO GENERAL

12.1. Demostración de conocimientos.

Capítulo XII:
Conocimiento General



Visualización Gráfica

Gracias a lo aprendido en esta área es que hoy puedo llevar a cabo mis ideas a través los bocetos, representar lo que el cliente quiere y traerlo al mundo real.

Comunicación

No cabe duda que la comunicación ha sido mi base durante estos años, me he desarrollado en el ámbito periodístico, televisivo, radial y cada conocimiento adquirido lo he puesto en práctica y es lo que hoy me tiene a donde estoy.

Diseño

El diseño es mi día a día, en la universidad me dieron las herramientas para materializar las ideas, expresarme a través del diseño y en mi vida me ha dado grandes triunfos, cosas que solo imaginé y gracias al diseño hoy las tengo.


Software y talleres

Los cursos de software y los talleres han sido vitales para mi vida profesional, los conocimientos adquiridos me han abierto puertas en el ámbito laboral, en la actualidad sigo aplicando lo aprendido y mejorando cada día.


Audiovisuales

En un giro en mi carrera laboral el curso de audiovisuales se convirtió en la base de mi trabajo, actualmente me desempeño en la creación de material para televisión, grabación y edición de video, la utilización de los planos y secuencias es lo que aplico en mi vida laboral.

Logros



Gracias a los conocimientos adquiridos decido entrar a un concurso mundial de diseño, mismo que gané entre más de 2500 diseños, mi diseño fue reconocido como el mejor y hoy poseo la única marcadora de paintball que existe en el mundo con mi diseño. Para mí siempre fue un sueño tener mi marcadora pero el costo (\$1700) no me lo permitía, pero gracias a la Universidad hoy ese sueño se ha cumplido.



CAPÍTULO XIII
REFERENCIAS

Capítulo XIII Referencias

13.1 Bibliografía.

- Diseño Editorial. Álvarez Fernández, Diego Luis. 2020. Diseño editorial, lo que debes saber. Editorial The Sign Haus.

13.2 e-grafía.

- Artes tipográficas. Santa María, Fiori. 21 de mayo de 2014. Tipografía: todo lo que debes saber. Recuperado de <https://www.staffcreativa.pe/blog/tipografia/>
- Boceto. NeoAttack. 6 de agosto de 2020. ¿Qué es un boceto?. Recuperado de <https://neoattack.com/neowiki/boceto/>
- Brochure. Besarte. 7 de agosto de 2020. ¿Qué es un brochure? Recuperado de <https://besartepublicidad.com/que-es-un-brochure/>
- Campo. Uchua, Florencia. 2013. Definición de campo. Recuperado de <https://www.definicionabc.com/general/campo.php>
- Carpeta corporativa. Gutiérrez, Milena. 19 de septiembre de 2019. Descubre cuál es la utilidad de las carpetas corporativas. Recuperado de <https://madnessprint.es/descubre-cual-es-la-utilidad-de-las-carpetas-corporativas/#:~:text=Las%20carpetas%20corporativas%20son%20elementos,de%20la%20empresa%20que%20representan.&text=Una%20carpeta%20corporativ>

[a%20personalizada%20debe,que%20manejas%20con%20m%C3%A1s%20frecuencia.](#)

- Cibernética. Pérez Porto, Julián. 2017. Definición de cibernética. Recuperado de <https://definicion.de/cibernetica/>
- Color. Galerna Estudio. 6 de agosto de 2020. El color como elemento básico en diseño gráfico. Recuperado de <https://galernaestudio.com/color-elemento-diseno-graficoi/#:~:text=El%20color%20en%20dise%C3%B1o%20gr%C3%A1fico,el%20cerebro%20al%20interpretar%20las>
- Colores brillantes y llamativos. Kliever, Janie. 8 de agosto de 2020. Las 9 tendencias de diseño gráfico que necesitas tener en cuenta. Recuperado de https://www.canva.com/es_mx/aprende/9-tendencias-diseno-grafico-imperdibles/
- Comunicación corporativa. CEUPE. 5 de agosto de 2020. ¿Qué es la comunicación corporativa? Recuperado de <https://www.ceupe.com/blog/que-es-la-comunicacion-corporativa.html>
- Comunicación publicitaria. Comunicólogos. 5 de agosto de 2020. Comunicación publicitaria. Recuperado de <https://www.comunicologos.com/practicas/comunicaci%C3%B3n-publicitaria/>
- Comunicación. Significados. 16 de septiembre de 2019. Significado de comunicación. Recuperado de <https://www.significados.com/comunicacion/>

- Deporte. Raffino, María Estela. 8 de junio de 2020. ¿Qué es deporte? Recuperado de <https://concepto.de/deporte/>
- Diseño Gráfico. Crehana. 28 de febrero 2018. ¿Mamá, qué es el diseño gráfico? Te lo cuento sin cambios. Recuperado de <https://www.crehana.com/mx/blog/disenografico/que-es-el-diseno-grafico/>
- Diversión. DeConceptos.com. 4 de agosto de 2020. Concepto de diversión. Recuperado de <https://deconceptos.com/ciencias-naturales/diversion>
- Esquema de la comunicación. Romero, María Laura. 5 de agosto de 2020. Elementos de la comunicación: características y 11 ejemplos. Recuperado de <https://www.lifeder.com/ejemplos-elementos-comunicacion/#Codigo>
- Formas geométricas. Kliever, Janie. 9 de agosto de 2020. Las 9 tendencias de diseño gráfico que necesitas tener en cuenta. Recuperado de https://www.canva.com/es_mx/aprende/9-tendencias-diseno-grafico-imperdibles/
- Fotografía. Raffino, María Estela. 5 de diciembre de 2018. Fotografía. Recuperado de <https://concepto.de/fotografia/>
- Juego. Significados. 20 de octubre de 2018. Significado de juego. Recuperado de <https://www.significados.com/juego/>
- Impresión. EcuRed. 7 de agosto de 2020. Impresión. Recuperado de <https://www.ecured.cu/Impresi%C3%B3n>

- Mapas Mentales. Neuronilla. 11 de agosto de 2020. Mapas mentales. Recuperado de <https://www.neuronilla.com/mapas/>
- Maquetación. Morante, Mónica. 6 de agosto de 2020. El arte de la maquetación y su evolución. Recuperado de <https://baetica.es/arte-la-maquetacion/>
- Marcadora de Paintball. Wikipedia. 5 de febrero de 2020. Marcadora de paintball. Recuperado de https://es.wikipedia.org/wiki/Marcadora_de_paintball
- Minimalismo. Webnova. 8 de agosto de 2020. Teoría del diseño minimalista. Recuperado de <http://www.webnova.com.ar/teoria-del-diseno-minimalista/#:~:text=El%20dise%C3%B1o%20minimalista%20es%20el,lo%20b%C3%A1sico%20de%20la%20pieza.>
- Objetivos de la comunicación corporativa. Isolated. 15 de noviembre de 2019. ¿Qué es la comunicación corporativa? Recuperado de <https://www.isolated.es/blog/que-es-la-comunicacion-corporativa/>
- Paintball. TADAF y Cursos. 4 de agosto de 2020. ¿Qué es el Paintball? Recuperado de http://www.tafadycursos.com/load/salud_actividad_fisica/afydeporte/paintball/114-1-0-863
- Psicología. 7 de agosto de 2020. Psicología y mente. Psicología. Recuperado de <https://psicologiaymente.com/psicologia>

- Psicología de la comunicación. MBA & educación ejecutiva. 26 de abril de 2016. El rol de la psicología en la comunicación. Recuperado de <https://mba.americaeconomia.com/articulos/notas/el-rol-de-la-psicologia-en-lacomunicacion#:~:text=El%20enfoco%20psicol%C3%B3gico%20de%20la,diversos%20procesos%20psicol%C3%B3gicos%20se%20disparan.>
- Psicología del color. Psicología del color. 7 de agosto de 2020. ¿Qué es la Psicología del color? Recuperado de <https://www.psicologiadelcolor.es/psicologia-del-color/>
- Publicidad. Puon, Liz. 7 de diciembre de 2013. Definición de publicidad. Recuperado de <https://www.merca20.com/definicion-de-publicidad/>
- Semiología de la imagen. Wikipedia. 10 e mayo de 2020. Semiótica visual. Recuperado de https://es.wikipedia.org/wiki/Semi%C3%B3tica_visual#:~:text=La%20semi%C3%B3tica%20visual%20es%20una,lo%20que%20se%20est%C3%A1%20visualizando.&text=Im%C3%A1genes%20en%20general.
- Semiología. EcuRed. 7 de agosto de 2020. Semiología. Recuperado de <https://www.ecured.cu/Semiolog%C3%ADa>
- Seguridad. Significados. 28 de febrero 2017. Significado de seguridad. Recuperado de <https://www.significados.com/seguridad/>

- Significado. Hernando, Marta. 13 de febrero 2020. Saussure: significado y significante.

Recuperado de <https://www.unprofesor.com/lengua-espanola/saussure-significado-y-significante-con-ejemplos-3963.html>

- Significante. Juárez, Ximena. 5 de agosto de 2020. Significado y significante.

Recuperado de <http://humanidades.cosdac.sems.gob.mx/temas/vocabulario/significado-y-significante/>

- Signo. Taller de comunicación. 5 de agosto de 2020. El signo según Saussure.

Recuperado de <https://sites.google.com/site/tallerdecomunicacion331/home/comunicacion-no-verbal-cnvt>

- Sociología. Crespo, Rubén. 4 de enero de 2012. ¿Qué es la Sociología? Recuperado de

<https://cisolog.com/sociologia/que-es-la-sociologia/>

- Tarjeta de presentación. Caemos bien. 6 de agosto de 2020. ¿Qué son y para qué sirven

las tarjetas de presentación? Recuperado de

<https://caemosbien.com/blog/que-son-y-para-que-sirven-las-tarjetas-de-presentacion/>

- Teoría de la Gestalt. Briceño, Gabriela. 8 de agosto de 2020. Teoría de la Gestalt.

Recuperado de <https://www.euston96.com/teoria-de-la-gestalt/>

- Teoría del color. Santa María, Fiori. 13 de mayo de 2014. Teoría del color para diseñadores: significado del color. Recuperado de <https://www.staffcreativa.pe/blog/teoria-del-color-disenadores/>
- Tipografía a lo grande. Martínez Parra, Miriam. 13 de enero de 2020. Tendencias de diseño gráfico para 2020. Recuperado de <https://www.cice.es/noticia/7-tendencias-disenografico2020/#:~:text=Las%20tendencias%20en%20dise%C3%B1o%20gr%C3%A1fico,y%20originalidad%20en%20las%20composiciones.>
- Tríptico. Uriarte, Julia. 16 de marzo de 2020. Tríptico. Recuperado de <https://www.caracteristicas.co/triptico/>

CAPÍTULO XIV

ANEXOS

Capítulo XIV Anexos

Anexo I Reunión con el cliente.



Anexo II Toma de fotografías.



Anexo II Toma de fotografías.



Anexo II Toma de fotografías.



Anexo III Cotización.



Cotización No. B-090099

Guatemala, 12 de septiembre 2020

Asesor: Blanca Ramirez

Atención A: David ayala

DESCRIPCIÓN	QTY	PRECIO UNITARIO	PRECIO TOTAL C/IVA
TRIFOLIARES 8.5 X 11 (impresión offset) TRIFOLIARES 8.5 X 11" IMPRESIÓN FULL COLOR TIRO Y RETIRO EN COUCHE B-100 DOBLADA CONSTA DE 4 ARTES 500 C/U	2,000	1.17	2,340.00
VOLANTES 3.6 X 8.5" (impresión digital) VOLANTES 3.6 X 8.5" IMPRESIÓN FULL COLOR TIRO EN COUCHE B-100	500	2.00	1,000.00
TARJETAS DE PRESENTACION (impresión digital) TARJETAS DE PRESENTACION 3.5 X 2" IMPRESIÓN FULL COLOR TIRO Y RETIRO EN HUSKY	500	1.00	500.00
CARPETA (impresión digital) CARPETA 8.66 X 11.61" IMPRESIÓN FULL COLOR TIRO Y RETIRO EN HUSKY 12 CON LAMINADO MATTE TIRO Y RETIRO TROQUELADA Y PEGADA	500	8.50	4,250.00
			8,090.00

Forma de Pago: Contado
cheque a nombre de Vision Digital S.A.

OBSERVACIONES: El cliente deberá enviar el arte en un programa de diseño gráfico a: cotizaciones@visiondigital.com.gt debidamente revisado, listo para su impresión, la cantidad de entrega puede variar un 10% de más o menos, la cual se cobrará o descontará según sea el caso. Estos precios tienen validez de 15 días.

 /VisionDigitalgt  Vision.Digital

TIENDA VISTA HERMOSA

CC. Pacific Vista Hermosa
2a calle 17-88 z. 15 VHII
✉ visiondigital11@gmail.com

TIENDA CAYALÁ

Boulevard Rafael Landivar,
10-05 local A1. zona 16
✉ visiondigitalcayala@gmail.com



Anexo IV Tabla NSE.

CARACTERÍSTICAS	NIVEL A	NIVEL B	NIVEL C1	NIVEL C2	NIVEL C3	NIVEL D1	NIVEL D2	NIVEL E
Ingresos	+ de Q100,000.00	Q81,200.00	Q25,600.00	Q17,500.00	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	Proprietario, 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, estudios area 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 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	Casa/departamento, rentada o financiado, 1-2 recámaras, 1-2 baños, sala,	Casa/departamento, rentada o financiado, 1-2 recámaras, 1 baños, sala	Casa/departamento, rentada o financiado, 1-2 recámaras, 1 baños, 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 clas Q monetarios y ahorro, Plazo fijo, TC Intl, Seguros y ctas en US\$	2-3 clas Q monetarios y ahorro, Plazo fijo, TC Intl, Seguros y ctas en US\$	1-2 clas 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 acuatica, moto, helicoptero-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 10 años, sin seguro	8- moto, por trabajo		
Bienes de comodidad	3 tel minimo, 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 minimo, 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, minimo, 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	