



## **FACULTAD DE CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN**

Diseño de sitio web para anunciar a los escuchas de la Radio Dosis FM., acerca de las actividades informativas que difunde. Antigua Guatemala, Sacatepéquez, Guatemala 2019.

## **PROYECTO DE GRADUACIÓN**

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

### **ELABORADO POR:**

Adriana Rubdia Michell Teo Obregón

Carné: 15001224

Para optar al título de:

## **LICENCIATURA EN COMUNICACIÓN Y DISEÑO**

Nueva Guatemala de la Asunción, Mayo 2019

Diseño de sitio web para anunciar a los escuchas de la Radio Dosis FM., acerca de las actividades informativas que difunde. Antigua Guatemala, Sacatepéquez, Guatemala 2019.

Adriana Rubdia Michell Teo Obregón

Universidad Galileo

Facultad de Ciencias de la Comunicación

Nueva Guatemala de la Asunción, 2019

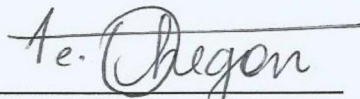
Guatemala 09 de abril de 2018

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

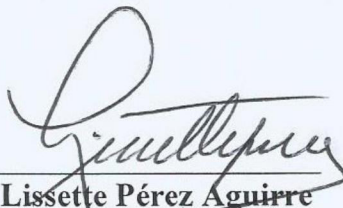
Estimado Licenciado Kachler:

Solicito la aprobación del tema de proyecto de Graduación titulado: **DISEÑO DE SITIO WEB PARA ANUNCIAR A LOS ESCUCHAS DE LA RADIO DOSIS FM., ACERCA DE LAS ACTIVIDADES INFORMATIVAS QUE DIFUNDE. ANTIGUA GUATEMALA, SACATEPÉQUEZ, GUATEMALA 2019.** Así mismo solicito que la Licda. Lissette Pérez Aguirre sea quién me asesore en la elaboración del mismo.

Atentamente,



**Adriana Rubdia Michell Teo Obregón**  
15001224



**Licda. Lissette Pérez Aguirre**  
Asesora



**Galileo**  
UNIVERSIDAD  
La Revolución en la Educación



Facultad de Ciencias  
de la Comunicación

Guatemala 11 de mayo de 2018

**Señorita:**  
**Adriana Rubdia Michell Teo Obregón**  
**Presente**

Estimada Señorita Teo:

De acuerdo al proceso de titulación profesional de esta Facultad, se aprueba el proyecto titulado: **DISEÑO DE SITIO WEB PARA ANUNCIAR A LOS ESCUCHAS DE LA RADIO DOSIS FM., ACERCA DE LAS ACTIVIDADES INFORMATIVAS QUE DIFUNDE. ANTIGUA GUATEMALA, SACATEPÉQUEZ, GUATEMALA 2019.** Así mismo, se aprueba a la Licda. Lissette Pérez Aguirre como asesora de su proyecto.

Sin otro particular, me suscribo de usted.

Atentamente,

---

**Lic. Leizer Kachler**  
**Decano**  
**Facultad de Ciencias de la Comunicación**



**Galileo**  
UNIVERSIDAD  
La Revolución en la Educación



Facultad de Ciencias  
de la Comunicación

Guatemala, 04 de febrero 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 SITIO WEB PARA ANUNCIAR A LOS ESCUCHAS DE LA RADIO DOSIS FM., ACERCA DE LAS ACTIVIDADES INFORMATIVAS QUE DIFUNDE. ANTIGUA GUATEMALA, SACATEPÉQUEZ, GUATEMALA 2019.** Presentado por la estudiante: Adriana Rubdia Michell Teo Obregón, con número de carné: 15001224, está concluido a mi entera satisfacción, por lo que se extiende la presente aprobación para continuar así el proceso de titulación profesional.

Sin otro particular, me suscribo de usted.

Atentamente,

**Licda. Lissette Pérez Aguirre**  
**Asesora**



**Galileo**  
UNIVERSIDAD  
La Revolución en la Educación



Facultad de Ciencias  
de la Comunicación

Guatemala, 21 de marzo de 2019

**Señorita  
Adriana Rubdia Michell Teo Obregón  
Presente**

Estimada Señorita Teo:

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**

Ciudad de Guatemala, 02 de mayo de 2019.

Licenciado

Leizer Kachler

Decano FACOM

Universidad Galileo

Presente.

Señor Decano:

Le informo que la tesis: ***DISEÑO DE SITIO WEB PARA ANUNCIAR A LOS ESCUCHAS DE LA RADIO DOSIS FM., ACERCA DE LAS ACTIVIDADES INFORMATIVAS QUE DIFUNDE. ANTIGUA GUATEMALA, SACATEPÉQUEZ, GUATEMALA 2019***, de la estudiante Adriana Rubdia Michell Teo Obregón, 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, 07 de mayo de 2019

**Señorita:**  
**Adriana Rubdia Michell Teo Obregón**  
**Presente**

Estimada Señorita Teo:

De acuerdo al dictamen rendido por la terna examinadora del proyecto de graduación titulado: **DISEÑO DE SITIO WEB PARA ANUNCIAR A LOS ESCUCHAS DE LA RADIO DOSIS FM., ACERCA DE LAS ACTIVIDADES INFORMATIVAS QUE DIFUNDE. ANTIGUA GUATEMALA, SACATEPÉQUEZ, GUATEMALA 2019.** Presentado por la estudiante: Adriana Rubdia Michell Teo Obregón, el Decano de la Facultad de Ciencias de la Comunicación autoriza la publicación del Proyecto de Graduación previo a optar al título de Licenciada en Comunicación y Diseño.

Sin otro particular, me suscribo de usted.

Atentamente,

**Lic. Leizer Kachler**

**Decano**

**Facultad de Ciencias de la Comunicación**



## **Autoridades**

- Rector. Dr. Eduardo Suger Cofiño
- Vicerrectora General, Dra. Mayra de Ramírez
- Vicerrector Administrativo, Lic. Jean Paul Suger Castillo
- Secretario General, Lic. Jorge Retolaza
- Decano de la Facultad de Ciencias de la Comunicación, Lic. Leizer Kachler
- Vicedecano de la Facultad de Ciencias de la Comunicación, Lic. Rualdo Anzueto,  
M.Sc.

## Dedicatoria

A lo largo de mi vida he afrontado retos y disfrutado triunfos, con el apoyo de las personas a quienes dedicaré este proyecto de graduación. Primero quiero agradecer a Dios, por ser mi guía, mi entendimiento, mi fuente de sabiduría y fortaleza, porque nunca me abandona y siempre me demuestra que cada día es un milagro.

Las gracias son infinitas para mis padres. Este logro no es solo mío, es reflejo del esfuerzo que han dedicado en mí. Gracias por inculcarme los valores que tengo, por enseñarme a ser perseverante y que sin importar las circunstancias, no parar hasta lograr mi cometido, gracias por siempre creer que soy la mejor y motivarme a demostrarlo. Porque gracias a ustedes, soy la mujer que soy. Gracias por hacer hasta lo imposible para verme triunfar. Gracias, madre, por cuidarme, por desvelarte conmigo tantas noches y estar pendiente del progreso de este proyecto. Gracias, papi, por enseñarme que cada detalle importa, por enseñarme el valor de la puntualidad y la excelencia.

Gracias a mi hermano, Jürgen, por ser mi modelo a seguir, por siempre darme todo lo que está a tu alcance para que pueda brillar, por siempre estar a mi lado, apoyándome.

Colette, gracias por ser mi fiel acompañante en desvelos.

Especialmente quiero dedicar este proyecto a mis abuelitos, un millón de gracias por todo lo que me dieron y enseñaron, muchas gracias hasta el cielo.

A mi tía, a mi madrina, quienes siempre han velado por mi bienestar, por mi educación, por quererme y darme todo lo que está en sus manos. Por siempre apoyarme a pesar de la distancia, este triunfo no sería posible sin ustedes.

A mis amigas y amigos, que son como mis hermanos, por siempre estar al pendiente de mí, por motivarme a seguir demostrando lo que soy capaz de hacer y porque en ellos tengo apoyo y amor incondicional.

A mis compañeros de clase, les agradezco hacer de mi experiencia en la Universidad, la mejor. En estos 4 años logré conocer futuros profesionales que ahora son mis amigos, gracias por hacer de cada clase única, por cada risa que se escuchaba en nuestro salón y por apoyarnos entre todos incondicionalmente.

Este triunfo también lo quiero agradecer a mi asesora, por ser mi guía desde inicio de año, por dedicar tiempo en observar que cada detalle de este proyecto estuviera perfecto, gracias por transmitirme confianza y defender este proyecto como si fuera suyo.

## Sinopsis

A través del acercamiento con la empresa Radio Dosis FM., se identificó que no cuenta con un sitio web para anunciar a radioescuchas acerca de las actividades que difunden en Antigua Guatemala.

Por lo que se planteó el siguiente objetivo: Diseñar sitio web para anunciar a los escuchas de la Radio Dosis FM., acerca de las actividades informativas que difunde.

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

La herramienta de investigación se aplicó a un promedio de 25 personas, entre grupo objetivo, cliente, y expertos en comunicación y diseño.

El principal hallazgo, entre otros, es que se logró diseñar un sitio web para anunciar a los escuchas de la Radio Dosis FM., acerca de las actividades informativas que difunde.

Se recomendó que el sitio web para anunciar a los escuchas de la Radio Dosis FM., acerca de las actividades informativas que difunde, esté disponible y accesible al grupo objetivo como herramienta para que estos conozcan sobre la radio, su programación y noticias actuales.

Para efectos legales, únicamente la autora, Adriana Rubdia Michell Teo Obregón, 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.....	4
-------------------	---

2.2 Requerimiento de comunicación y diseño.....	5
---	---

2.3 Justificación.....	5
------------------------	---

2.3.1 Magnitud.....	5
---------------------	---

2.3.2 Vulnerabilidad.....	6
---------------------------	---

2.3.3 Trascendencia.....	6
--------------------------	---

2.3.4 Factibilidad.....	7
-------------------------	---

## Capítulo III: Objetivos de diseño

3.1 Objetivo general.....	8
---------------------------	---

3.2 Objetivos específicos.....	8
--------------------------------	---

## Capítulo IV: Marco de referencia

4.1 Información general del cliente.....	9
--	---

## Capítulo V: Definición del grupo objetivo

5.1 Perfil geográfico.....	14
----------------------------	----

5.2 Perfil demográfico.....	14
5.3 Perfil psicográfico.....	15
5.4 Perfil conductual.....	16

## **Capítulo VI: Marco Teórico**

6.1 Conceptos fundamentales relacionados con el producto o servicio.....	18
6.2 Conceptos fundamentales relacionados con la comunicación y el diseño.....	25
6.3 Ciencias auxiliares, artes, teorías y tendencias.....	39

## **Capítulo VII: Procesos de Diseño y Propuesta Preliminar**

7.1 Aplicación de la Información obtenida en el Marco Teórico.....	51
7.2 Conceptualización.....	55
7.3 Bocetaje.....	58
7.3.1 Proceso de Bocetaje Formal.....	59
7.3.2 Proceso de Digitalización de los Bocetos .....	67
7.4 Propuesta preliminar.....	78

## **Capítulo VIII: Validación Técnica**

8.1 Población y muestreo.....	82
8.2 Método e Instrumentos.....	83
8.3 Resultados e Interpretación de resultados.....	84

8.4 Cambios en base a los resultados.....	92
---	----

## **Capítulo IX: Propuesta Gráfica Final**

Propuesta Gráfica Final.....	102
------------------------------	-----

## **Capítulo X: Producción, Reproducción y Distribución**

10.1 Plan de costos de elaboración.....	107
---	-----

10.2 Plan de costos de producción.....	108
--	-----

10.3 Plan de costos de reproducción.....	108
--	-----

10.4 Plan de costos de distribución.....	109
--	-----

10.5 Margen de utilidad.....	109
------------------------------	-----

10.6 IVA.....	110
---------------	-----

10.7 Cuadro resumen general de costos.....	110
--	-----

## **Capítulo XI: Conclusiones y Recomendaciones**

11.1 Conclusiones.....	111
------------------------	-----

11.2 Recomendaciones.....	112
---------------------------	-----

## **Capítulo XII: Conocimiento General**

12.1 Conocimiento General.....	113
--------------------------------	-----

## **Capítulo XIII: Referencias**

13.1 Referencias libros.....	114
------------------------------	-----



13.2 Referencias de páginas en el world wide web..... 116

13.3 Informes..... 121

13.4 Blogs..... 122

## **Capítulo XIV: Anexos**

14.1 BRIEF..... 123

14.2 Tabla de Niveles Socioeconómicos..... 126

14.3 Cotizaciones..... 127

14.4 Encuestas..... 133

14.4.1 Encuesta Grupo Objetivo, Profesionales y Cliente..... 133

14.5 Validación..... 137

14.5.1 Validación Cliente..... 137

14.5.2 Validación Grupo Objetivo..... 138

14.5.3 Validación Expertos..... 141

# **Capítulo I: Introducción**

## Capítulo I: Introducción

Radio Dosis FM., nace con la idea de crear un nuevo proyecto radial en Antigua Guatemala, un proyecto que brinde a los radioescuchas de esta región una estación refrescante y distinta, interesante para una localidad acostumbrada a formatos mono genéricos, formatos solo musicales en su mayoría.

Radio Dosis FM., busca que la parrilla de programación sea una mezcla entre noticias, música y deportes, enfocándose así a una población de hombres y mujeres de 15 a 40 años de edad.

El proyecto radial se ha consolidado, sin embargo no cuentan con un sitio web donde su grupo objetivo pueda navegar, les sea agradable a la vista y los invite a conocer más sobre la radio, su programación y noticias. Partiendo de ello, se considera que la Radio Dosis FM., no cuenta con el diseño de un sitio web atractivo para anunciar las actividades informativas que difunden en la región de Antigua Guatemala del departamento de Sacatepéquez.

En respuesta al problema planteado y con el auxilio de la comunicación y el diseño, se presenta el siguiente proyecto de tesis titulado: “Diseño de sitio web para anunciar a los escuchas de la Radio Dosis FM., acerca de las actividades informativas que difunde. Antigua Guatemala, Sacatepéquez, Guatemala 2019.”

Para su ejecución se comprenderá la investigación preliminar en lo concerniente al diseño de sitios web, técnicas, conceptos, tendencias, softwares, para aplicarlos al presente proyecto de graduación.

Las ciencias que lo respaldarán son: Semiología, Sociología, Psicología, Antropología y la incorporación de ciertas teorías y tendencias relacionadas con el diseño y la comunicación.

El objetivo general que se planteará es el siguiente: “Diseñar sitio web para anunciar a los escuchas de la Radio Dosis FM., acerca de las actividades informativas que difunde.”

El trabajo de investigación se determinará hacia un enfoque de carácter cuantitativo y cualitativo para la obtención de una panorámica general del proyecto:

El enfoque cuantitativo será utilizado para ponderar los resultados que se obtendrán por medio de una encuesta dirigida al cliente, expertos en el tema de diseño gráfico y grupo objetivo, cuya temática será relacionada con las áreas que integran el tema.

El enfoque cualitativo evaluará el nivel de aceptación e importancia que tendrá el diseño del sitio web en el grupo objetivo.

El proyecto muestra un desarrollo de diversas etapas como: diseño, método y bocetaje, producción, reproducción, dado como resultado una propuesta final del proyecto del diseño del sitio web.

La herramienta utilizada para la validación descrita en el enfoque cuantitativo se aplicará a 9 expertos del diseño gráfico, diseño web, publicidad y comunicación; 1 persona por parte del cliente de Radio Dosis FM., 25 personas del grupo objetivo, todos ellos personas comprendidas entre los 15 a 40 años de edad.

El primer hallazgo lo constituye que el 100% de la población encuestada considera que es necesario diseñar un sitio web para anunciar a los escuchas de la Radio Dosis FM., acerca de las actividades informativas que difunde.

En consecuencia, de conformidad con los resultados positivos que mostró la encuesta, se concluye lo siguiente:

Es necesario diseñar sitio web para anunciar a los escuchas de la Radio Dosis FM., acerca de las actividades informativas que difunde.

Investigar términos, conceptos y tendencias de diseño relacionados con el desarrollo de sitios web, a través de fuentes bibliográficas, que respalden científicamente la propuesta del diseño de una página web, que será visitada por clientes reales y potenciales en el mercado del departamento de Sacatepéquez.

Recopilar información acerca de la Radio Dosis FM., y el formato de programación que ofrece a los habitantes de Antigua Guatemala, a través de la información que el cliente proporcione, para establecer el contenido del sitio web y facilite la accesibilidad del usuario.

Finalmente, se considera necesario diagramar el sitio web con las secciones del programa que Radio Dosis FM., ofrece a sus radioescuchas, para facilitar la experiencia del usuario en el sitio.

Con el diseño del sitio web, se espera contribuir a incrementar el conocimiento de los escuchas sobre las actividades informativas que la radio difunde en la región.

## **Capítulo II: Problemática**

## **Capítulo II: Problemática**

En conjunto con el cliente, se detectó que la Radio Dosis FM., carece de un sitio web para anunciar a los escuchas de dicha radio, acerca de las actividades informativas que difunde. Los radioescuchas no conocen sus programas y horarios de transmisión, ya que no cuentan con un sitio web donde encontrar dicha información.

Por esta razón se determinó diseñar un sitio web que permita conocer el contenido de la Radio Dosis FM., en los habitantes de Antigua Guatemala.

Este proyecto de graduación tiene como objetivo dar a conocer las actividades informativas que difunde Radio Dosis FM. A antiguëños, por medio del diseño de un sitio web, con el fin de otorgar una estación de radio divertida, original y moderna, con temas de interés común.

### **2.1 Contexto**

Radio Dosis FM., nace el 23 de mayo del 2017, con la idea de crear un nuevo proyecto radial en Antigua Guatemala, un proyecto que brinde a los radioescuchas de esta región una estación refrescante y distinta, interesante para una localidad acostumbrada a formatos mono genéricos. Es decir, formatos solo musicales en su mayoría.

Es una emisora que funciona en el departamento de Sacatepéquez. La banda de operación será en Frecuencia Modulada (FM), siendo su frecuencia 88.9 FM.

Radio Dosis FM., busca que la parrilla de programación sea una mezcla entre las noticias, la música y los deportes. No hay noticieros formales, sino espacios informativos con dos o tres noticias nacionales, una internacional y una deportiva, en un lapso de cada dos horas. Mientras que la mañana se transmite un programa de debates, espacio donde se discute la

problemática local y muy esporádicamente con temas de interés nacional. Enfocándose así a una población de hombres y mujeres de 15 a 40 años de edad.

A partir de esto, se ha decidido diseñar un sitio web que permitirá anunciar las actividades informativas que difunde Radio Dosis FM. Asimismo, contará con una sección de noticias de interés hacia la población de Antigua Guatemala, cumpliendo con el objetivo de la estación.

## **2.2 Requerimiento de Comunicación y Diseño**

Radio Dosis FM., de Antigua Guatemala, no cuenta con un sitio web para anunciar y trasladar información noticiosa, horarios y programación a radioescuchas de Antigua Guatemala.

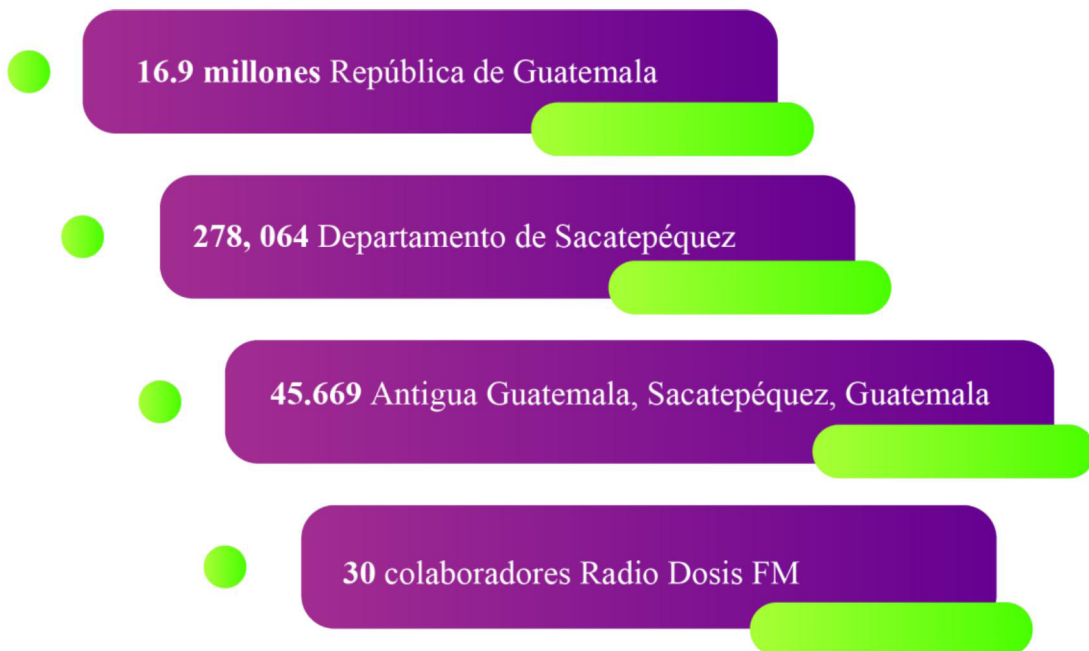
Por ello es necesario diseñar un sitio web para anunciar sus actividades informativas a los radioescuchas de Antigua Guatemala.

## **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.** La magnitud de este proyecto alcanza a 30 colaboradores de Radio Dosis FM., graficándose de la siguiente manera:





**2.3.2 Vulnerabilidad.** No contar con un sitio web que anuncie las actividades informativas de la Radio Dosis FM. En Antigua Guatemala, dificulta el conocimiento del formato de la radio, programaciones, horarios y noticias, lo que provoca bajo rating y desconocimiento de servicios que ofrece Radio Dosis FM., y así tener más seguidores.

**2.3.3 Trascendencia.** Con el apoyo de la comunicación y el diseño gráfico, se disminuirá el desconocimiento del formato de radio, programaciones, noticias y horarios de Radio Dosis FM., a hombres y mujeres de 15 a 40 años de Antigua Guatemala.

Al contar con un sitio web, se promoverá el conocimiento del formato de radio, programaciones, noticias y horarios de Radio Dosis FM., a hombres y mujeres de 15 a 40 años de Antigua Guatemala, esto permitirá adquirir conocimiento sobre temas de interés, y en qué momento pueden sintonizar la radio.

**2.3.4 Factibilidad.** El proyecto de graduación sí es factible porque Radio Dosis FM., cuenta con el recurso humano, organizacional, económico y tecnológico.

**2.3.4.1 Recursos Humanos.** Radio Dosis FM., 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 las instalaciones. Cuenta también con un programador, especializado en manejo y mantenimiento de sitios web (back end developer).

**2.3.4.2 Recursos Organizacionales.** Los ejecutivos de Radio Dosis FM., autorizan a los colaboradores para que estén en disposición de brindar toda la información necesaria de la entidad para llevar a cabo este proyecto.

**2.3.4.3 Recursos Económicos.** Radio Dosis FM., actualmente cuenta con los recursos necesarios, que posibilita la realización de este proyecto; para el funcionamiento del sitio web, se cuenta con un monto que asciende a Q8, 875.00

La profesional de la Comunicación y Diseño Gráfico, Adriana Rubdia Michell Teo Obregón, donará el desarrollo del diseño para el sitio web de Radio Dosis FM., asimismo la USB donde se hará entrega del proyecto, cantidad cuyo monto es de Q235.00

**2.3.4.4 Recursos Tecnológicos.** Radio Dosis FM., cuenta con el equipo y las herramientas indispensables para distribuir y trasladar el resultado del proyecto de graduación.

## **Capítulo III: Objetivos de diseño**

## **Capítulo III - Objetivos del diseño**

### **3.1 Objetivo general**

Diseñar sitio web para anunciar a los escuchas de la Radio Dosis FM., acerca de las actividades informativas que difunde.

### **3.2 Objetivos específicos**

3.2.1 Investigar términos, conceptos y tendencias de diseño relacionados con el desarrollo de sitios web, a través de fuentes bibliográficas, que respalden científicamente la propuesta del diseño de una página web, que será visitada por clientes reales y potenciales en el mercado del departamento de Sacatepéquez.

3.2.2 Recopilar información acerca de la Radio Dosis FM., y el formato de programación que ofrece a los habitantes de Antigua Guatemala, a través de la información que el cliente proporcione por medio del brief, para establecer el contenido del sitio web y facilite la accesibilidad del usuario.

3.2.3 Diagramar el sitio web con las secciones del programa que Radio Dosis FM., ofrece a sus radioescuchas, para facilitar la experiencia del usuario en el sitio.

## **Capítulo IV: Marco de referencia**

## Capítulo IV: Marco de referencia

### 4.1 Información general del cliente

Nombre: Radio Dosis FM.

Dirección: Gravileas de San Isidro No. 63, zona 2, Jocotenango, Sacatepéquez

Teléfonos: +502 3038 5772

Correo electrónico: cmoralesmonzon@yahoo.com

Contacto: Lic. Carlos Morales

### Presentación:

Radio Dosis FM., nace el 23 de mayo del 2017, con la idea de crear un nuevo proyecto radial en Antigua Guatemala, un proyecto que brinde a los radioescuchas de esta región una estación refrescante y distinta, interesante para una localidad acostumbrada a formatos mono genéricos. Es decir, formatos solo musicales en su mayoría.

Es una emisora que funciona en el departamento de Sacatepéquez. La banda de operación será en Frecuencia Modulada (FM) y, su frecuencia es 88.9 FM.

Radio Dosis busca que la parrilla de programación sea una mezcla entre las noticias, la música y los deportes. No hay noticieros formales, sino espacios informativos con dos o tres noticias nacionales, una internacional y una deportiva, en un lapso de cada dos horas. Mientras que la mañana se transmite un programa de debates, espacio donde se discute la problemática local y muy esporádicamente con temas de interés nacional. Enfocándose así a una población de hombres y mujeres de 15 a 40 años de edad.

## **Competencia:**

En el municipio de Antigua Guatemala, en el Departamento de Sacatepéquez, se encuentran posicionadas 5 estaciones radiales, siendo estas las siguientes:

- a. Metrópolis Antigua, FM 105.3: Ubicados en la 5ta calle poniente No. 30. Interior edificio Méndez, La Antigua Guatemala.

Su sitio web es: <http://www.metropolis1053.com/>

- b. Club Radio 102.5 FM, FM 102.5: Emisora que opera desde la ciudad Antigua Guatemala, difunde su programación las 24 horas, entre sus temas difunde música de diferentes tipos como elailable, top-40 pop del momento, información actualizada nacional y mundial. Su Sitio web es: <http://www.clubradio.com.gt/>

- c. Antigua FM 91.3, FM 91.3: Estación de radio enfocada en transmitir las 24 horas del día los éxitos de las décadas de los 80's y 90's. Su sitio web es: <http://antiguafm.net/web/quienes-somos/>

- d. Radio Amiga, FM 93.3: Radio que inició sus transmisiones en el 2013, y lleva a todas las regiones dentro y fuera del país sus contenidos de programas con música de distintos como el jazz latino, cultura guatemalteca, noticias más relevantes de la región y mundial.

- e. Mágica 93.7 FM, FM 93.7: Canal de música en vivo los flujos de éxito basado en La Antigua Guatemala. Se juega diferente gama de géneros musicales como de 70, 80'S, 90'S. Entre las personas de todas las edades, este canal de radio toca programas de música y programas de entrevistas 24 horas en vivo en línea. El éxito de este canal fue impulsado en gran medida por la fortaleza de sus programas en ejecución con música española.

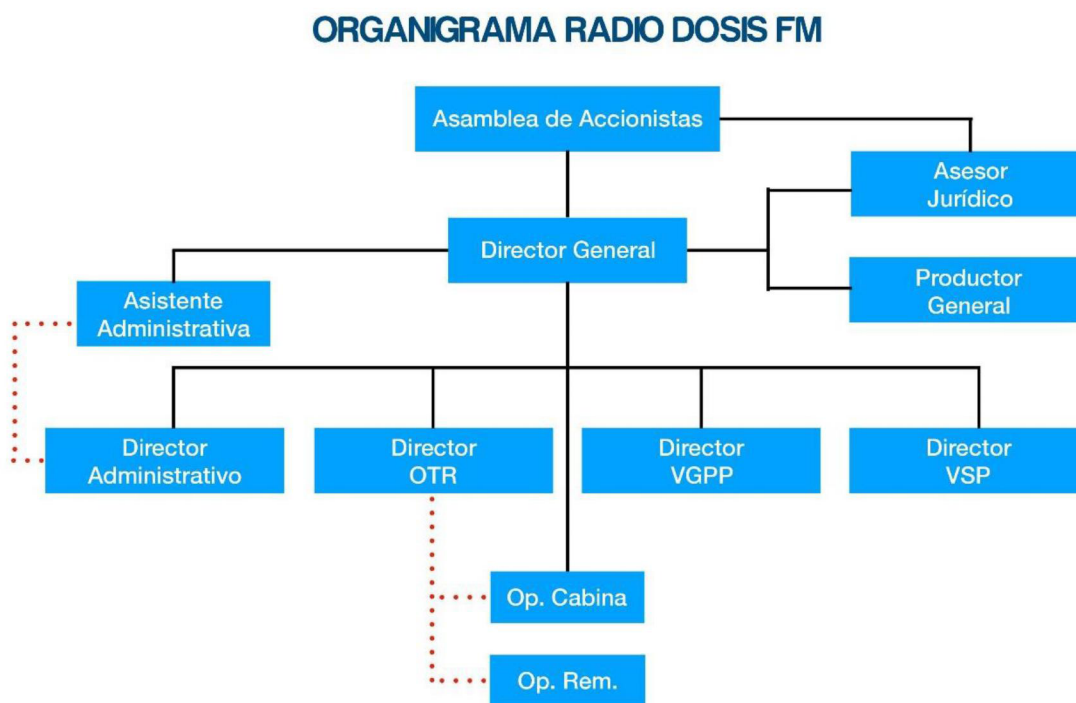
Su sitio web es: <http://www.liveonlineradio.net/es/guatemala/magica-93-7-fm.htm>

## Historia:

Radio Dosis FM., nace de una reunión que el Licenciado Carlos Morales realizó con dos colegas para iniciar un nuevo proyecto radial en Antigua Guatemala. Proyecto que fue y sigue siendo realizado con empeño y pasión para brindarle a Antigua Guatemala una radio con formatos radiales distintos a los que ya están acostumbrados escuchar.

La frecuencia de Radio Dosis FM., es la 88.9 FM. Dicho proyecto inició con 4 amigos y colegas, pero actualmente cuenta con 30 colaboradores, que día a día trabajan para innovar la radio en Antigua Guatemala.

## Organigrama:



### Nomenclatura:

OTR= Operaciones y Transmisiones Remotas

VGPP= Ventas Gobierno / Partidos Políticos

VSP= Ventas Sector Privado

Op.= Operadores

Rem.= Remotos



### **Misión:**

Entretener e informar con alta calidad de producción radiofónica, a los pobladores del departamento de Sacatepéquez.

### **Visión:**

Ser la radio de referencia en Sacatepéquez, como el primer paso para la conformación de una cadena radial de nivel nacional.

### **Valores:**

Radio Dosis FM., trabaja cada día bajo sus siguientes valores institucionales: Ética, profesionalismo, honestidad, tolerancia e inclusión.

### **Slogan:**

“La medida exacta de la radio”

### **Antecedentes de Diseño:**

#### **a. Logotipo:**



**#662C83**

**RGB:**  
102, 44, 131

**CMYK:**  
75, 100, 10, 2



**#0F7E3F**

**RGB:**  
15, 126, 63

**CMYK:**  
88, 27, 100, 12



**#47AE48**

**RGB:**  
71, 174, 72

**CMYK:**  
74,5,100,0

## FODA:

### Fortalezas:

- Radio Dosis FM., ofrece a la audiencia productos radiofónicos que nunca han tenido de manera local. Quizás conocen algo, pero con radios que funcionan a nivel nacional. En cambio Radio Dosis FM., ofrece formatos radiofónicos con enfoques localistas.
- Radio Dosis FM., cuenta con colaboradores profesionales en diversas áreas, capacitado, y con gran capacidad de gestión.
- El personal posee conocimientos radiales, de comunicación y sobre todo conocen su región a trabajar, ya que son nativos de Antigua Guatemala.
- Radio Dosis FM., posee relaciones positivas con otras instituciones públicas, privadas, desarrolladores y empresarios.

### Oportunidades

- Guatemala es uno de los países de Centroamérica con mayor penetración de internet.
- El acceso a la telefonía celular en Guatemala muestra que la cantidad de teléfonos móviles que se utilizan en el país supera el número de habitantes. Refleja que la mayoría de guatemaltecos posee más de un teléfono celular.
- Entre las acciones más relevantes en curso desde el sector privado, se encuentra la alianza establecida entre la Universidad Francisco Marroquín con el Banco Industrial y otras empresas como TELGUA e IBM. El objetivo de la alianza es crear puntos de "conectividad" a la Internet desde todos los municipios del país, a partir de lugares ya montados en la comunidad.
- Índice global de innovación: Guatemala se encuentra entre los primeros 100 puestos gracias al esfuerzo de instituciones comprometidas y de un sector privado que se ha sumado a la visión de ser cada día más competitivos.

### Debilidades

- Falta de recurso económico para ampliar las metas que Radio Dosis FM., tiene.
- Los radioescuchas no conocen la estación de radio, así mismo sus programas y horarios de transmisión.
- Carencia de una frecuencia propia, actualmente rentan el espacio en la frecuencia que se encuentran.
- Carecen de plataformas digitales de comunicación donde los radioescuchas puedan interactuar con la radio y así mismo conocerla.

### Amenazas

- Existencia de otras 5 estaciones de radio en Antigua Guatemala cuya programación también cuenta con segmentos musicales y noticiosos.
- Situación del Índice de Preparación para el Trabajo en red en Guatemala: muestra tendencia a deteriorarse en la preparación para el trabajo en red.
- Guatemala ha obtenido 4,1 puntos respecto al informe del 2015 en el Índice de Competitividad publicado por el Foro económico Mundial, que mide cómo utiliza un país sus recursos y capacidad para proveer a sus habitantes de un alto nivel de prosperidad.
- Acciones Públicas relacionadas con el desarrollo de internet en Guatemala: En general, las acciones públicas para promover "conectividad" a la Internet que se han iniciado en otros países de la región, todavía no se encuentran en marcha en Guatemala.

## **Capítulo V: Definición del grupo objetivo**

## **Capítulo V: Definición de Grupo Objetivo**

Según la ejecución de la estrategia de mercadeo, el grupo objetivo define con claridad hacia quién va dirigido el proyecto, siendo este a hombres y mujeres de 15 a 40 años de edad, con el fin de anunciar el contenido del sitio web de la Radio Dosis FM., en Antigua Guatemala.

### **5.1 Perfil Geográfico**

El presente proyecto se va a desarrollar en el municipio de Antigua Guatemala, del Departamento de Sacatepéquez, en de la República de Guatemala. Con todos sus componentes geográficos de interés en niños de hombres y mujeres de 15 a 40 años. La Antigua Guatemala está integrada por la cabecera departamental, 24 aldeas, 2 barrios, 3 caseríos, 11 colonias, 1 comunidad, 3 condominios, 29 fincas, 2 granjas, 5 lotificaciones, 18 residenciales, 3 urbanizaciones siendo un total de 102 lugares poblados.

### **5.2 Perfil Demográfico**

Los aspectos demográficos a evaluar en este perfil es de hombres y mujeres de 15 a 40 años del departamento de Sacatepéquez, Antigua Guatemala, ubicados en los niveles C+, C y C-, quienes residen en Antigua Guatemala, Sacatepéquez, los jóvenes reciben y cursan grados de educación académica media y superior.

Los adultos cuentan con educación superior, licenciatura, maestría, Doctorado o educación media completa que laboran como empresarios, ejecutivos de alto nivel, profesionales, ejecutivos medios, comerciantes, vendedores y dependientes. Viven en casa o apartamentos de lujo en propiedad financiada de tres a cuatro habitaciones, de uno a dos baños, de una a dos salas de estar, garaje y vehículos.

### 5.3 Perfil Psicográfico

CARÁCTERÍSTICAS	NIVEL C+	NIVEL C	NIVEL C-
<b>EDUCACIÓN</b>	Superior, Licenciatura.	Superior, Licenciatura.	Media completa.
<b>DESEMPLEO</b>	Ejecutivo medio, comerciante, vendedor.	Ejecutivo, comerciante, vendedor, dependiente.	Comerciante, vendedor, dependiente.
<b>INGRESO MENSUAL</b>	Piso Q20 mil	Q12 mil	Q8 mil
<b>VIVIENDA</b>	Casa/departamento, rentada o financiado, 2-3 recamaras, 2-3 baños, 1 sala, estudio área de servicio, garaje para 2 vehículos.	Casa/departamento, rentada o financiado, 1-2 recamaras, 1-2 baños, sala, garaje para 2 vehículos.	Casa/departamento, rentada o financiado, 1-2 recamaras, 1-2 baños, sala.
<b>OTRAS PROPIEDADES</b>	Sitios/terrenos interior por herencias.		
<b>PERSONAL DE SERVICIOS</b>	Por día.	Por día, eventual.	Eventual
<b>EDUCACIÓN GRUPO</b>	Hijos menores colegios privados, mayores en U privadas y post grado extranjero con beca.	Hijos menores colegios privados, mayores en U estatal.	Hijos menores escuelas, mayores en U estatal.
<b>POSESIONES</b>	Autos compactos de 3-5 años, asegurados por Financiera.	Autos compactos de 4-5 años, sin seguro.	Auto compacto de 8-10 años, sin seguro.
<b>BIENES DE COMODIDAD</b>	1 teléfono, mínimo, 1-2 celulares, cable, internet dedicada, equipo de audio, 2 TV, máquina de lavar ropa, computadora/familia electrodomésticos básicos.	1 teléfono, mínimo, 1-2 celulares, cable, radio, 2 TV, electrodomésticos básicos.	1 teléfono, 1 celular, cable, equipo de audio, TV, electrodomésticos básicos.
<b>DIVERSIÓN</b>	Cine, CC, parques temáticos locales.	Cine, CC, parques temáticos locales.	CC, parques, estadio.
<b>SERVICIOS BANCARIOS FINANCIEROS</b>	1-2 ctas Q monetarias y ahorro, Plazo fijo, 1-2 TC intl, seguro colectivo.	1 cta Q monetaria y ahorro, 1 TC local.	1 cta Q ahorro, TC local.

Fuente: Niveles Socioeconómicos 2009/Multivex

El grupo objetivo a quien va dirigido este proyecto es a hombres y mujeres de 15 a 40 años, quienes se encuentran en proceso de formación académica o ya ejercen como profesionales.

Disfrutan de escuchar música durante sus jornadas laborales o tiempo libre. Les gusta estar informados de los acontecimientos que suceden a nivel tanto internacional, nacional como regional, les agrada sentirse constantemente actualizados con cualquier tipo de información de su interés como deportes, o lo relacionado con redes sociales, son residentes de estas y las utilizan para comunicarse con sus amigos y seres queridos, de igual manera las utilizan para compartir sus gustos e ideas.

Son fanáticos de las aplicaciones y de buscar lo que necesitan por medio del Internet. Disfrutan de sitios interactivos, con colores llamativos, con visuales, imágenes, gifs y poco texto.

#### **5.4 Perfil Conductual**

Jóvenes y adultos en búsqueda de estar actualizados con las noticias internacionales, nacionales y regionales. A su vez, son apasionados por la música, la disfrutan todo el tiempo que puedan y les gusta escuchar canciones nuevas y que estén de moda.

También disfrutan del deporte y la tecnología y lo que el internet puede brindar, consumen su tiempo en el internet, lo utilizan como método de búsqueda de información y para entretenimiento.

Cuentan con un teléfono inteligente, tablet y computadora, siendo las plataformas donde utilizan el internet y escuchan su música. Son apasionados de las redes sociales, aplicaciones móviles y sitios web interactivos y modernos.

**El proyecto beneficiará a hombres y mujeres de 15 a 40 años para contar con un sitio web que les proporcione la información de acontecimientos, programaciones de noticias y de música de su interés, para mantenerse día a día actualizados en estos ámbitos.**

## **Capítulo VI: Marco teórico**



## Capítulo VI: Marco Teórico

A continuación el desarrollo de algunos conceptos relacionados con el proyecto, que respaldan y fundamentan el marco teórico, los cuales contribuyen a la obtención de los objetivos planteados.

### 6.1 Conceptos fundamentales relacionados con el producto o servicio

Para el desarrollo del sitio web, es conveniente tener al alcance toda la información teórica conceptual, que se conjuga para dar a conocer la Radio Dosis FM., que se encuentra ubicada en el municipio de Antigua Guatemala, del Departamento de Sacatepéquez, en de la República de Guatemala.

**6.1.1 Departamento.** Es la división territorial del país guatemalteco. Guatemala está dividido territorialmente en 22 departamentos, donde cada departamento está conformado por distintos municipios.

Sacatepéquez es un departamento de la República de Guatemala, situado en la región central del país. Tiene una extensión territorial de 465 kilómetros cuadrados y su población es de aproximadamente 278 064 personas según el censo nacional de 2006. Cuenta con 16 municipios y su cabecera departamental es Antigua Guatemala (Diccionario Municipal de Guatemala, 2001).

Sacatepéquez limita al Norte con el departamento de Chimaltenango, al Este con el departamento de Guatemala, al Sur con Escuintla y al Oeste con el departamento de Chimaltenango. Sus principales idiomas son el castellano y el kaqchikel. Su temperatura habitual es templado y su fiesta titular es el 15 de agosto, en honor a la Virgen de Asunción,

el 8 de diciembre en honor a la Inmaculada Concepción y el 25 de julio en conmemoración a Santiago Apóstol. Su fundación fue el día 12 de septiembre de 1839 (Diccionario Municipal de Guatemala, 2001).

Debido a que las tierras de Sacatepéquez son tan fértiles, la producción agrícola es grande, sobresaliendo la cosecha de café. Hay, además, caña de azúcar, trigo, verduras, flores, frutas, maíz y frijol, entre otros. También existe la crianza de ganado vacuno y caballar (Diccionario Municipal de Guatemala, 2001).

El departamento de Sacatepéquez destaca en las artesanías populares, especialmente en tejidos, cerámica tradicional, vidriada y pintada, muebles de madera estilo colonial, pirograbado, jarcia, instrumentos musicales, productos de hierro y hojalata, pirotecnia, platería y otras (Diccionario Municipal de Guatemala, 2001).

**6.1.2 Municipio.** Proviene del latín *municipium*, municipio es un grupo de personas que habitan en un mismo espacio jurisdiccional que está dirigido por un alcalde o concejo. Se le conoce como una entidad administrativa directamente a nivel local. Este es conformado como parte del Estado, sin embargo tiene autonomía en su administración girando en base al interés y beneficio de una comunidad.

El municipio está conformado por una alcaldía, que a su vez está conformada por el alcalde quien es la máxima autoridad ejecutiva de la misma y junto al alcalde un concejo municipal.

A continuación se muestran algunas de las características:

- El municipio se rige por un organismo, denominado como ayuntamiento o municipalidad.

- Es el ente que integra una administración local.
- Es de carácter administrativo.
- Posee personalidad jurídica.
- Los tres elementos del municipio son: territorio, población y organización.

(Municipio, S.F.)

Antigua Guatemala es uno de los 340 municipios de la República de Guatemala, y es la cabecera del departamento de Sacatepéquez. Tiene una extensión de 78 kilómetros cuadrados. Cuenta con una ciudad, 22 aldeas y 14 caseríos. Es considerada una ciudad Patrimonio de la Humanidad por la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura -UNESCO- (Diccionario Municipal de Guatemala, 2001).

El municipio de Antigua Guatemala limita al norte con Jocotenango y Santa Lucía Milpas Altas, al este Santa Lucía Milpas Altas, Magdalena Milpas Altas y Santa María de Jesús y al oeste con San Antonio Aguas Calientes y Ciudad Vieja -todos del departamento de Sacatepéquez-. Presenta un clima templado y su fiesta titular se celebra el 25 de julio, día de conmemoración del Apóstol Santiago.

Antigua Guatemala fue fundada oficialmente el 10 de marzo de 1543 por Pedro de Alvarado, al declararse como capital de la provincia. Está situada en el Valle de Panchoy o Pancán y fue la capital de Guatemala hasta que el 29 de julio de 1773 los terremotos de Santa Marta la dañaran (Diccionario Municipal de Guatemala, 2001).

**6.1.3 Sociedad.** Se define como sociedad a un grupo de personas que tienen en común su cultura, por lo tanto comparten costumbres y tradiciones, así como de un propio estilo de vida.

La sociedad humana forma poblaciones que se relacionan en contexto similar para obtener una entidad.

Cabe mencionar que el término sociedad puede también ser definido como la unión de al menos dos individuos, comprometidos a realizar esfuerzos para desarrollar actividades.

A continuación se muestran algunas de las características:

- Toda sociedad se establece en dos formas, es decir, de manera general y específica.
- Todo miembro forma parte de la relación de transmisión genética y llegan al grado de comunicación y cooperación.
- Es una entidad poblacional.
- Está conformada por industrias culturales.

(Sociedad, S.F.)

Entre los sinónimos de esta palabra figuran casa, familia, compañía y hasta colectividad. La Real Academia Española la define como “conjunto de personas, pueblos o naciones que conviven bajo normas comunes”.

**6.1.4 Radiodifusión.** La radiodifusión como de manera general se conoce a la transmisión de información a grupos masivos de receptores, es un servicio de telecomunicaciones que internacionalmente se define de la siguiente forma: “Servicio de radiocomunicación cuyas emisiones se destinan a ser recibidas directamente por el público en general. Dicho servicio abarca emisiones sonoras, de televisión o de otro género.”

En el ámbito nacional, la Constitución Política de la República reconoce de interés público, la actividad que realizan los medios de comunicación social (Constitución Política de la República, 1985). Tomando en cuenta que en la mayoría de los casos los medios de comunicación social utilizan el servicio de radiodifusión como medio para llegar al público, la Ley General de Telecomunicaciones también reconoce el carácter especial de tal servicio de radiocomunicaciones (Superintendencia de Telecomunicaciones, 1996).

En la práctica, el servicio de radiodifusión se divide en Sonora y Televisiva.

**6.1.5 Radiodifusión Sonora.** La radiodifusión sonora, agrupa las radioemisiones en Amplitud Modulada (AM), Frecuencia Modulada (FM) y Onda Corta (OC). De forma coloquial, se le conoce a las estaciones transmisoras del servicio de radiodifusión sonora como “radioemisoras” o simplemente “radios”. Dependiendo si éstas operan en AM o FM, es común escuchar referirse a ellas como “radio AM” o “radio FM”, respectivamente.

Al igual que otras áreas del Espectro Radioeléctrico, las frecuencias atribuidas al servicio de radiodifusión sonora se explotan en base a planes de frecuencia establecidos que al mismo tiempo se fundamentan en recomendaciones técnicas internacionales y se acoplan a la explotación nacional por medio de disposiciones nacionales emitidas por la Superintendencia de Telecomunicaciones.

Las radioemisoras autorizadas a operar en el país, son aquellas con Título de usufructo emitido por la Superintendencia de Telecomunicaciones y que se encuentran inscritas en el Registro de Telecomunicaciones.

**6.1.6 Parrilla de Programación.** Una parrilla de programación es el tiempo establecido de los programas de una emisora de radio. Indica la hora de inicio y fin de cada programa a lo largo del día.

Los programas por lo general se repiten cada semana, por lo que una parrilla suele definirse en un periodo semanal.

La parrilla de programación contiene aquellos programas que tienen un tiempo pactado de emisión.

**6.1.7 Programación Radial.** Programa, que procede del vocablo latino *programma*, es un término con diversos usos. Al referirse de un programa de radio, se hace referencia a una serie de emisiones que se transmiten por vía radiofónica con cierta periodicidad.

Estas emisiones están identificadas por un título y comparten ciertas temáticas. Cada programa trata sobre cuestiones preestablecidas, creando así un pacto con el oyente.

Ejemplo: Programa de radio “Pasión por el fútbol”, que se emite en una emisora de AM (Amplitud Modulada) de lunes a viernes de 18 a 20 horas y que está dedicado al tema de fútbol, se realizan entrevistas con futbolistas y entrenadores, se analizan partidos y se presentan noticias sobre este deporte. Una persona interesada en el fútbol, por lo tanto sabe que si sintoniza la radio en cuestión en el horario mencionado, encontrará una emisión dedicada a su deporte favorito.

Distintos componentes se pueden reconocer dentro de un programa de radio. Por lo general, cada emisión está segmentada en bloques, que son unidades temáticas separadas entre sí por anuncios publicitarios, la finalidad de transmitir estos anuncios es el generar ingresos, ya que las empresas pagan para emitirlos y así difundir sus propuestas entre los oyentes del programa.

Los programas de radio pueden ser realizados por un número variable de locutores, animadores, periodistas y otros profesionales. El operador técnico es el encargado de lograr que el programa salga al aire, manejando el dispositivo que posibilita la emisión.

**6.1.8 Antena para Radiodifusión.** Dispositivo que puede ser de diversos tamaños, que sirve para emitir o recibir ondas electromagnéticas.

Los sistemas de radiodifusión necesitan abarcar una amplia zona de cobertura, lo que se consigue empleando transmisores de alta potencia junto con unos sistemas radiantes adaptados a ello.

En su gran mayoría, los elementos de radiación se componen de diversas antenas básicas para conformar un determinado diagrama de radiación, generalmente de tipo omnidireccional, y se colocan en torres de comunicaciones o mástiles elevados para conseguir buena visibilidad y grandes alcances.

A diferencia de los radioenlaces punto a punto, en donde normalmente se emplean reflectores parabólicos en ambos extremos, en este caso los elementos radiantes se construyen fundamentalmente a partir de antenas de tipo dipolo en diversas configuraciones (Ramos, F.2018).

## **6.2. Conceptos fundamentales relacionados con la comunicación y el diseño**

La elaboración del presente proyecto, la comunicación y el diseño son las bases fundamentales para su realización, dado que basados en el diseño gráfico se lleva a solucionar problemas de comunicación.

Por ellos es importante investigar a todo concepto relacionado a ambas disciplinas, que será de utilidad para la creación del sitio web para Radio Dosis F.M., convirtiéndose así en un material que satisfaga los deseos de investigación y de los radioescuchas del departamento de Antigua Guatemala.

### **6.2.1 Conceptos fundamentales relacionados con la comunicación.**

**6.2.1.1 Comunicación.** El término comunicación procede del latín *communicare* que significa “hacer a otro partícipe de lo que uno tiene”. La comunicación es la acción de comunicar o comunicarse, se entiende como el proceso por el que se trasmite y recibe una información. Todo ser humano y animal tiene la capacidad de comunicarse con los demás.

Según [conceptodefinicion.de](http://conceptodefinicion.de) (2016) para que un proceso de comunicación se lleve a cabo, es indispensable la presencia de seis elementos: que exista un emisor; es decir, alguien que transmita la información; un receptor, alguien a quien vaya dirigida la información y que la reciba; un contacto por medio de un canal de comunicación, que puede ser muy variado: el aire por el que circulan las ondas sonoras, el papel que sirve de soporte a la comunicación escrita, la voz, etc.

Asimismo, que exista una información o mensaje a transmitir; un código o sistema de signos común al receptor y al emisor, donde el mensaje va cifrado, los signos pueden ser no lingüísticos (símbolos, señales e iconos) y lingüísticos (escrituras, sonidos, concepto



asociado, sentido, etc.); y por último, que el mensaje tenga un referente o realidad, al cual alude mediante el código.

**6.2.1.2 Comunicación Digital.** Según Gonzalez (2016) la comunicación digital es el intercambio de información y conocimiento haciendo uso de las herramientas digitales disponibles, puestas a disposición del público por la investigación y desarrollo tecnológico.

Pero más allá de las herramientas y aparatos, de la tecnología por sí misma, la comunicación digital es un ecosistema que para funcionar requiere de una coordinada simbiosis entre éstas y las personas que participan en el intercambio de información.

En principio, los soportes de información se digitalizan, para luego difundirse en un entorno que facilite este proceso. Todo esto conlleva una sólida cadena de estrategias que respondan a alcanzar los objetivos de un plan de acción: una buena estrategia digital.

**6.2.1.3 Noticia.** Una noticia es la información sobre un hecho o un conjunto de hechos que, dentro de una comunidad, sociedad o ámbito específico, resulta relevante, novedosa o inusual.

Las noticias llenan las páginas de los periódicos o diarios, de los portales web noticiosos o de los programas informativos de radio y televisión.

Significados (2018) indica que para elaborar una noticia, se parte de una fórmula de seis preguntas, que son:

- ¿Qué pasó?
- ¿A quién le pasó?
- ¿Cómo pasó?

- ¿Cuándo pasó?
- ¿Dónde pasó?
- ¿Por qué o para qué ocurrió?

En la noticia, la información debe tener un orden según su nivel de importancia. Así, se maneja el esquema de la pirámide invertida, según el cual los datos más importantes se encuentran al principio y los menos significativos se hallan hacia el final.

Los diversos temas de acontecimientos que puede abarcar una noticia son sobre: política, economía, sociedad, guerras, delitos, sucesos, tragedias, protestas, deportes, la ciencia, la tecnología, la farándula, entre otros.

**6.2.1.4 Segmentos Informativos.** Un segmento es una parte que junto con otras se encuentra formando un todo. Para un blog, un noticiero o radio, es de suma importancia clasificar sus noticias según su origen o tema, en diferentes segmentos (Conceptodefinicion.de, 2016).

**6.2.1.5 Sitios web.** Un sitio web es un conjunto de páginas web desarrolladas en código html, relacionadas a un dominio de Internet el cual se puede visualizar en la World Wide Web (www) mediante los navegadores web o también llamados browser, como lo son: Chrome, Firefox, Edge, Opera entre otros.

Cada página web perteneciente al sitio web tiene como objetivo publicar contenido, y este contenido podrá ser visible o no al público.

Según CodeDIMENSION (2017) los sitios web se pueden clasificar en dos tipos:

- Sitios Web Estáticos: Se denomina sitio web estático a aquellos que no acceden a una base de datos para obtener el contenido. Por lo general un sitio web estático es utilizado cuando el propietario del sitio no requiere realizar un continuo cambio en la información que contiene cada página.
- Sitios Web Dinámicos: A diferencia de los sitios web dinámicos son aquellos que acceden a una base de datos para obtener los contenidos y reflejar los resultados obtenidos de la base de datos, en las páginas del sitio web. El propietario del sitio web podrá agregar, modificar y eliminar contenidos del sitio web a través de un “sistema web”, generalmente con acceso restringido al público mediante usuario y contraseña, el cual se denomina BACK END.

Se asume que a la hora de contratar el desarrollo de un sitio web, el propietario, especificará al desarrollador web, la cantidad de páginas que contendrá el sitio, discriminando si son dinámicas o estáticas.

**6.2.1.6 Hosting.** Web Hosting es el servicio que provee el espacio en Internet para los sitios web. También conocido como “alojamiento web” es el espacio donde se suben o se alojan los archivos (texto e imágenes) para que un sitio web pueda ser visitado. El hospedaje es la prestación en donde una empresa ofrece a clientes el espacio físico, es decir dentro de un ordenador conocido como “servidor”, para que almacene los datos de su sitio web de modo que esté siempre en línea (Duplika, 2018).

**6.2.1.6 Dominio.** Según Wikipedia (2018) dominio de internet o extensión es un nombre único que identifica a un sitio web en internet. La intención principal de los nombres de dominio en internet y del sistema de nombres de dominio, es traducir las direcciones IP de cada activo en la red, a términos fáciles de encontrar y memorizar. Este tipo de abstracción hace posible que cualquier servicio de red pueda moverse de un lugar geográfico a otro en el internet, aun cuando el cambio implique que tendrá una dirección IP diferente.

Sin la asistencia del sistema de nombres de dominio, los usuarios que navegan en internet tendrían que acceder a cada servicio web utilizando la dirección IP del nodo, es decir que sería necesario utilizar por ejemplo: <http://172.217.10.110/> en lugar de <http://google.com>. Además, sin esta asistencia, se reduciría la cantidad de webs posibles, ya que actualmente una misma dirección IP puede ser compartida por varios dominios.

## **6.2.2 Conceptos fundamentales relacionados con el diseño.**

**6.2.2.1 Diseño de sitios web.** El diseño web consiste en planificar y crear un sitio web. Un diseñador web es el responsable de crear y desarrollar una página web así también como los clientes interactúan con ella. Los buenos diseñadores web saben cómo poner juntos los principios de diseño para crear un sitio que sea agradable visualmente.

Un diseñador web comprende acerca de la usabilidad y cómo crear un sitio que los clientes quieren navegar y sea fácil de comprender.

Durante el proceso de diseño de sitios web se debe tener en cuenta la navegabilidad, interactividad, usabilidad, arquitectura de la información y la interacción de medios como el audio, texto, imagen, enlaces y vídeo. Se lo considera dentro del diseño multimedia.

La eficiencia de la web como canal de comunicación, tiene relación con la unión de un buen diseño con una jerarquía bien elaborada de contenidos.

El diseño web ha visto amplia aplicación en los sectores comerciales de Internet especialmente en la World Wide Web. Asimismo, a menudo la web se utiliza como medio de expresión plástica en sí.

Artistas y creadores hacen de las páginas en Internet un medio más para ofrecer sus producciones y utilizarlas como un canal más de difusión de su obra.

Los diseñadores web crean prototipos antes de poder llevar a una fase final sus creaciones para así poder recibir la aprobación o retroalimentación del cliente. Estos prototipos son mayormente creados a través del uso de herramientas como HTML, CSS, Java, Ilustrador o Photoshop.

Según Webdesignerandmore (2012) las etapas más fundamentales de un Diseñador de web para poder crear una página web son las siguientes:

- La primera, es el diseño visual de la información que se desea editar. En esta etapa se trabaja distribuyendo el texto, los gráficos, los vínculos a otros documentos y otros objetos multimedia que se consideren pertinentes. Es importante que antes de trabajar sobre el computador se realice un boceto o prediseño sobre el papel. Esto facilitará tener un orden claro sobre el diseño.
- La segunda, es la estructura y relación jerárquica de las páginas del sitio web, una vez que se tiene este boceto se pasa a ‘escribir’ la página web. Para esto, y fundamentalmente para manejar los vínculos entre documentos, se creó el lenguaje de marcación de hipertexto o HTML.

- La tercera, etapa consiste en el posicionamiento en buscadores o SEO. Ésta consiste en optimizar la estructura del contenido para mejorar la posición en que aparece la página en determinada búsqueda. Etapa no gustosa por los diseñadores gráficos, porque a diferencia del texto, aún para el año 2012 no se pueden tener nuevos resultados en los buscadores con sitios muy gráficos.

Actualmente, los diseñadores web se están especializando en específicas áreas de diseño. En particular se resalta los diseñadores en UI (interfaz del usuario) y UX (experiencia del usuario).

**6.2.2.2 UI.** En español. Se refiere a la interfaz del usuario, esta es una nueva tendencia del diseño web enfocada en la creación de interfaces entre personas y los dispositivos digitales. La finalidad de esta tendencia es contemplar todos los detalles con los que el usuario interactuará.

El diseño UI tiene una relación directa con áreas de informática y diseño web. Debido al contacto de interacción que tiene el usuario con un dispositivo, como lo es la computadora o un teléfono móvil (Paredro, 2013).

Actualmente muchas empresas están apostando a este tipo de diseño para mejorar la interacción del usuario y hacerla más fácil.

**6.2.2.3 UX.** En español, se refiere a la experiencia del usuario, es decir, es todo aquello que el usuario siente y percibe al interactuar con un sitio, producto o servicio.

Cantú (2016) explica que una buena UX se logra al diseñar productos útiles, el objetivo es sorprender al usuario, esto se logra cuando se piensa como el, es decir, ponerse en los zapatos del usuario.

UI: hay un botón que permite interactuar al usuario con el sistema (comprar).

Usabilidad: hay un botón que permite al usuario regresar, además indica qué moneda está el precio y permite seleccionar la cantidad (previniendo errores).

UX: hace decir ¡Wow! porque tiene una descripción que ingredientes tiene, cuantas calorías y además permite agregarlo a la sección de “mis favoritos” para comprarlo rápido en otra ocasión.

Según Andrea Cantú (2016) Una buena UX se logra a través del Diseño Centrado en el Humano, el cual es el enfoque de conocer las necesidades de los usuarios y alinearlos a los objetivos del negocio tomando también en cuenta las limitaciones técnicas.

Es conocida como UX Designer la persona que realiza UX, entre sus responsabilidades está el de investigar qué es lo que las personas necesitan para cumplir sus objetivos y satisfacer necesidades.

Dentro de las actividades que realiza un UX Designer, están:

- Investigación (con stakeholders, etnográfica, entrevistas 1 a 1...)
- Evaluación (evaluaciones heurísticas, benchmarks, pruebas de usabilidad)
- Análisis de datos (KPI's, métricas)
- Arquitectura de información

Una persona que se desempeña como UX Designer por lo general tiene conocimientos generales de:

- Psicología, Sociología o Antropología
- Tecnología, Desarrollo de Productos Digitales
- Comunicación, Marketing
- Negocios, Ventas
- Diseño Industrial, Gráfico

**6.2.2.4 Front End Developer.** El desarrollador del Front End tiene como función principal trabajar el lado que los usuarios de un sitio web o una aplicación web pueden ver, trabajando así en conjunto con el Back End Developer, que se ocupa del lado del servidor, el que sostiene el trabajo del Front End.

El desarrollador de Front End debe tener en cuenta la legibilidad del sitio web o aplicación web, el diseño y la estructura de las páginas para que el usuario obtenga una experiencia satisfactoria y lo que vea sea de su agrado.

**6.2.2.5 Diseño Gráfico.** El diseño gráfico tiene como objetivo con uso de la creatividad y práctica facilitar la solución de problemas de comunicación, que influye en los conocimientos, actitudes y comportamientos de las personas para mejorar su calidad de vida dentro del contexto social en que intervendrá, a través de la gestión de estrategias de comunicación gráfica y discursos visuales innovadores y originales, basados en la investigación, análisis, discusión y reflexión, con un sentido ético y estético en diferentes campos de acción como el diseño de información, diseño para la persuasión, diseño para la educación y diseño para la administración.



La importancia del diseño gráfico se fundamenta en que él mismo, desarrollando diferentes estrategias para lograr una comunicación desde un enfoque visual; este hecho es importante desde el punto de vista de mercadeo, ya que hace posible la elaboración de distintas presentaciones que inmediatamente comunicaran valor a un potencial comprador.

El diseño gráfico se apoya con elementos que le permiten organizar, proyectar, y realizar comunicaciones visuales u obras gráficas. Algunos de ellos son: el punto, la línea y el plano, el espacio y el volumen, la asimetría y simetría, el ritmo y el equilibrio, la textura y el color, la figura y el fondo, el tiempo y movimiento.

En la actualidad las herramientas digitales debutan un papel principal, al momento de crear diseños gráficos, algunas de ellas son: Adobe Photoshop, adobe illustrator, Publisher, Pixie, entre otros.

**6.2.2.6 Logotipo.** Se define como un símbolo formado por imágenes o letras utilizado para identificar una empresa, marca, institución o sociedad y las cosas que tienen relación con ellas.

Lo más importante de un logotipo es que sea:

- Legible independientemente del tamaño que se utilice.
- Adaptable a diferentes escalas y formatos sin perder su esencia (imprescindible con la importancia que han tomado las redes sociales y las webs adaptativas).
- Reproducible en cualquier material.
- Que genere impacto visual, de manera que llame la atención a simple vista y sea fácil de recordar.

- Atemporal y único, diferenciándose dentro de la competencia y con un diseño perdurable en el tiempo.

**6.2.2.7 Isologo.** Al igual que el logotipo, es la imagen que tiene como función representar una marca, institución o sociedad. El isologo o isologotipo, está compuesto por texto con elementos gráficos que no se deben separar, es decir, que el texto y los elementos gráficos por separado no identifican a una marca, solo si estos están juntos.

**6.2.2.8 Diseño Digital.** Con el desarrollo de los sistemas computacionales y de telecomunicaciones, es preciso dar seguimiento del diseño digital, como respuesta a la necesidad básica de hacer atractivo visualmente y amigable en su uso a todo lo que derivó de la informática, incluidas las redes internas, los programas, los sitios de internet, las aplicaciones y las redes sociales.

Por lo tanto, diseño digital se refiere a todas las artes o creación de contenido que va dirigido a plataformas digitales, es decir, artes que no serán impresas.

**6.2.2.9 Bocetaje.** Conocido también como esbozo y se define como un dibujo realizado de manera esquemática, sin preocupación alguna por los detalles o terminaciones para representar una idea, una persona o bien cualquier cosa. El bocetaje es utilizado para plasmar una idea, representa gráficamente alguna propuesta.

El boceto puede construir un fin en sí mismo y es accesible a cualquier persona. Dentro de las características se distingue que permite la realización de un estudio para diversos tipos de trabajo, representa una variedad artística versátil y gratificante, existe el boceto burdo, comprensivo y dummy. (Rodríguez A.,2016)

**6.2.2.10 Imagen.** El término imagen proviene del latín imago que a su vez remite a imitari (retrato o reproducción). El diccionario la define como “figura o representación de una cosa” y por extensión como “representación mental de alguna cosa percibida por los sentidos”. Frente a la palabra y la razón que han sido consideradas históricamente la fuente del conocimiento del mundo, la imagen ha quedado relegada a un segundo plano y ha sido considerada como una forma de conocimiento menor puesto que sólo alcanzaba la apariencia exterior de las cosas mediante la mimesis (copia o imitación).

Para Abraham Moles la imagen es un soporte de la comunicación visual que materializa un fragmento del entorno óptico (del universo perceptivo), y es capaz de transmitirlo. Es decir la imagen que se ve al natural o que se ve representada en un cuadro o una fotografía no es la realidad sino la forma que se tiene de representarla para poder llegar a conocerla. La realidad es un conjunto de fenómenos muy complejos que además transcurren en el tiempo y que no se puede percibir de forma completa.

**6.2.2.11 Pixel.** Es la unidad más pequeña y diminuta de una imagen digital y está presente en un inmensurable número para formar una imagen completa. Cada píxel es una unidad homogénea de color que en suma y con una importante variación de colores dan como resultado una imagen compleja. Los pixeles pueden trabajarse en sistemas RGB o CMYK.

La historia inicia en la década del 30 cuando empezó a ser utilizado el concepto para el cine. El término píxel hacía referencia a un elemento de imagen o “picture element”.

También es conocido como la célula menor que compone el complejo sistema que puede llegar a ser una imagen digital. Esta idea fue acuñada en la década del 70 y fue aplicada también a la televisión antes que a las computadoras.

**6.2.2.12 Gráfico Vectorial.** Este término es un utilizado en diseño para definir a un tipo de gráfico de dos dimensiones producidas mediante un computador y un software especializado. Actualmente es la forma más utilizada para la producción de gráficos de calidad.

Los gráficos vectoriales son en su formato completamente distintos a los gráficos de mapas de bits o también llamados matriciales, los cuales están constituidos por píxeles.

Los vectores tienen la ventaja sobre los píxeles de ser escalables, es decir, se puede aumentar su tamaño conservando su calidad original. Lo que no ocurre con los gráficos a base de píxeles que presentan degradación de la calidad al aumentar el tamaño.

Otra diferencia importante entre estos dos tipos de imágenes digitales es el peso, los vectoriales por ser solamente parámetros matemáticos, suelen ser mucho menos pesados que una imagen rasterizada o de píxeles.

**6.2.2.13 Software.** Se denomina Software al conjunto de programas, instrucciones y reglas informáticas que conforman todo el sistema que hace que el computador funcione y las aplicaciones que se instalan en este.

Según la RAE (2014), el software es un conjunto de programas, instrucciones y reglas informáticas que permiten ejecutar distintas tareas en una computadora.

Se considera que el software es el equipamiento lógico e intangible de un ordenador. En otras palabras, el concepto de software abarca a todas las aplicaciones informáticas, como los procesadores de textos, las planillas de cálculo y los editores de imágenes.

Por medio de distintos lenguajes de programación se desarrolla un Software. (GCF Global, 2018).

**6.2.2.14 Photoshop.** Adobe Photoshop es un programa informático de edición de imágenes y está desarrollado por la empresa Adobe Systems Incorporated.

Funciona en los sistemas operativos Apple Macintosh y Windows.

El nombre comercial de este producto se puede traducir del inglés como “taller de fotos”. Existen varias versiones de este programa. A través de la página web de Adobe Creative Cloud se puede tener acceso a una versión de prueba de un mes y a la adquisición de este producto de forma mensual o anual.

Photoshop permite modificar imágenes digitalizadas, especialmente fotografías. También se utiliza para crear y editar imágenes y gráficos, es conocido que muchos lo utilizan para crear logotipos, o artes para medios digitales o de impresión.

La forma, la luz, el color y el fondo son algunos de los aspectos que esta herramienta permite editar.

**6.2.2.15 Ilustrador.** Illustrator o Ilustrador, es un editor gráfico vectorial desarrollado por Adobe Systems, compatible con otros programas de la suite de Adobe como Photoshop, After Effects, entre otros (Roncal, A. 2017).

Actualmente es compatible tanto con Windows como con Mac OS X. Su interfaz, ordenada y estructurada, contiene diversas herramientas y parámetros que se pueden ajustar para la elaboración de todo tipo de gráficos como ilustraciones, logotipos, diseño de personajes, maquetas, íconos, folletos, entre otros.

Adobe Illustrator es uno de los programas de diseño más solicitados por el medio.

**6.2.2.16 Adobe Muse.** Adobe Muse es una aplicación de Adobe para el diseño de sitios web sin utilizar algún lenguaje de código de programación. Es una aplicación que permite crear sitios web en HTML5 sin escribir ni una sola línea de código, por lo que es un programa agradable para el usuario y de fácil aprendizaje para utilizarlo (Roberto, J. 2011).

### **6.3 Ciencias auxiliares, artes, teorías y tendencias**

El diseño del sitio web para Radio Dosis F.M., necesita auxiliarse de algunas ciencias, teorías, artes y tendencias inherentes a ellas.

La agrupación de estas crea un soporte efectivo para complementar la esencia de su contenido.

**6.3.1. Ciencias auxiliares.** Es el conocimiento adquirido a través del estudio o de la práctica, constituido por una serie de principios y leyes, deducidos mediante la observación y el razonamiento, y estructurados sistemáticamente para su comprensión.

El origen de la palabra ciencia se rastrea en el vocablo latín scientia, que significa "conocimiento", "saber" (Significados, 2016).

La ciencia, en general, comprende varios campos de conocimiento, dentro de los cuales cada uno desarrolla sus propias teorías con base en sus métodos científicos particulares.

La ciencia está estrechamente relacionada con el área de la tecnología, ya que los grandes avances de la ciencia, actualmente, se logran por medio del desarrollo de las tecnologías ya existentes y de la creación de nuevas tecnologías, y viceversa.

**6.3.1.1 *Semiótica*.** Según Eco (1986) la Semiótica es la ciencia que estudia los diferentes sistemas de signos que hacen posible la comunicación entre individuos, sus modos de producción, de funcionamiento y de recepción.

Para Saussure el signo es la unión de un significado con un significante. Peirce se basa también en el concepto de signo como unión de un significante con un significado, desde el momento en que incluso los síntomas tienen características idénticas al signo de Saussure: se trata de una forma física que recuerda algo destinatario, algo que la forma física denota, denomina, indica, y que no es la misma forma física.

**6.3.1.2 *Semiótica de la imagen*.** Según Copley P. Y L. Jansz (2004) es el estudio del signo icónico y los procesos de sentido-significación a partir de la imagen. El estudio de la imagen y las comunicaciones visuales en realidad va más allá de lo estrictamente pictórico o visual, tal como pueden ser los análisis de colores, formas, iconos y composición, para dar paso a los elementos históricos y socio-antropológicos que forman parte de la semiótica de la imagen.

La semiótica de la imagen se debe ver dentro de una "semiótica de lo visual". El estudio de esta área de la semiótica es más amplio y diverso de lo que aparenta, pues existen diversos tipos de imagen en variados dispositivos manuales o electrónicos, estáticos o dinámicos. Lo visual supera el ámbito de la producción de la imagen; lo visual implica una gran división entre lo estático y lo dinámico, igual si ve a la imagen desde la sintaxis o la recepción. Por ejemplo, lo visual integra a lo plástico y a lo icónico.

Al ser la imagen un componente fundamental de la cultura, de la vida social y política, estudiar la misma deviene en reflexionar cómo se construye socialmente el sentido en ciertos

procesos de comunicación visual. La imagen se puede ver no sólo como sistema de expresión, sino una estrategia política y social, como un elemento fundamental en la explicación de grupos sociales, religiones, sistemas políticas y, ahora, de los medios de información colectiva.

**6.3.1.3 *Psicología del Color.*** La psicología del color es un campo de estudio que está dirigido a analizar cómo las personas perciben y se comportan ante distintos colores, así como las emociones que suscitan en ellos dichos tonos. Hay ciertos aspectos subjetivos en la psicología del color, por lo que cabe mencionar que pueden existir ciertas variaciones en la interpretación y el significado entre culturas.

La psicología del color según Arranz (2017) investiga cómo los colores afectan a un individuo. Los colores pueden cambiar la percepción, alterar los sentidos, emocionar, entre otras consecuencias. Los colores tienen el poder de mejorar la memoria y atención e incluso el poder de influir en la toma de una decisión. Conocer el significado de los colores es clave para entender mejor la conducta.



**6.3.1.4 Psicología.** La definición de psicología ha ido cambiando a medida que se modifica su enfoque. En distintas ocasiones de la historia, la psicología ha sido definida como el estudio de la psique o la mente, el espíritu, la conciencia y, en fecha más reciente, como el estudio o ciencia de la conducta (Hergenhahn, B.R. 2001).

Ciencia que estudia los procesos mentales y todo lo relativo a la experiencia humana. Esta también explora la percepción, motivación, personalidad, la inteligencia y las relaciones entre personas de los seres humanos.

**6.3.1.5 Psicología Social.** La psicología social según Myers (2005) es una ciencia que estudia la influencia de las acciones, con especial atención en la manera en que el humano se percibe y afecta a otros.

Es el estudio científico de la forma en que las personas piensan, influyen y se relacionan con los demás, y lo hace planteando preguntas que intrigan a todos.

El comportamiento social varía no sólo con la situación objetiva, sino también con la forma como las personas la construyen y perciben.

**6.3.1.6 Psicología de la comunicación.** La psicología de la comunicación tiene como propósito entender los procesos de comunicación interpersonales, grupales y masivos, desde las perspectivas teórico-metodológicas de la psicología; especialmente de la rama social de esta disciplina. En este sentido, más que un campo consolidado del saber, la psicología de la comunicación brinda un conjunto de explicaciones a propósito de los procesos comunicativos en los que el componente psicológico tiene una incidencia fundamental (Papalia, Diane, Wendklos, Sally. 2012).

La psicología de la comunicación comparte su objeto de estudio, la comunicación, con otras ciencias y disciplinas ampliamente consolidadas: la sociología, la antropología, la biología y la misma comunicología.

La investigación básica en Psicología de la Comunicación adquiere sentido, no sólo por los avances en la comprensión de los fenómenos comunicativos, también cuando este saber puede aplicarse a problemas reales y proporcionar herramientas para el trabajo del psicólogo en el ámbito clínico, educativo o social.

**6.3.1.7 Estadística.** Según Rodas de López (2012) es la ciencia que utiliza conjuntos numéricos para obtener inferencias basadas en el cálculo de probabilidades.

Desde los comienzos de la civilización han existido formas sencillas de estadística, porque ya se utilizaban representaciones gráficas y otros símbolos en pieles, rocas, palos de madera y paredes de cuevas para contar el número de personas, animales o ciertas cosas.

La estadística en Guatemala, vino en la época colonial, los españoles trajeron sus métodos administrativos. Utilizaban estos métodos para llevar registros de la “estadísticas vitales”, como nacimiento, matrimonios y defunciones. Los documentos de la época colonial que registran a las personas de un pueblo son nombrados censos o padrones.

En Guatemala y en el resto de los países centroamericanos, a finales del siglo XIX, se inician los censos con vocación moderna, esto como resultado de la modernización del Estado emprendida por los regímenes liberales los que crean la Organización de los Servicios Estadísticos Nacionales.

**6.3.1.8 Antropología.** Proviene del idioma griego y es la ciencia que estudia el contexto cultural y social del hombre. Según Pérez (2008) es la ciencia que estudia las respuestas del ser humano ante el medio, las relaciones interpersonales y el marco sociocultural en que se desenvuelven, cuyo objeto va a ser el estudio del hombre en sus múltiples relaciones; además estudia la cultura como elemento diferenciador de los demás seres humanos. Estudia al hombre en su totalidad, incluyendo los aspectos biológicos y socioculturales como parte integral de cualquier grupo o sociedad.

Su objeto va a ser el estudio del hombre en sus múltiples relaciones; además estudia la cultura como elemento diferenciador de los demás seres humanos. Estudia al hombre en su totalidad, incluyendo los aspectos biológicos y socioculturales como parte integral de cualquier grupo o sociedad.

Actualmente la antropología puede dividirse en cuatro sub disciplinas principales: la antropología social, la antropología biológica, la antropología lingüística y la arqueología.

**6.3.1.9 Sociología.** Ciencia que estudia a los grupos sociales y fenómenos religiosos.

Analiza todas aquellas formas de organización, las relaciones que los sujetos de los grupos sociales mantienen entre sí y con el sistema.

Según el Diccionario de Sociología (2ª Edición) de Henry Pratt (1997) la Sociología es el estudio científico de los fenómenos que se producen en las relaciones de grupo entre los seres humanos. Estudio del hombre y de su medio humano en sus relaciones recíprocas. Las distintas escuelas sociológicas insisten y ponen de relieve en grado diverso los factores relacionados, algunas subrayando las relaciones mismas, tales como la interacción, la asociación, entre otros; otros destacan a los seres humanos en sus relaciones sociales,

concentrando su atención sobre el *socius* en sus diversos papeles y funciones. Que la Sociología, tal como se ha desarrollado hasta ahora, tenga derecho al rango de ciencia es cuestión sobre lo que aún no existe completo acuerdo, pero en general, se reconoce que los métodos de la Sociología puede ser estrictamente científicos y que las generalizaciones comprobadas que constituyen la característica inequívoca de la verdadera ciencia van siendo progresivamente cimentadas en una extensa y concienzuda observación y análisis de las reiteradas uniformidades que se manifiestan en la conducta de grupo.

### **6.3.2. Artes.**

**6.3.2.1 Tipografía.** Los diseñadores gráficos además de concentrarse en los colores, las texturas, la composición, entre otros elementos para crear un impacto en el receptor del mensaje, sino también en el tipo de letra que emplearán para completar la propuesta gráfica.

El tipo de letra se utiliza para plasmar o representar una idea de manera visual, pero muchos de los tipos de letras actuales fueron inspirados a partir de diseños de épocas históricas anteriores y linaje de los caracteres se remonta a las primeras marcas hechas por hombres primitivos.

Según Pepe (2001) 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.

**6.3.2.2 Fotografía.** La fotografía se considera que es el procedimiento y arte que permite fijar y reproducir, a través de reacciones químicas y en superficies preparadas para ello, las imágenes que se recogen en el fondo de una cámara oscura (Perez, J. y Gardey, A. 2009).

Según Bustos (s.f.) actualmente la fotografía se encuentran por un lado en el campo del reportaje periodístico gráfico, que busca captar el mundo exterior tal y como aparece ante los ojos, y el de la publicidad. Por otro lado también se encuentra la fotografía como manifestación artística, con fines expresivos e interpretativos.

El reportaje comprende la fotografía documental y la de prensa gráfica, y por lo general no se suele manipular. El reportero gráfico emplea las técnicas y los procesos de revelado necesarios para captar una imagen bajo las condiciones existentes. Aunque este tipo de fotografía suele ser calificada como objetiva, siempre hay una persona detrás de la cámara, que inevitablemente selecciona lo que va a captar. Respecto a la objetividad, se tiene en consideración también la finalidad y el uso del reportaje fotográfico, las fotos más reales, y quizás las más imparciales, pueden ser utilizadas como propaganda o con propósitos publicitarios; decisiones que, en la mayoría de los casos, no dependen del propio fotógrafo.

Por el contrario, la fotografía artística es totalmente subjetiva, ya sea manipulada o no. En el primer caso, la luz, el enfoque y el ángulo de la cámara pueden manejarse para alterar la apariencia de la imagen; los procesos de revelado y positivado se modifican en ocasiones para lograr los resultados deseados; y la fotografía es susceptible de combinarse con otros elementos para conseguir una forma de composición artística, o para la experimentación estética.

La fotografía comercial y publicitaria ha representado también un gran impulso en la industria gráfica junto con los avances en las técnicas de reproducción fotográfica de gran calidad.

### **6.3.3. Teorías.**

**6.3.3.1 Teoría del color.** Es llamado así al conjunto de reglas básicas en la mezcla de los colores, que tiene como finalidad obtener un tono deseado por medio de la combinación de colores de luz o colores reflejados en pigmentos.

Los colores provocan diferentes sensaciones y despiertan respuestas emocionales específicas en las personas., es por esto que el color es el principal elemento en el que se fija la vista de un individuo ante cualquier objeto

Los colores se clasifican en primarios, secundarios y terciarios.

Los colores primarios son aquellos establecidos científicamente como los que originan las combinaciones cromáticas más extensas y satisfactorias. Estos son: amarillo, azul y rojo.

Los colores secundarios se obtienen mezclando los primarios entre sí en la misma proporción. Son el violeta, naranja y verde.

Finalmente los colores terciarios son el rojo violáceo, rojo anaranjado, amarillo anaranjado, amarillo verdoso, azul verdoso y azul violáceo.

Las cualidades del color son: tono (nombre específico), valor (grado de brillantez o luminosidad) y saturación (grado de pureza). (Bender, 2010).

### **6.3.4. Tendencia.**

#### **6.3.4.1 *Tendencias de diseño para sitios web.*** Según Madrid NYC (2018).

6.3.4.1.1 *Cinemagraphs.* Dicha técnica consiste en una imagen animada que sale combinando fotografía y vídeo. La mayoría de la imagen es estática, pero algún elemento de la misma tiene movimiento. En el ejemplo todo es una fotografía normal excepto el agua de cascada que se mueve.

6.3.4.1.2 *Full Screen Videos.* En este caso, el fondo de la web es un vídeo que ocupa toda la pantalla del navegador. Los menús de la página, están sobrepuestos en el mismo vídeo. No quedan espacios en blanco en la pantalla. Estas web son más envolventes y atractivas para el usuario.

6.3.4.1.3 *Animaciones en scroll.* Esta técnica permite que el usuario de un sitio web se desplace horizontalmente en ella y los contenidos se vayan mostrando de una forma animada.

Hace la visión de un sitio web más divertida y amena para los posibles clientes. La empresa Apple es una experta en este tipo de recursos informáticos.

6.3.4.1.4 *Parallax.* Es un diseño que utiliza distintas capas que ayudan a crear en un sitio web un pequeño efecto de profundidad y cada vez que los usuarios se desplacen por la pantalla verán partes del fondo que antes no se veían.

#### **6.3.4.2 *Tendencias de diseño para logotipos.*** Según Equipo WIX (2018) y Brandemia (2017).

6.3.4.2.1 *Simplificación de formas.* Es una tendencia que consiste de limpiar el logotipo y obtener lo que realmente sirve, es hacer el logo lo más minimalista posible.

6.3.4.2.2 *Colores Brillantes*. Tendencia para plataformas digitales. Teniendo en cuenta que la mayoría del contenido que se consume se muestra en una pantalla, existe la oportunidad perfecta para utilizar y mostrar el color en la mejor calidad. Dicho esto, las variaciones de color para el diseño del logo son literalmente infinitas.

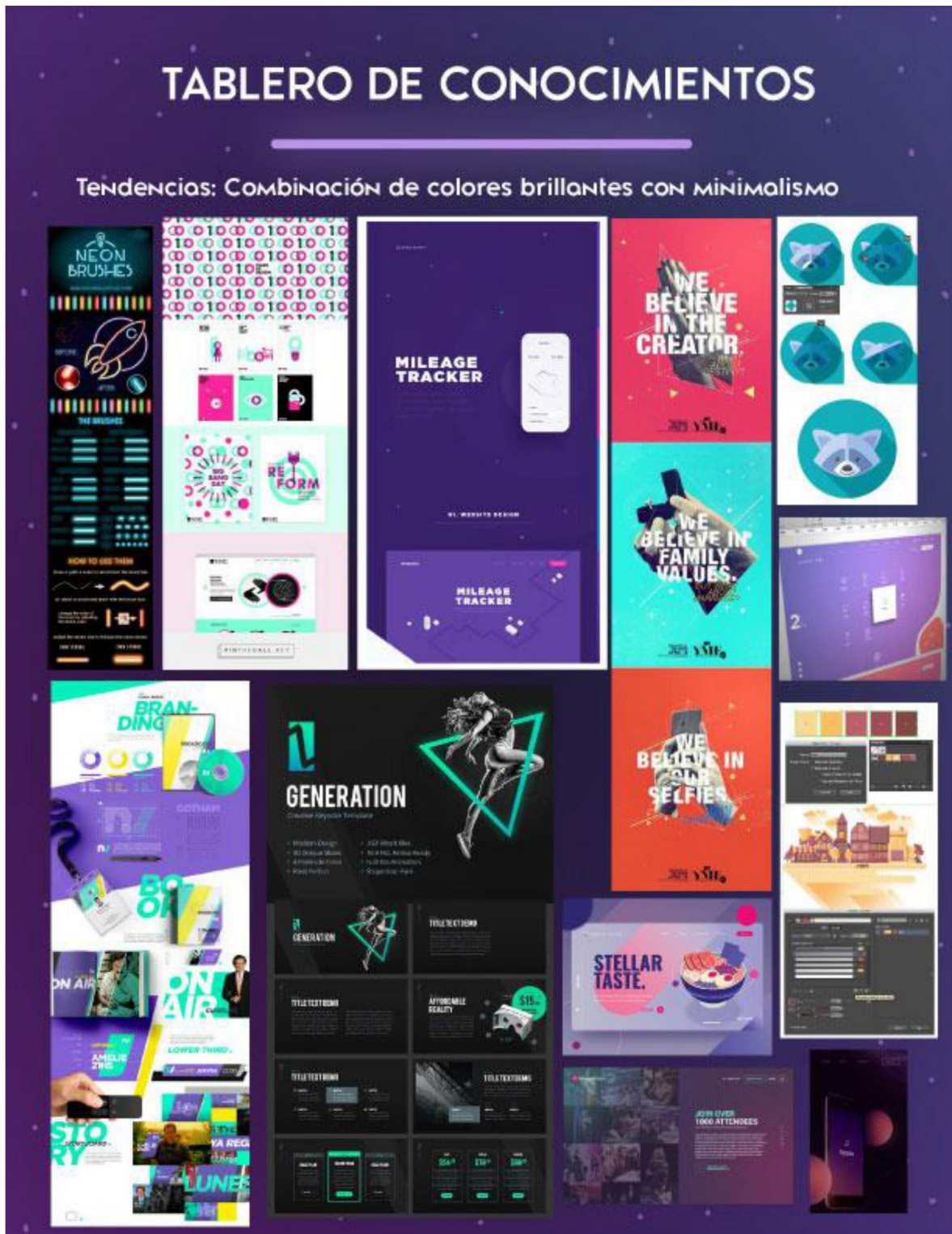
Aprovechar esta locura usando una paleta vibrante que de seguro atraerá a la multitud. Dejar volar la creatividad pero es importante tomar en cuenta que los colores elegidos deben estar alineados con la marca.

6.3.4.2.3 *Sutil Animación*. El 2017 fue el año del vídeo. La tendencia tuvo tanta fuerza que incluso los diseñadores de logotipos la acogieron en su seno. Es por ello que se observó un florecimiento de “logos en movimiento” creados a partir de GIF animados.

Aunque sutiles, estos atractivos movimientos darán un soplo de vida a un logo. La mejor parte: prácticamente cualquier logo ya existente puede reinventarse con un toque de magia, es decir, animación.



Tablero de Conocimientos, donde se muestra la recopilación de ideas en base a las tendencias de diseño seleccionadas para aplicar en el proyecto de graduación.



# **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

Un diseñador gráfico tiene la capacidad de identificar problemas de comunicación visual, asimismo es capaz de resolverlos con capacidades basadas en conocimientos teóricos y prácticos que ha adquirido a lo largo de su carrera, realizando trabajos que se encuentran forjados con diversas disciplinas que se complementan y justifican la solución.

El diseño gráfico, al igual que las ciencias y la tecnología, se encuentra en constante evolución y cambios para encontrar y realizar las soluciones ante los problemas de comunicación visual que se encuentran.

El proyecto “Diseño de sitio web para anunciar a los escuchas de la Radio Dosis FM., acerca de las actividades informativas que difunde. Antigua Guatemala, Sacatepéquez, Guatemala 2019.” Requiere la aplicación y uso de ciencias auxiliares como fundamento para sustentar dicho proyecto.

El presente proyecto de graduación, cuenta con una cantidad de conocimientos que respaldan la investigación de la información, siendo fundamentales para la toma de decisiones en la gestión de cualquier trabajo. Las distintas disciplinas mantienen una relación con el diseño gráfico para brindar a mujeres y hombres de 15 a 40 años de Antigua Guatemala, un diseño de sitio web que transmita conocimiento sobre lo que es la Radio Dosis FM.

**7.1.1 Diseño.** El diseño es la disciplina en la que el proyecto se encuentra fundamentado, junto con la comunicación para crear la solución del problema de comunicación existente. En este proyecto es la falta de conocimiento de la Radio Dosis FM., en la población de

Antigua Guatemala. Siendo estas disciplinas las que fundamentaran los componentes del diseño de sitio web de dicha radio.

**7.1.2 Diseño Gráfico.** En este proyecto el diseño gráfico apoyará de forma visual los mensajes que se necesitan transmitir. En su aplicación contribuirá a la propuesta del proyecto desde los primeros bocetajes hasta la parte final del presente proyecto.

El diseño gráfico provee de los elementos imprescindibles para crear un producto final atractivo de manera visual para los hombres y mujeres, radioescuchas de Antigua Guatemala.

**7.1.3 Diseño Digital.** Gran parte del proyecto, al tratarse de un diseño para un sitio web, se hace uso del diseño web, que va dirigido para plataformas digitales, es decir, que el producto final no será impreso. El producto final de este proyecto se podrá apreciar por medio de plataformas y dispositivos de tecnología digital.

**7.1.4 UI.** El diseño UI tiene una relación directa con este proyecto al tratarse de diseño web, debido al contacto de interacción que tendrá el usuario con el producto.

**7.1.5 Front End.** El producto final que el cliente recibirá es el diseño del sitio web para la radio, por lo que el proyecto consiste en la elaboración del diseño que el usuario verá al ingresar al sitio.

**7.1.6 Comunicación Digital.** El problema de comunicación que el proyecto pretende resolver es la falta de conocimiento de la Radio Dosis FM., en la población de Antigua Guatemala.

La comunicación digital es el intercambio de información y conocimiento haciendo uso de las herramientas digitales disponibles. Es por medio de la comunicación digital que se

llegará a los hombres y mujeres de 15 a 40 años para que conozcan dicha radio y su programación.

**7.1.7 Psicología de la Comunicación.** Esta psicología estudia la conducta comunicativa del ser humano, actos comunicativos y su relación con los demás.

Para la realización de este proyecto es fundamental la comprensión de los mensajes que se deben transmitir a los radioescuchas de Antigua Guatemala, por medio de un lenguaje adecuado. La comprensión correcta de dichos mensajes permitirá que los resultados del proyecto de graduación sean satisfactorios.

**7.1.8 Psicología del Color.** Este campo estudia cómo los individuos reaccionan ante los colores, ya que cada color provoca una distinta percepción y efecto.

Ante esto, es clara la importancia que esta psicología tiene dentro del proyecto, gracias a sus estudios se sabrá qué colores utilizar en el diseño del sitio web, para que los radioescuchas tengan una percepción positiva del proyecto.

**7.1.9 Sociología.** Esta es la ciencia que estudia a los grupos sociales, analizando todas aquellas formas de organización, las relaciones que los sujetos de los grupos sociales mantienen entre sí y con el sistema.

El proyecto de graduación va dirigido a un grupo en específico: hombres y mujeres de 15 a 40 años que viven en Antigua Guatemala. Es por medio de la Sociología que se conocerán las características que este grupo tiene, para desarrollar y elaborar un proyecto que sea atractivo para ellos.

**7.1.10 Semiología.** El humano al observar un signo, procede a darle un significante, la Semiología es la encargada de estudiar todos los significados que puede llegar a tener un signo. Asimismo, estudia todos los sistemas de comunicación existentes.

En este proyecto la Semiología es útil ya que permite el análisis de los pensamientos de las personas en su proceso básico. Asimismo, permite también la presentación de diversos signos al grupo objetivo del proyecto, para la transmisión eficiente y adecuada de un mensaje.

**7.1.11 Semiología de la Imagen.** Es el estudio del signo icónico y los procesos de sentido-significación a partir de la imagen, haciendo referencia a la forma, colores, composición de sus elementos y proporción.

La semiología de la imagen cobra importancia en este proyecto, ya que este mismo incluirá imágenes con la intención de denotar un mensaje a su grupo objetivo, por lo que se debe conocer el uso correcto de las mismas.

**7.1.12 Adobe Muse.** Adobe Muse es una aplicación de Adobe para el diseño de sitios web sin utilizar algún lenguaje de código de programación. Este software es de suma importancia en el proyecto, ya que es el programa principal donde se desarrollará y elaborará el diseño del sitio web para la Radio Dosis FM.

**7.1.13 Colores Brillantes.** Es una tendencia para plataformas digitales que se utilizará para el proyecto de graduación.

Teniendo en cuenta que la mayoría del contenido que se consume se muestra en una pantalla, existe la oportunidad perfecta para utilizar y mostrar el color en la mejor calidad.

## 7.2 Conceptualización

**7.2.1 Método.** En un proyecto de comunicación y diseño, conceptualizar significa definir la o las ideas que permitirán estructurar el mensaje gráfico y textual que sustenten y fundamenten la propuesta. El método que se utilizará para la conceptualización del proyecto se llama “Seis sombreros para pensar”. Esta técnica fue creada por Edward De Bono, siendo una herramienta de comunicación utilizada a nivel global para facilitar la resolución o el análisis de problemas desde distintos puntos de perspectivas. Tratándose de un marco de referencia para el pensamiento que puede incorporar el pensamiento lateral.

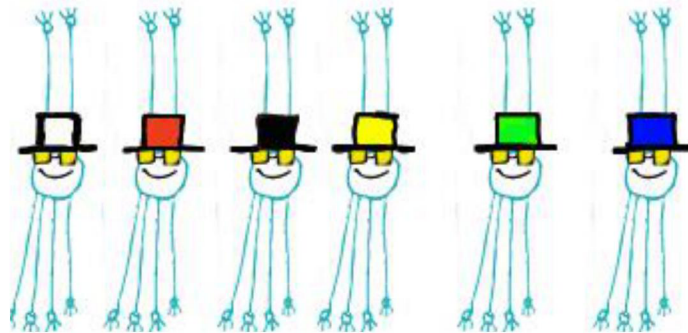
Edward De Bono propone un método que permite pensar de manera más eficaz con seis colores de sombreros que representan las seis direcciones del pensamiento que se deben emplear al momento de confrontar o buscar una solución a un problema.

Es un método fácil, hay seis sombreros imaginarios que cada uno de los participantes debe ponerse y quitarse para indicar el tipo de pensamiento que está utilizando, teniendo siempre en cuenta que la acción de ponerse y quitarse el sombrero es fundamental.

Según el sitio neuronilla (2018), los seis estilos de pensamiento representados por cada sombrero son:

- Sombrero Blanco: con este pensamiento se concentra en los datos disponibles. Ver la información que se tiene y aprender de ella.
- Sombrero Rojo: con él se observa los problemas utilizando la intuición, los sentimientos y las emociones. El participante expone sus sentimientos sin tener que justificarlos.

- Sombrero Negro: haciendo uso de este sombrero se pone en marcha el pensamiento del juicio y la cautela, poniendo de manifiesto los aspectos negativos del tema tratado.
- Sombrero Amarillo: con este sombrero se piensa positivamente, ayudará a ver por qué algo va a funcionar y por qué ofrecerá beneficios.
- Sombrero Verde: este es el sombrero de la creatividad. Algunas de las técnicas existentes para desarrollar la creatividad pueden ser utilizadas en este espacio.
- Sombrero Azul: es el sombrero del control y la gestión del proceso del pensamiento. Con él se resume lo que se ha dicho y se llega a las conclusiones.



6 sombreros (neuronilla 2017)



## 6 SOMBREROS PARA PENSAR

### Blanco

- Radio Dosis FM., ofrece a la audiencia productos radiofónicos que nunca han tenido de manera local, ofrece formatos radiofónicos con enfoques localistas.
- La frecuencia de Radio Dosis FM., es la 88.9 FM. Dicho proyecto inició con 4 amigos y colegas, pero actualmente cuenta con 30 colaboradores, que día a día trabajan para innovar la radio en Antigua Guatemala.
- Su grupo objetivo son hombres y mujeres de 15 a 40 años que viven en Antigua Guatemala.

### Negro

- Que las personas de Antigua Guatemala no conozcan Radio Dosis FM., y sintonizan otras frecuencias de la región.
- Falta de información proporcionada.
- Falta de plataformas digitales por parte de la radio.

### Verde

- |               |                   |                        |
|---------------|-------------------|------------------------|
| • Colores     | • Fresco          | • Diversión            |
| • Brillante   | • Nuevo           | • Interés              |
| • Animaciones | • Innovador       | • Chilero              |
| • Música      | • Pionero         | • Felicidad            |
| • Formas      | • Líder           | • Propio               |
| • Movimientos | • Llamativo       | • Guatemalteco         |
| • Neón        | • Atractivo       | • Nacional             |
| • Radio       | • Comunicación    | • Compartir            |
| • Secciones   | • Chill           | • Redes                |
| • 3D          | • Entretenimiento | • Que hablen           |
| • Información | • Horas           | • Interacciones        |
| • Internet    | • Segmentos       | • Promociones          |
| • Teléfono    | • Estadía         | • Todo                 |
| • Computadora | • Programas       | • Sitio de información |
| • Audifonos   | • Edades          | • Sencillo             |
| • Moderno     | • Jóvenes         | • Rápido               |
| • Noticias    | • Adultos         | • Funcional            |
| • Actual      | • Mentas          | • Limpio               |
| • Constante   | • Datos           |                        |

### Rojo

- Carencia de plataformas digitales de comunicación.
- Factor económico
- Falta de organización y recurso humano.
- Falta de identidad.
- Carencia de diseñador y conocimientos sobre diseño.
- Las personas no conocen la radio.

### Amarillo

- El diseño del sitio web ayudará a crear un lazo de comunicación entre los radioescuchas de Radio Dosis FM., y la misma.
- Al tener este diseño, Radio Dosis FM., podrá crear una plataforma digital donde su grupo objetivo podrá conocer sobre la radio, su programación y demás noticias tanto locales como internacionales.
- Con el diseño del sitio web, Radio Dosis FM., se posicionará como una radio fresca, actualizada y siempre a la vanguardia.

### Azul

- Se concluye con lo analizado, que Radio Dosis FM., necesita el diseño de un sitio web que atraiga al grupo objetivo, que lo haga interactuar con la radio, que lo motive a escuchar la radio y conocer sobre ella y la programación de la misma.

Es por esto que el concepto a utilizar para el diseño del sitio web es:

**“ Interactuar con diversión e innovación digital”**

**7.2.2 Definición del concepto.** Luego de aplicar la técnica de “Los seis sombreros para pensar” de Edward De Bono, se llegó a la frase que será el concepto para elaborar el proyecto: *“Interactuar con diversión e innovación digital”*. En esta frase se basará el diseño y la comunicación solicitada por Radio Dosis FM.

El significado que tiene dicho concepto es la función que el diseño quiere provocar en su grupo objetivo. Se debe realizar el diseño de un sitio web que invite al grupo objetivo a interactuar en él, en conocerlo y a su vez conocer a Radio Dosis FM., en una plataforma digital, mostrándose así como una radio moderna y actualizada, que brinda a su público diversión y al mismo tiempo información de último momento.

Bajo este concepto se debe crear el diseño de un sitio web que transmita frescura, modernidad y una era digital.

### **7.3 Bocetaje**

Las primeras ideas concebidas bajo el concepto establecido anteriormente, para el diseño del sitio web fueron plasmadas en papel y lápiz, posteriormente se delinearon con rapidógrafo y se utilizó marcadores de color para remarcar con mayor claridad el diseño y que fuera entendible y agradable visualmente.

Se realizó cada uno de los bocetos, en base a los objetivos y el concepto establecido para el diseño del sitio web para Radio Dosis FM.

**7.3.1 Proceso de bocetaje.** Se redibujó el logotipo para que tenga la misma resolución que la propuesta del proyecto.

### Logotipo

#### Propuesta 1:



1 Micrófono para Radio Dosis FM.

2 Tipografía para Radio Dosis FM.



1 Micrófono para Radio Dosis FM.

2 Tipografía para Radio Dosis FM.

Propuesta 2:



1 Micrófono para Radio Dosis FM.

2 Tipografía para Radio Dosis FM.



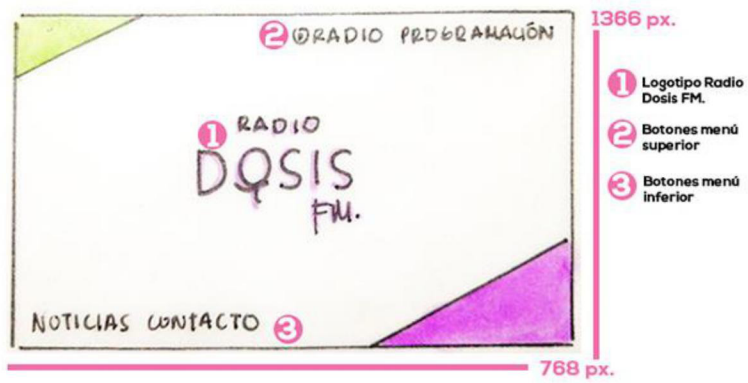
1 Micrófono para Radio Dosis FM.

2 Tipografía para Radio Dosis FM.

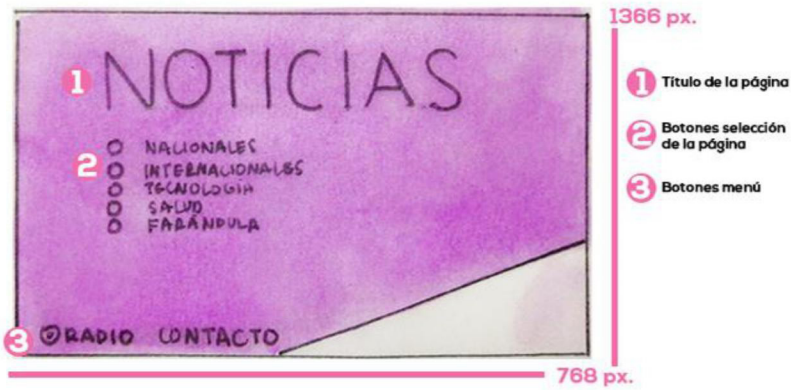
## Página Web

### Propuesta 1:

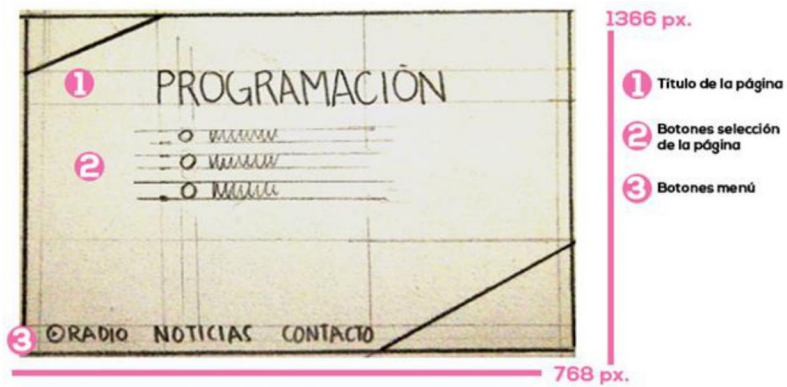
#### Inicio



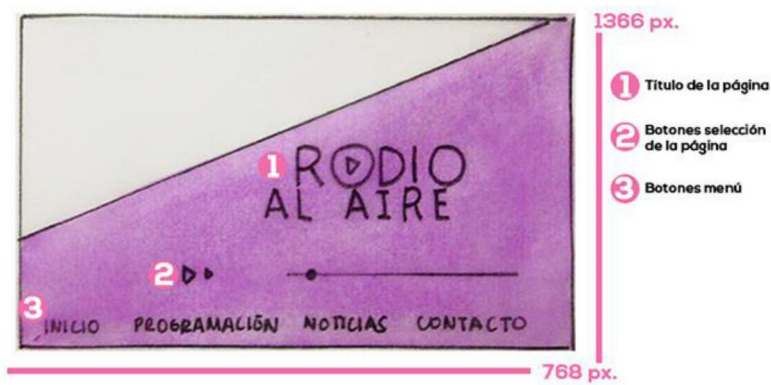
## Noticias



## Programación



## Radio Al Aire

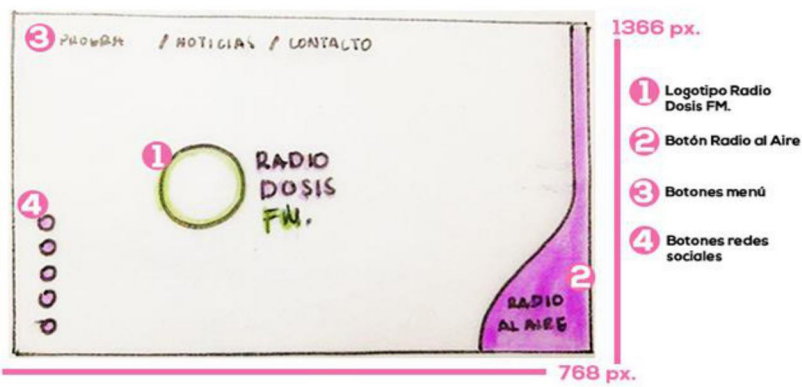
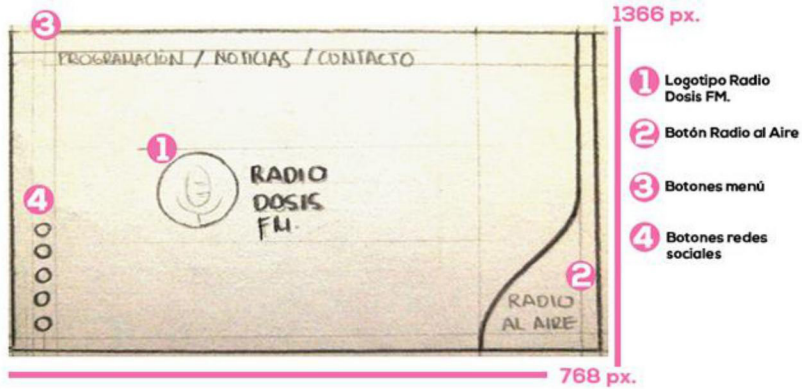


## Contacto



## Propuesta 2:

### Inicio

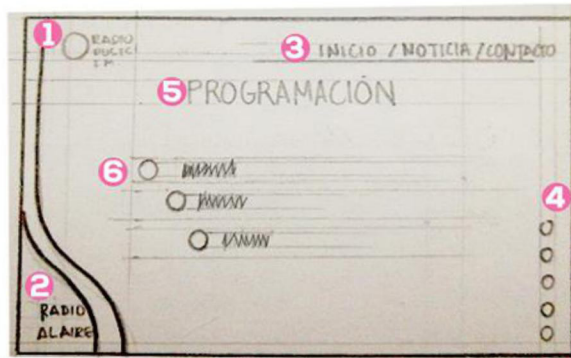


### Noticias





## Programación



1366 px.

- 1 Logotipo Radio Dosis FM.
- 2 Botón Radio al Aire
- 3 Botones menú
- 4 Botones redes sociales
- 5 Título de página
- 6 Botones clasificación de página

768 px.



1366 px.

- 1 Logotipo Radio Dosis FM.
- 2 Botón Radio al Aire
- 3 Botones menú
- 4 Botones redes sociales
- 5 Título de página
- 6 Botones clasificación de página

768 px.

## Radio Al Aire



1366 px.

- 1 Logotipo Radio Dosis FM.
- 2 Botones menú
- 3 Botones redes sociales
- 4 Título de página

768 px.

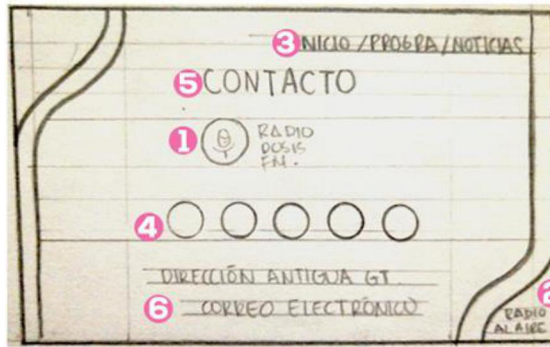


1366 px.

- 1 Logotipo Radio Dosis FM.
- 2 Botones menú
- 3 Botones redes sociales
- 4 Título de página

768 px.

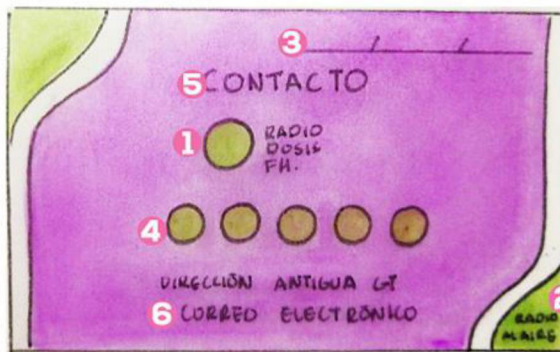
# Contacto



1366 px.

- 1 Logotipo Radio Dosis FM.
- 2 Botón Radio al Aire
- 3 Botones menú
- 4 Botones redes sociales
- 5 Título de página
- 6 Datos Radio Dosis FM.

768 px.



1366 px.

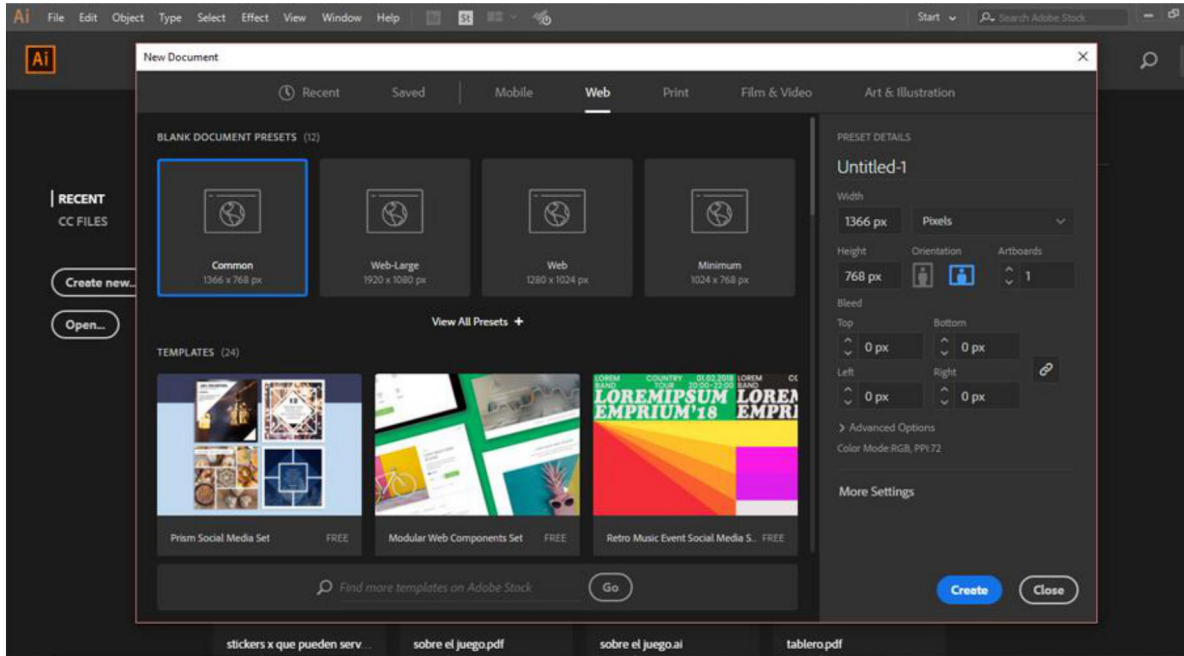
- 1 Logotipo Radio Dosis FM.
- 2 Botón Radio al Aire
- 3 Botones menú
- 4 Botones redes sociales
- 5 Título de página
- 6 Datos Radio Dosis FM.

768 px.

**7.3.2 Proceso de digitalización de los bocetos.** Digitalización de propuestas de logotipo y diseño de sitio web para Radio Dosis FM., utilizando el software Adobe Illustrator CC.

### Propuesta 1:

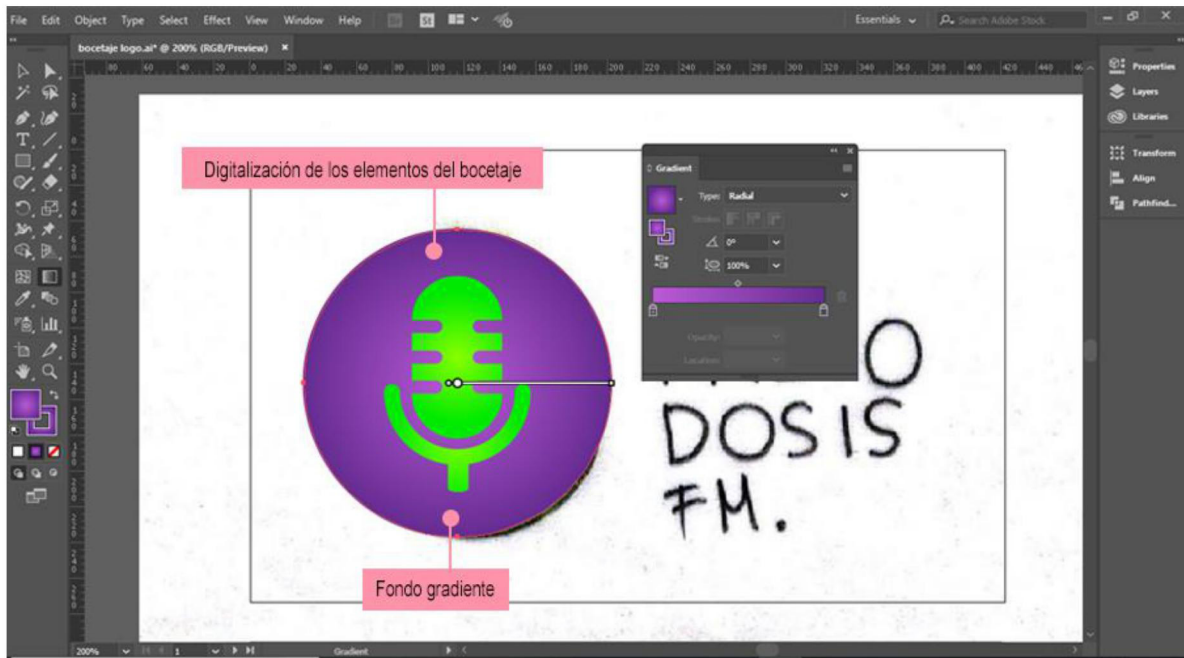
Apertura de Adobe Illustrator para generar los elementos gráficos.



Se colocó el bocetaje en el documento para digitalizar la propuesta.



Se digitalizó la propuesta en base al bocetaje realizado.

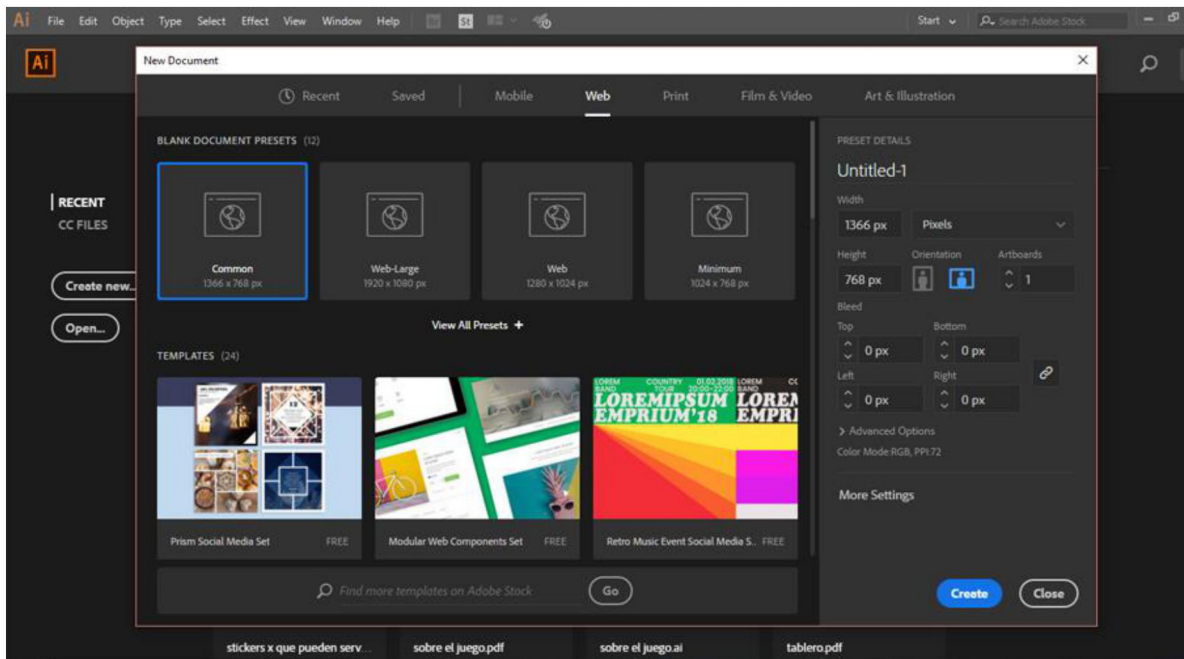


La tipografía se digitalizó según bocetaje

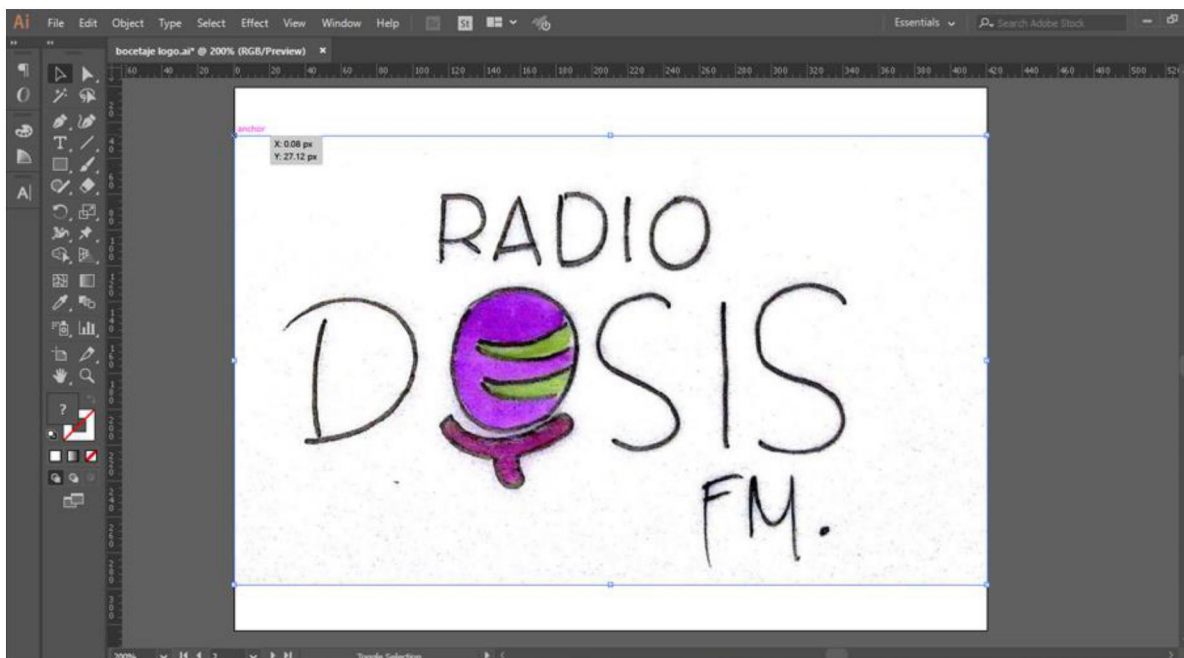


## Propuesta 2:

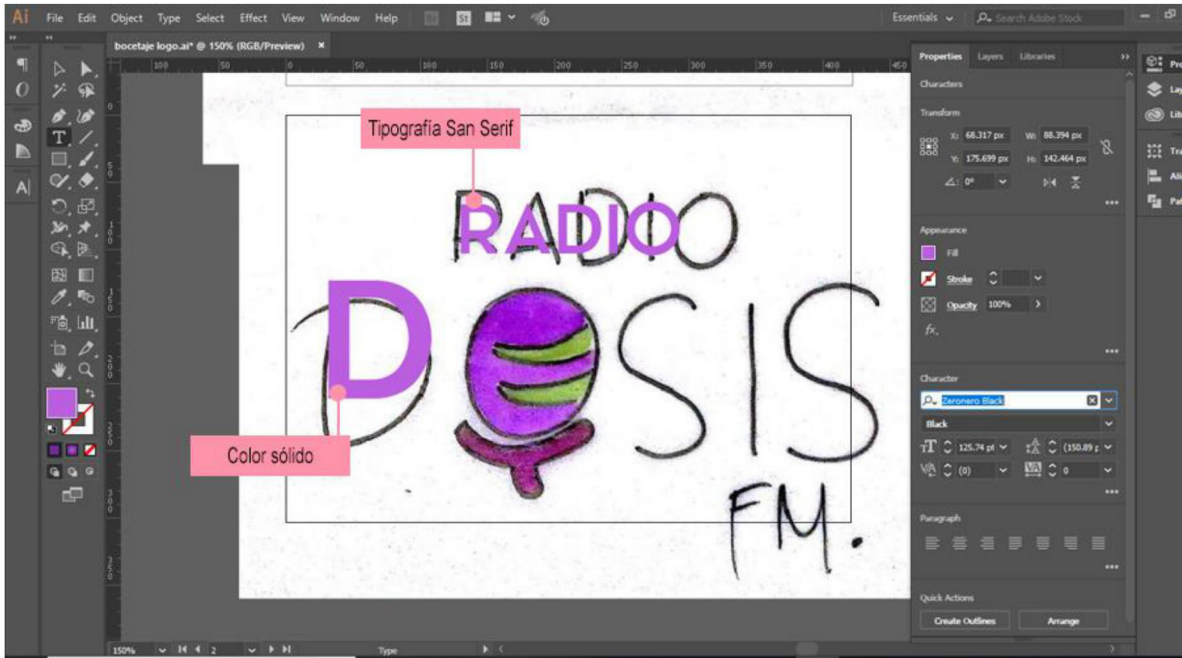
Apertura de Adobe Illustrator para generar los elementos gráficos.



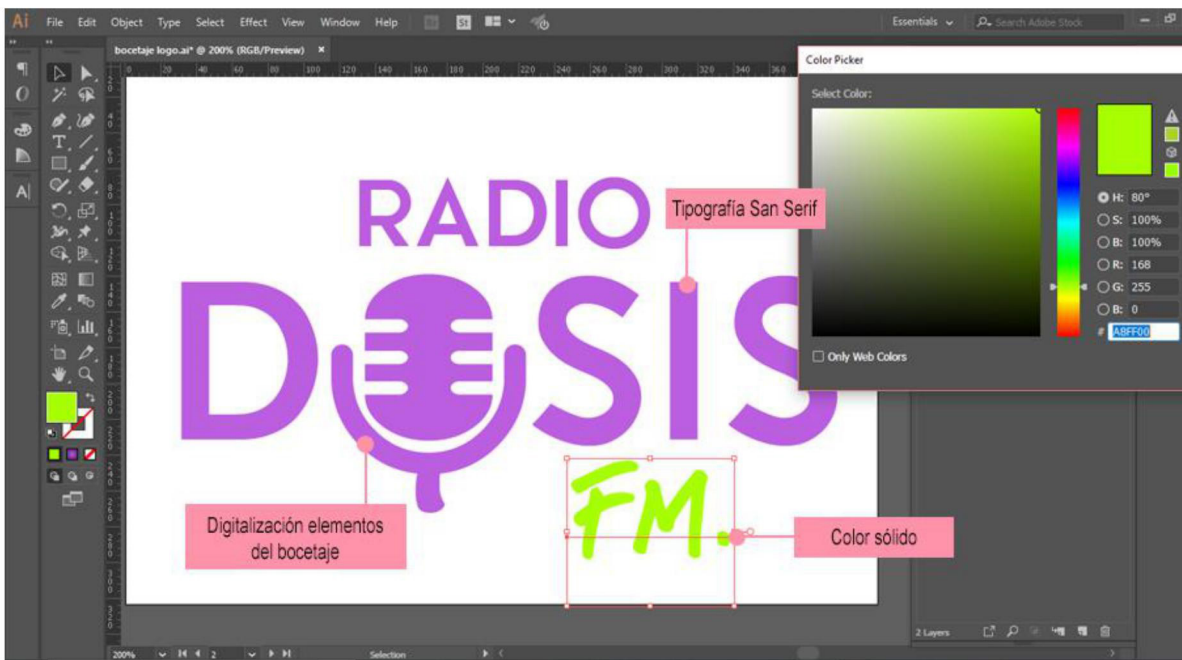
Se colocó el bocetaje en el documento para digitalizar la propuesta.



Se digitalizó la propuesta en base al bocetaje realizado.



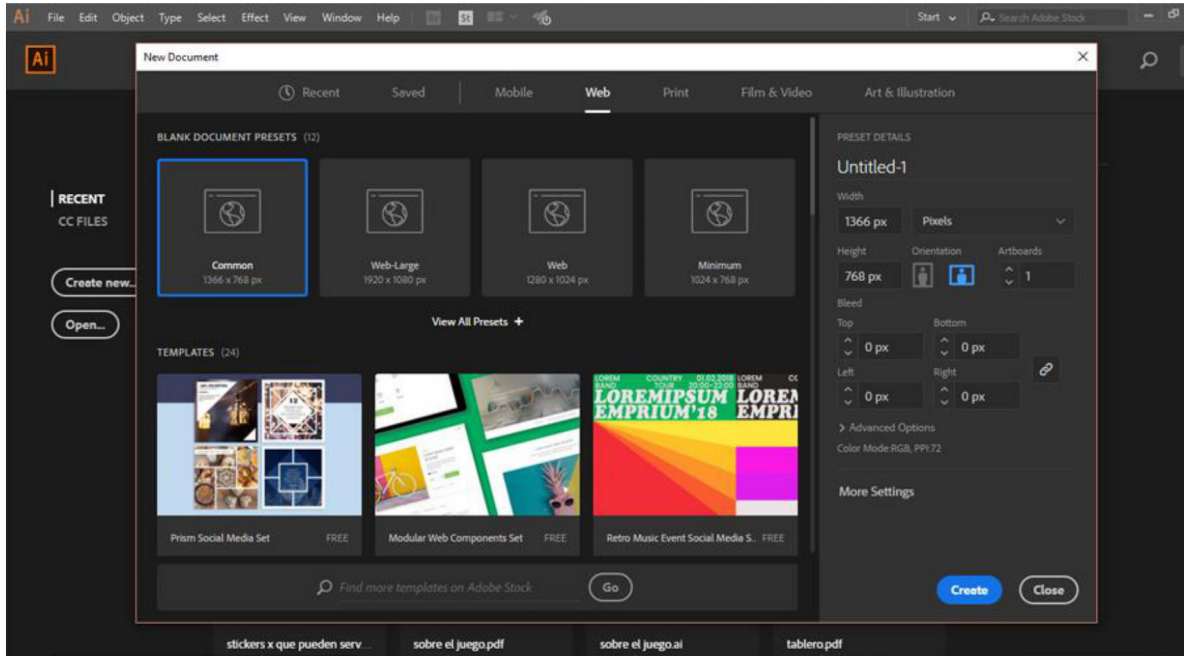
Se seleccionó una tipografía San Serif.



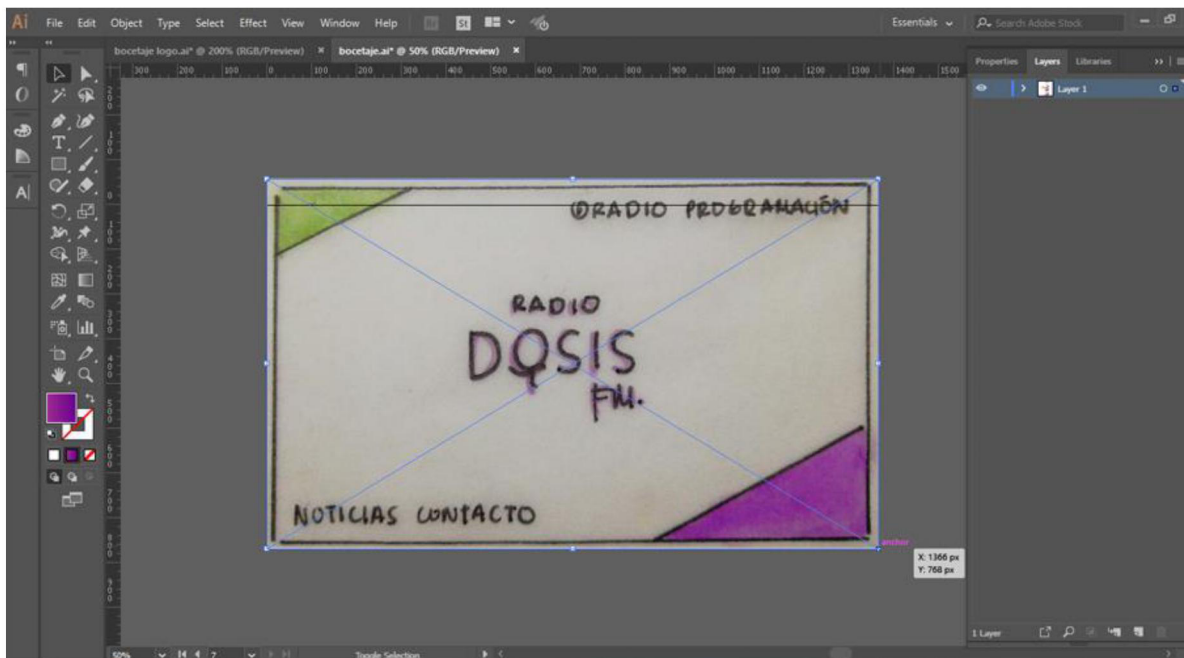
Digitalización de propuestas de diseño del sitio web para Radio Dosis FM., utilizando el software Adobe Illustrator CC.

### Propuesta 1:

Apertura de Adobe Illustrator para generar los elementos gráficos.



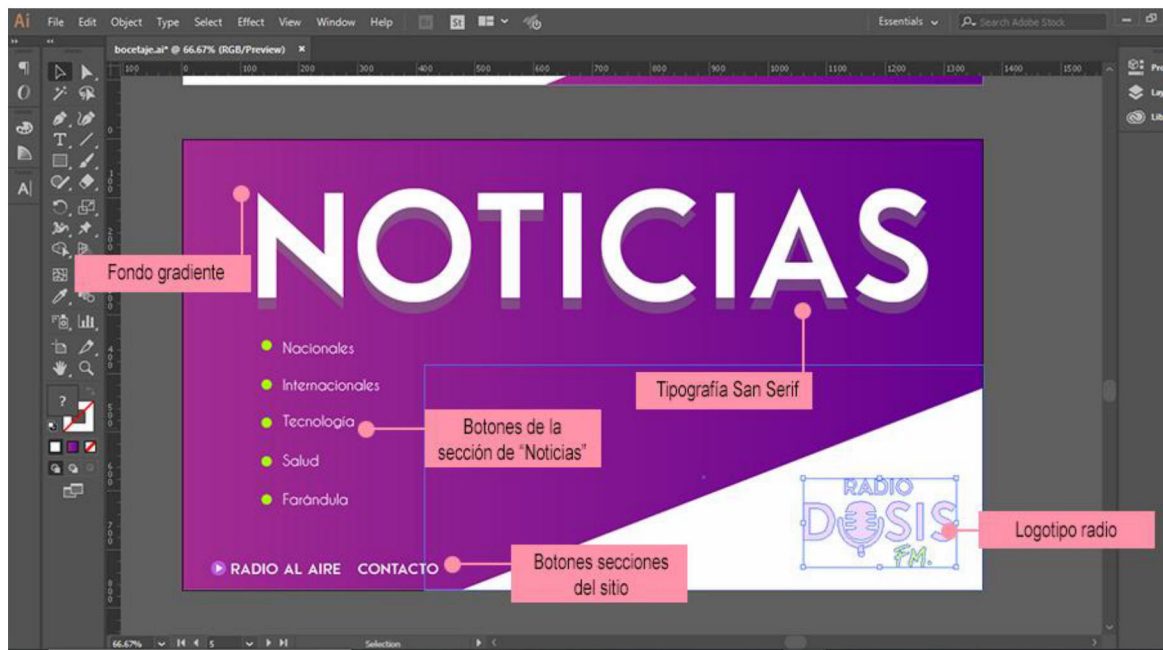
Se colocó el bocetaje en el documento para digitalizar la propuesta.



Digitalización de la sección de “Inicio” del sitio web.



Digitalización de la sección de “Noticias” del sitio web.



De igual forma se construyó el resto de las secciones del sitio web.

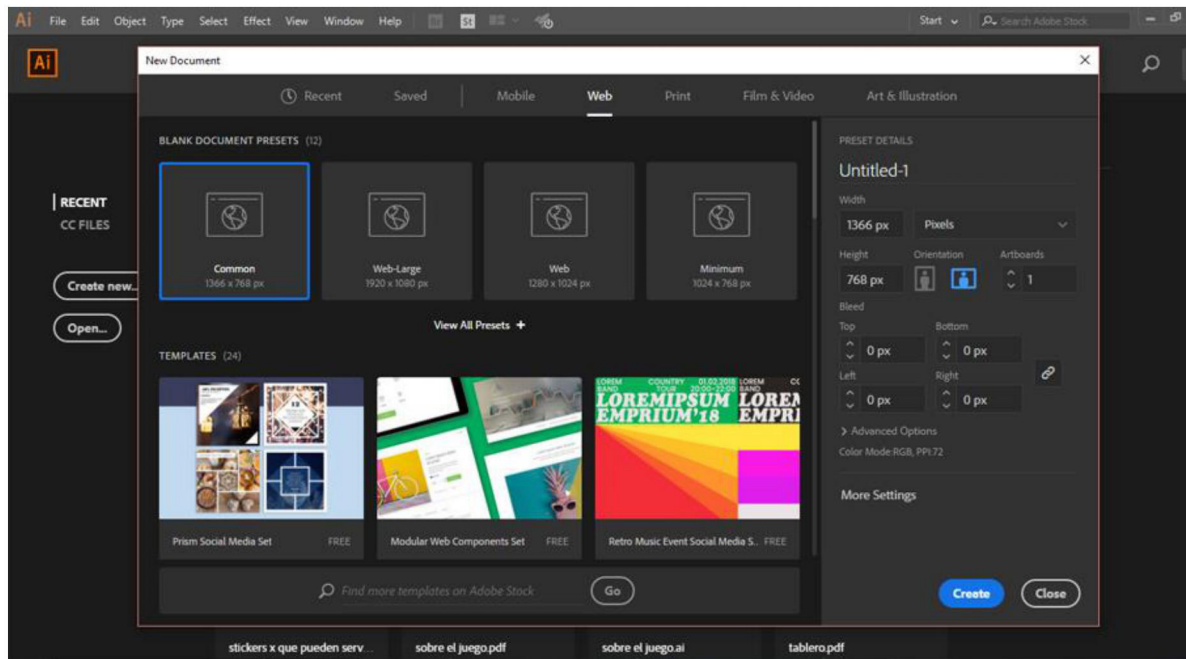
Miniaturas de la “Propuesta 1” del diseño del sitio web



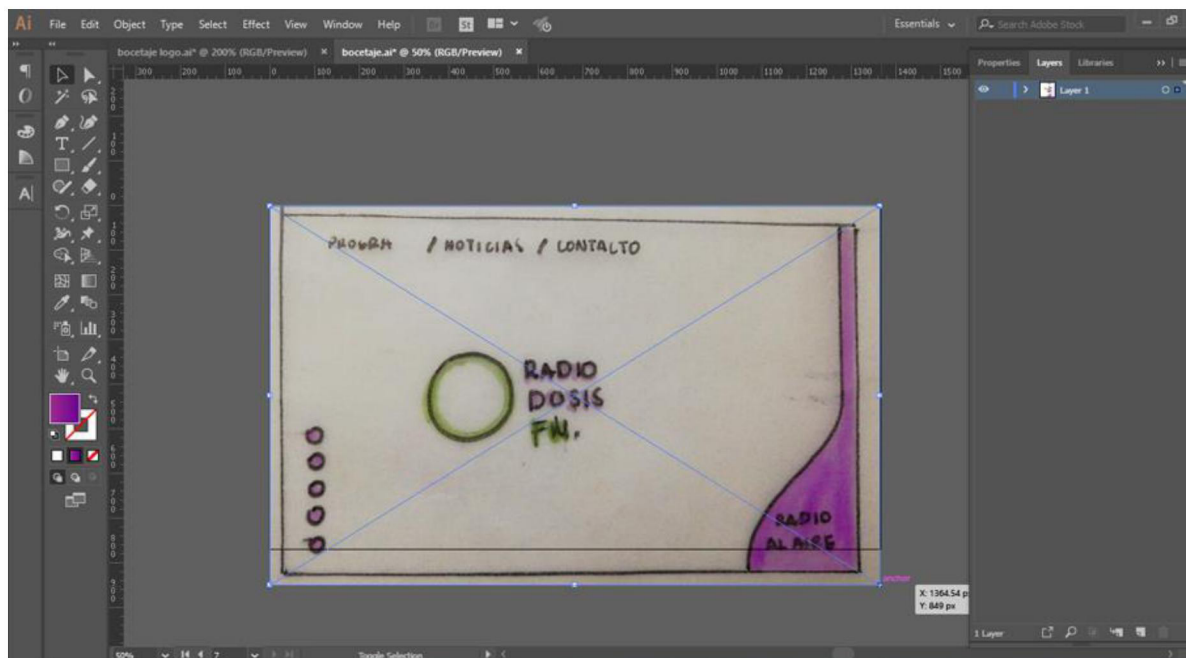


## Propuesta 2:

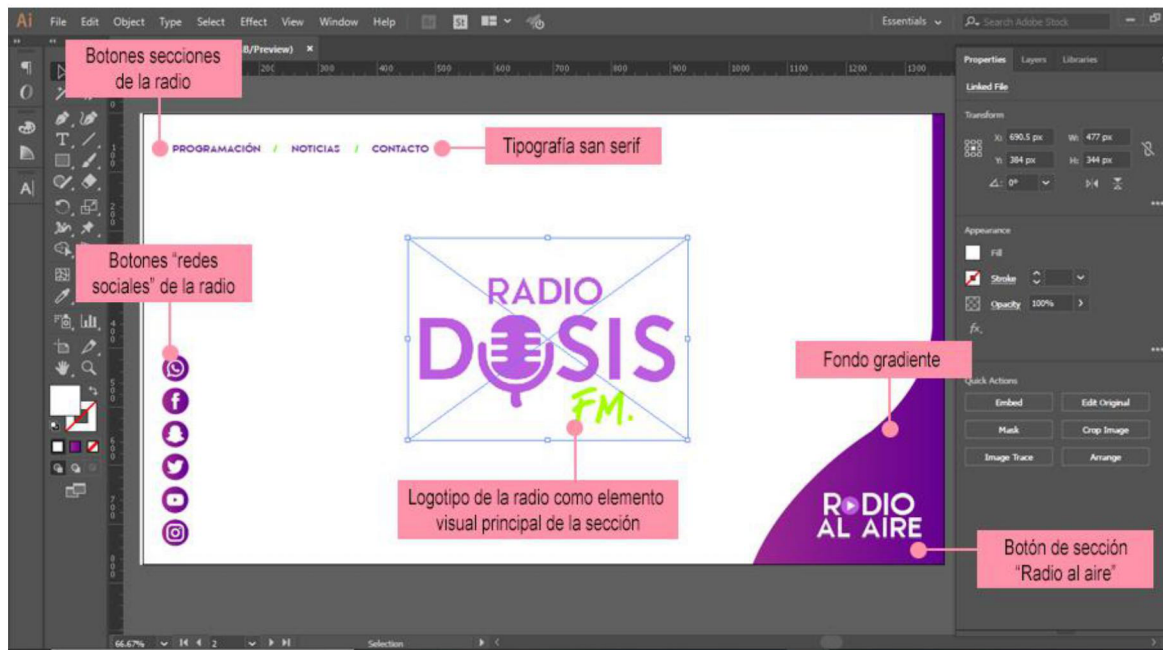
Apertura de Adobe Illustrator para generar los elementos gráficos.



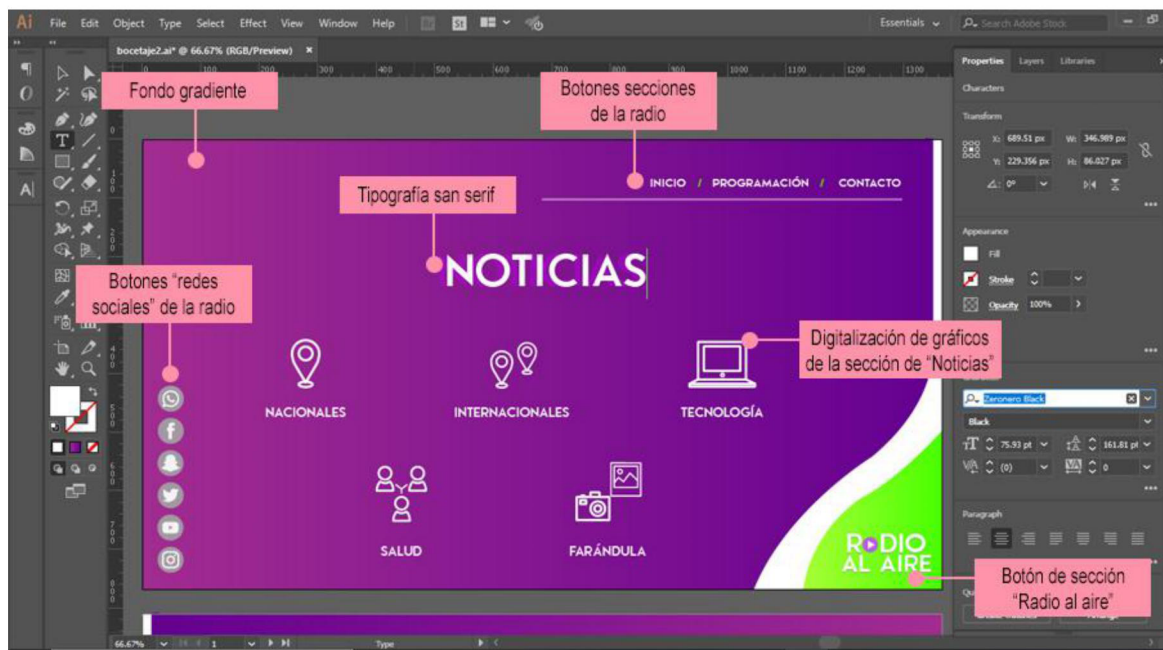
Se colocó el bocetaje en el documento para digitalizar la propuesta.



Digitalización de la sección de “Inicio” del sitio web.



Digitalización de la sección de “Noticias” del sitio web.



De igual forma se construyó el resto de las secciones del sitio web.

## Miniaturas de la “Propuesta 2” del diseño del sitio web



La propuesta 2 del sitio web fue la seleccionada por el cliente por su diagramación y composición que más fue de su agrado. Así mismo, la propuesta 2 del logotipo para Radio Dosis FM., fue la seleccionada a utilizar. Será esta propuesta la utilizada para el diseño del sitio web de Radio Dosis FM. (Las propuestas fueron seleccionadas o validadas únicamente por el cliente: Carlos Morales Monzón).

**Tipografía:**

La tipografía para los titulares es Zeronero Black, y para los demás textos es Caviar Dreams, se hizo uso de dichas tipografías porque reflejan modernidad y legibilidad para hacer agradable la lectura al grupo objetivo.

**Diseño:**

El diseño del sitio web para Radio Dosis FM., está conformado con elementos a la tendencia del flat design, tendencia que se ve influenciada por el minimalismo, que simplifica los elementos y conceptualiza la esencia de los mismos pero de forma no saturada. Haciéndose así, menos cargada a la vista.

**Colores:**

La gama de colores utilizada bajo la tendencia de colores brillantes, es implementada en RGB, debido a que la presentación del diseño de un sitio web es en plataforma digital.

Las tonalidades de los colores aplicados son de la paleta de colores que Radio Dosis FM., utiliza.

En la portada destaca el color blanco, dando un espacio limpio donde puede destacar el logo de Radio Dosis FM.

#### 7.4 Propuesta preliminar

A continuación se presenta la propuesta preliminar basándose en la forma de diagramación, composición de los elementos, colores utilizados, espacios, implementación de la tipografía en titulares y cuerpos de texto. Se tomó en cuenta la opinión del cliente en la propuesta que seleccionó haciéndole participe en los aspectos que más habían sido de su agrado y los elementos que debían tener cierto grado de modificación.

#### Logotipo



## Página web

### Inicio



### Noticias



## Programación



## Radio Al Aire





## Contacto



## **Capítulo VIII: Validación técnica**

## **Capítulo VIII: Validación técnica**

Al concluir con el proceso de diseño de la propuesta 1 y 2, se presentaron al cliente ambas propuestas. El cliente seleccionó la propuesta 2 acompañando la misma con anotaciones que consideró pertinentes. Tomando en cuenta las anotaciones del cliente, se procedió a la elaboración de la propuesta preliminar.

En base a propuesta preliminar, se elaboró un proceso de validación en el que se determinó la calidad del contenido de la misma, para lo que se tuvo un acercamiento con el cliente para dar lugar a su opinión evaluativa y sugerencias en base al diseño del sitio web.

### **8.1 Población y Muestreo**

Una vez concluida la pre validación y la propuesta preliminar del diseño del sitio web, se procedió a realizar la validación técnica para dictaminar el porcentaje de aceptación del proyecto.

Se llevó a cabo un instrumento de medición cuantitativo y cualitativo, desglosado en tres áreas de la comunicación y el diseño, conformado por:

- Parte Objetiva
- Parte Semiología
- Parte Operativa

Las mencionadas anteriormente son dirigidas a corroborar los resultados obtenidos en base a los objetivos que han sido planteados del presente proyecto. Constatar los elementos que conforman el diseño del sitio web para Radio Dosis FM.

Para la validación técnica se realizó una recolección de conocimiento, criterio y preferencia de tres grupos de personas, siendo estas:

### **Especialistas en Comunicación y Diseño Gráfico**

El aporte de los 9 especialistas en la rama de comunicación, diseño gráfico y diseño web, fue de vital importancia debido a que su opinión se enfocó desde la perspectiva profesional, en base a los elementos semiológicos que constituyen el sitio web.

Sus recomendaciones toman en cuenta la efectividad del sitio web que se ha diseñado para la obtención de resultados positivos que se esperan.

### **Cliente**

La validación por parte del cliente fue realizada por el coordinador y director de Radio Dosis FM., Licenciado Carlos Morales Monzón. La opinión del cliente es de gran contribución, ya que conoce la necesidad del diseño de sitio web y las necesidades que desea resolver con el mismo.

### **Grupo Objetivo**

La validación con el grupo objetivo se realizó en el departamento de Sacatepéquez, Antigua Guatemala, a hombres y mujeres de 15 a 40 años de edad, que utilizan la radio como método informativo o de entretenimiento.

## **8.2 Método e Instrumento**

Para la obtención de los objetivos que se desean, fue necesario concretar una metodología a implementar para validar el presente proyecto, eligiendo una herramienta de investigación que otorgue reunir la información relacionada con la efectividad del diseño del sitio web para

anunciar las actividades informativas que difunde la Radio Dosis FM., a la población de hombres y mujeres de 15 a 40 años, de Antigua Guatemala, del departamento de Sacatepéquez. Y de tal forma estimar el alcance y efectividad de los objetivos planteados.

### **La Encuesta**

Las encuestas están compuestas por 13 preguntas, distribuidas en tres secciones fundamentales para mejorar los resultados: parte objetiva, semiología y operativa.

La parte objetiva es la que determina y evalúa los objetivos planteados para el diseño del sitio web, dentro de ellos los objetivos generales como los específicos y los objetivos de comunicación y diseño.

La parte semiológica es la que conforma el conjunto de elementos visuales, informativos, el entendimiento de los mensajes que contiene el diseño del sitio web y la idea conceptual, conformado por los colores, fotografía, forma y estilo.

La parte operativa busca determinar que el diseño del sitio web sea funcional, efectivo y agradable para el grupo objetivo a quien va dirigido.

### **8.3 Resultados e interpretación de resultados.**

Como producto de la interpretación de los resultados que se obtuvieron en base al instrumento de investigación utilizado. A continuación se presenta por medio de gráficas las conclusiones, acompañado de la interpretación de cada gráfica, previo a hacer mención de la solución en nivel funcional, tecnológico y expresivo.

**Parte Objetiva:**

**1. ¿Cree necesario diseñar un sitio web para anunciar a los escuchas de la Radio Dosis FM., acerca de las actividades informativas que difunde?**



El 100% de la población cree que sí es necesario diseñar un sitio web para anunciar a los escuchas de la Radio Dosis FM., acerca de las actividades informativas que difunde.

**2. ¿Considera útil investigar términos, conceptos y tendencias de diseño relacionados con el desarrollo de sitios web, que respalden científicamente la propuesta del diseño del sitio web de este proyecto?**



El 100% de la población encuestada considera que es útil investigar términos, conceptos y tendencias de diseño relacionados con el desarrollo de sitios web, que respalden científicamente la propuesta del diseño del sitio web de este proyecto.

**3. ¿Considera necesario recopilar información acerca de la Radio Dosis FM., y el formato de programación que ofrece a los habitantes de Sacatepéquez, para establecer el contenido del sitio web y facilite la accesibilidad del usuario?**



El 100% de la población encuestada considera necesario recopilar información acerca de la Radio Dosis FM., y el formato de programación que ofrece a los habitantes de Sacatepéquez, para establecer el contenido del sitio web y facilite la accesibilidad del usuario.

**4. ¿Considera importante diagramar el sitio web con las secciones del programa que Radio Dosis FM., ofrece a sus radioescuchas, para facilitar la experiencia del usuario en el sitio?**



El 100% de la población encuestada considera importante diagramar el sitio web con las secciones del programa que Radio Dosis FM., ofrece a sus radioescuchas, para facilitar la experiencia del usuario en el sitio.

## Parte Semiológica:

### 6. ¿Considera el diseño del sitio web para Radio Dosis FM., visualmente atractivo?



El 96% de la población encuestada afirma que el diseño del sitio web para Radio Dosis FM., es visualmente atractivo. Mientras que 2% considera que es poco atractivo. Y el 2% restante de la población opina que no es nada atractivo.

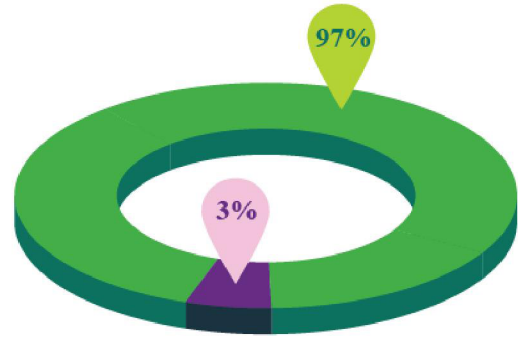
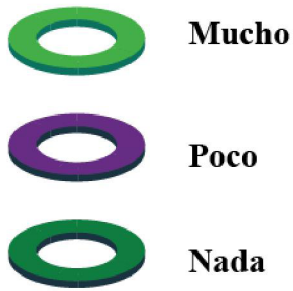
### 7. ¿Considera que los colores transmiten dinamismo y son atractivos para el usuario?



El 100% de la población encuestada afirma que los colores transmiten dinamismo y son atractivos para el usuario.

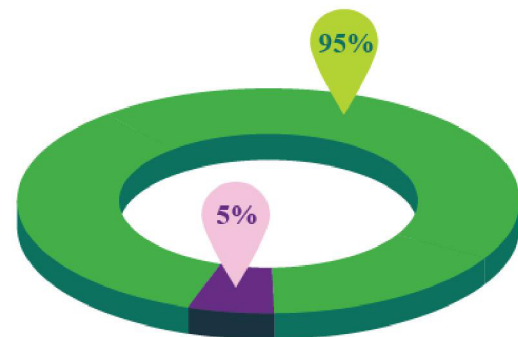
### 8. ¿Considera que la diagramación del diseño del sitio web es ordenada y tiene equilibrio visual entre los elementos gráficos?





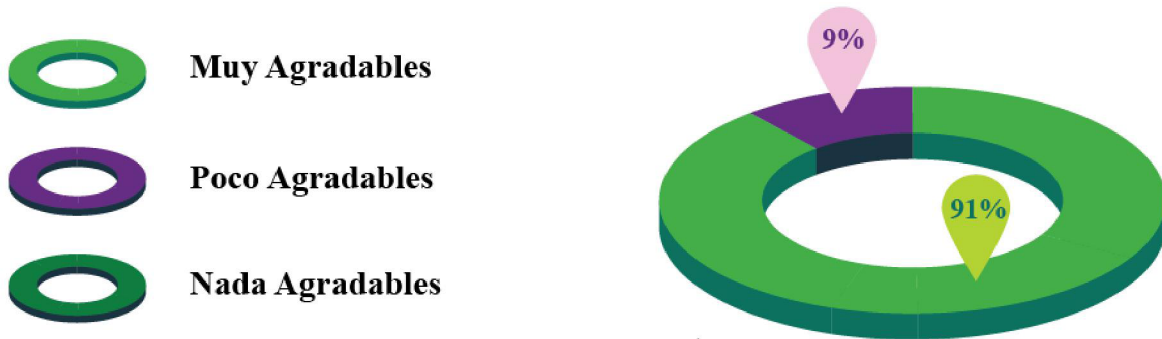
El 97% de la población encuestada afirma que la diagramación del diseño del sitio web es ordenada y tiene equilibrio visual entre los elementos gráficos. Mientras que el 3% opina que es poco ordenado.

**9. ¿Considera que el logotipo de Radio Dosis FM., es agradable a la vista?**



El 95% de la población encuestada afirma que el logotipo de Radio Dosis FM., es agradable a la vista. Mientras que el 5% opina que es poco agradable.

10. ¿Considera que los colores utilizados en el logotipo de Radio Dosis FM., son agradables a la vista?



El 91% de la población encuestada afirma que los colores utilizados en el logotipo de Radio Dosis FM son muy agradables a la vista. Mientras que el 9% opina que son poco agradables.

### Parte Operativa

11. ¿Considera que al leer el contenido del sitio web, la letra es legible?



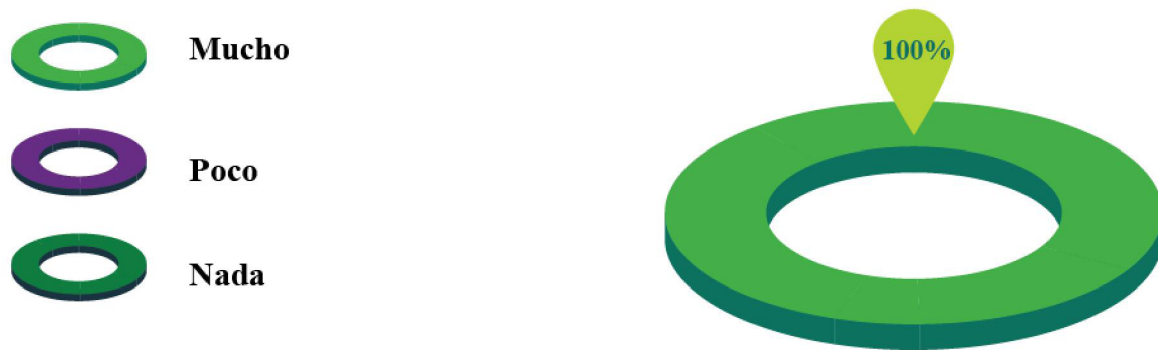
El 100% de la población encuestada afirma que al leer el contenido del sitio web, la letra es muy legible.

**12. ¿Considera que los botones del diseño del sitio web, son fáciles de entender y ubicar?**



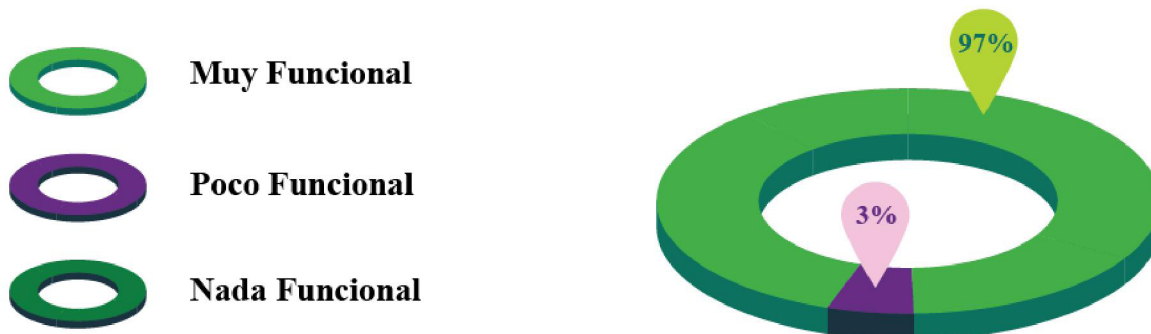
El 97% de la población encuestada afirma que los botones del diseño del sitio web son fáciles de entender y ubicar. Mientras que el 3% opina que poco.

**13. ¿Considera que el diseño del sitio web, presenta al usuario las secciones necesarias para interactuar con la radio?**



El 100% de la población encuestada afirma que el diseño del sitio web, presenta al usuario las secciones necesarias para interactuar con la radio.

14. ¿Considera que el diseño del logotipo de Radio Dosis FM., es funcional en la plataforma digital?



El 97% de la población encuestada afirma que el diseño del logotipo de Radio Dosis FM., es funcional en la plataforma digital. Mientras que el 3% opina que es poco funcional.

#### **8.4 Cambios en base a los resultados**

Según el proceso de validación por medio del cliente, grupo objetivo y grupo de expertos, dan como resultado las siguientes observaciones:

El cliente compartió su opinión respecto a las secciones presentadas en el diseño del sitio web. Después de realizar las anotaciones sobre las secciones, formas utilizadas y colores, aprobó el proyecto.

El grupo objetivo fue muy claro al decir lo que le parecía agradable y lo que no le agradaba del diseño de sitio web, realizando comentarios sobre colores y los íconos que presenta el sitio.

El grupo de expertos realizó anotaciones en cuanto a diseño, diagramación, colores, secciones y los íconos que presenta el sitio. La opinión de los expertos fue valiosa para mejorar la presentación del diseño de sitio web al grupo objetivo, haciendo más claro sus objetivos.

Se realizaron los siguientes cambios:

##### **Logotipo**

1. Se cambiaron los colores morado y verde del logotipo, por los pantones oficiales de la radio.
2. Se cambió de posición las letras “FM.” Y la palabra “RADIO” para crear un mayor impacto visual.
3. Se cambió el color del micrófono de morado a verde para crear un mayor impacto visual.

Antes



Después



## Página Web

### Inicio

1. Se modificó la barra de menú principal del sitio web, implementando el logotipo de la radio en él.
2. Se cambió el logotipo con los cambios mencionados anteriormente.
3. Se cambió el color del fondo del inicio a color blanco.
4. El botón de “Radio al Aire” se rediseñó y se implementó a la barra de menú principal.
5. Se eliminó el menú de “redes sociales”
6. Se agregó el slogan de Radio Dosis FM.

Antes



Después



## Quiénes Somos

1. Se agregó la sección de “¿Quiénes Somos? En el diseño del sitio web de Radio Dosis FM., a solicitud del cliente.





## Noticias

1. Se modificó la barra de menú principal del sitio web, con los cambios mencionados anteriormente.
2. Se cambió el color de fondo de morado a blanco, para resaltar los íconos en esta sección.
3. Se rediseñaron los íconos que la sección de “Noticias” presenta.
4. Se agregó una breve descripción de cada subsección que se presenta.
5. Se eliminó el menú de “redes sociales”
6. El botón de “Radio al Aire” se rediseñó y se implementó a la barra de menú principal.

## Antes



## Después



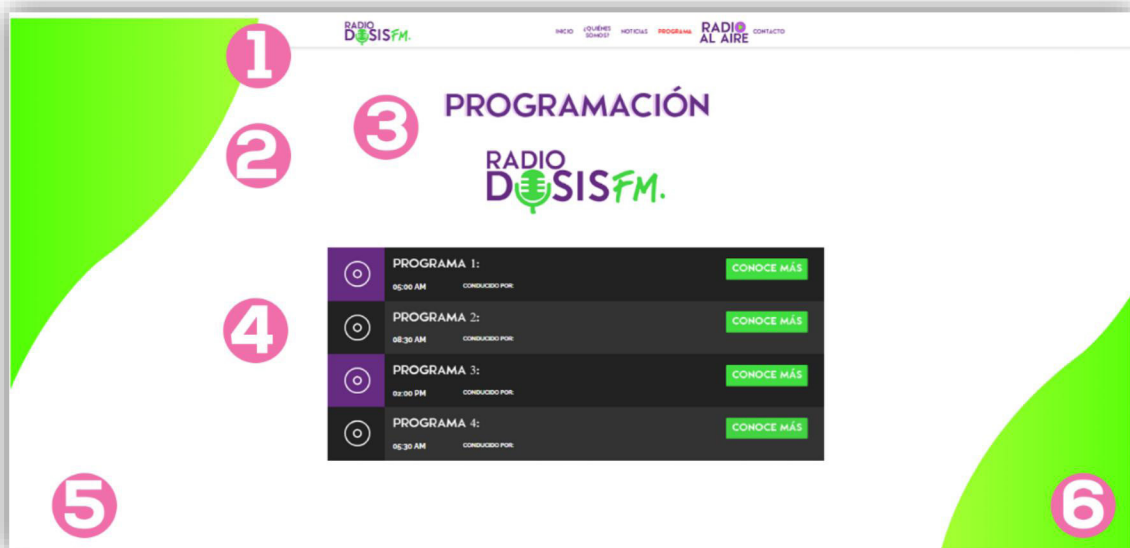
## Programación

1. Se modificó la barra de menú principal del sitio web, con los cambios mencionados anteriormente.
2. Se cambió el color de fondo de morado a blanco, para resaltar los íconos en esta sección.
3. Se agregó el logotipo de Radio Dosis FM., luego del encabezado “Programa”.
4. Se diseñó un menú para la parrilla de programación, donde se re organizaron los elementos propuestos con anterioridad.
5. El botón de “Radio al Aire” se rediseñó y se implementó a la barra de menú principal.
6. Se eliminó el menú de “redes sociales”

Antes



Después



## Radio Al Aire

1. Se modificó la barra de menú principal del sitio web, con los cambios mencionados anteriormente.
2. Se agregó el slogan de Radio Dosis FM.
3. Se rediseñó el logo de “Radio al Aire” para mayor entendimiento en su lectura y no confundir el ícono de “reproducir” con la letra “o”
4. Se rediseñó la barra de control de reproducción, agregando el logotipo de la radio y los íconos que indican el volumen de la transmisión.
5. Se cambió de posición el menú de redes sociales, agregando un texto que indica al usuario a seguir interactuando por ese medio con la radio.

Antes



Después



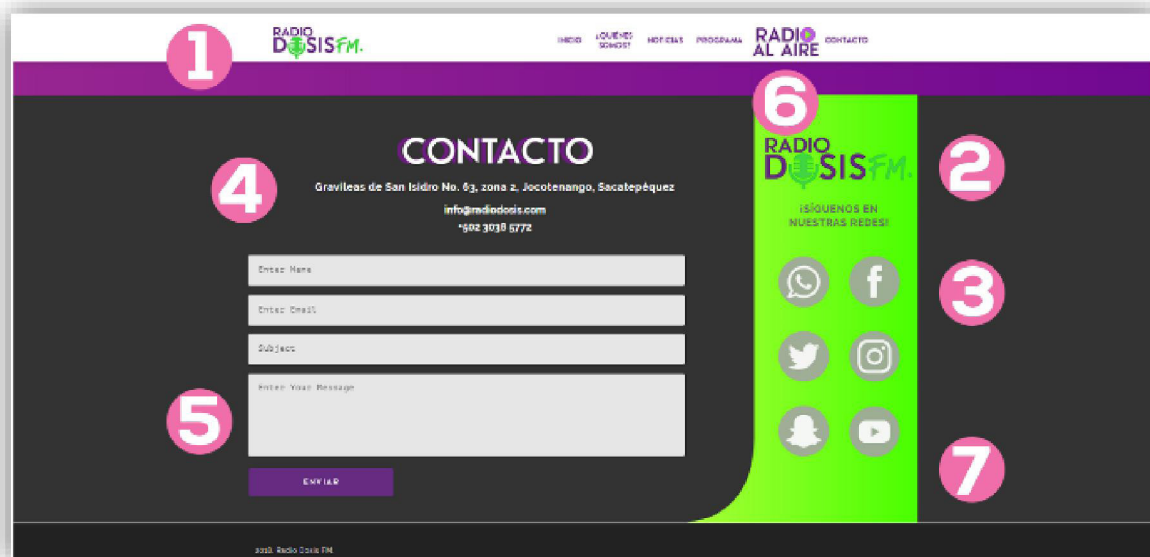
## Contacto

1. Se modificó la barra de menú principal del sitio web, con los cambios mencionados anteriormente.
2. Se cambió de posición el logotipo de la radio.
3. Se cambió de posición y orden el menú de barra de redes sociales.
4. Se cambió de posición los datos generales de la radio, para mayor entendimiento del usuario.
5. Se agregó un formulario donde el usuario puede ponerse en contacto con la radio por medio de correo electrónico, sin salirse del sitio web.
6. El botón de “Radio al Aire” se rediseñó y se implementó a la barra de menú principal.
7. Se cambió de color el fondo de morado a color gris.

Antes



Después



## **Capítulo IX: Propuesta gráfica final**

## **Capítulo IX: Propuesta Gráfica Final**

Según la solicitud del cliente, se elaboró el diseño de un sitio web, para fundamentar el proyecto de graduación, que se titula:

“Diseño de sitio web para anunciar a los escuchas de la Radio Dosis FM., acerca de las actividades informativas que difunde. Antigua Guatemala, Sacatepéquez, Guatemala 2019.”

El diseño del sitio web, será utilizado para anunciar a los escuchas de la Radio Dosis FM., sobre la parrilla de programación que ofrece a mujeres y hombres de 15 a 40 años de edad, de Antigua Guatemala en el departamento de Sacatepéquez, Guatemala.

Por lo que el diseño del sitio se conforma de seis secciones: Inicio, ¿Quiénes Somos?, Noticias, Programación, Radio al Aire y Contacto. Dicho sitio será alojado en un servidor y contará con un dominio propio, para encontrarse a disposición de los usuarios y estos poder interactuar con el mismo.



Sección: Inicio. Medidas: 1920 x 1200 pixeles.



Sección: ¿Quiénes Somos? Medidas: 1920 x 1600 pixeles.



Sección: Noticias. Medidas: 1920 x 1200 pixeles.



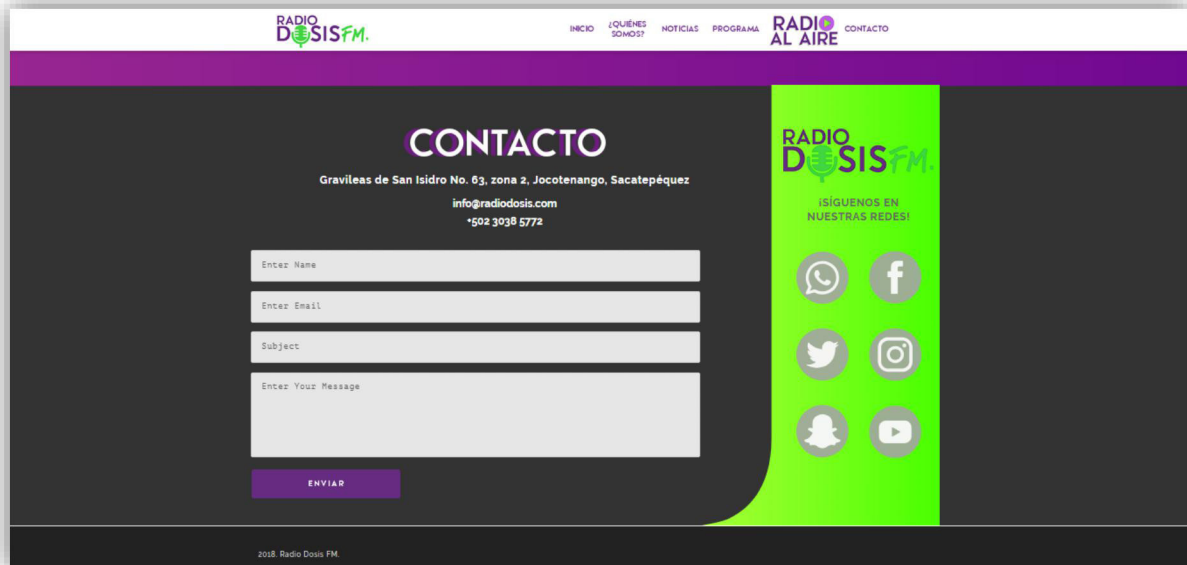
Sección: Programación. Medidas: 1920 x 1350 pixeles.



Sección: Radio al Aire. Medidas: 1920 x 1400 pixeles.



Sección: Contacto. Medidas: 1920 x 850 pixeles.



**Capítulo X: Producción, reproducción y distribución**

## **Capítulo X: Producción, Reproducción y Distribución**

La elaboración en algunos proyectos conlleva disponer de cierta cantidad de recursos, siendo necesario realizar una inversión a mediano plazo para obtener su elaboración. De ese punto se procede a la solicitud de efectuar un presupuesto que se establece como un conjunto de instrumentos que proporcionan la dirección para su desarrollo y realización.

Para la creación del diseño de sitio web y este cumpla con la finalidad por el que fue creado y darse a conocer al grupo objetivo. Es útil contar con recursos económicos, técnicos y tecnológicos. Para respaldar económicamente el proyecto se tomarán en cuenta los siguientes elementos:

Plan de costos de elaboración: Ayudará a definir las bases del proceso de elaboración de las propuestas.

Plan de costos de producción: Contribuirá a establecer el costo del diseño final del sitio web.

Plan de costos de reproducción: Aportará a establecer los costos de alojamiento y obtención de dominio propio para el sitio web, esto para que Radio Dosis FM., incluya dentro de su presupuesto el alojamiento y dominio propio del sitio.

Plan de costos de distribución: Ayudará a definir los costos necesarios para que el grupo objetivo tenga el acceso al sitio.

Margen de utilidad: Indicará el porcentaje de utilidad en base al subtotal del plan de costos de elaboración, producción y distribución.

IVA: Indicará el monto en base al porcentaje del 12% por ciento en base al plan de costos de elaboración, producción y distribución.

Cuadro con resumen general de costos: indica el costo total de la gestión del proyecto.

### 10.1 Plan de Costos de Elaboración

La labor realizada dentro del plan de costos de elaboración corresponde a la elaboración de las propuestas iniciales presentadas al cliente para definir una línea gráfica. Seguido de ello, la elaboración de la propuesta preliminar.

<b>Costo Elaboración</b>	
Total de semanas elaboradas	8 semanas
Total de días laborados	56 días (5 días a la semana)
Total de horas laboradas	280 horas (5 horas al día)
<b>Total del costo de elaboración: 280 horas por Q25 cada hora</b>	<b>Q7,000.00</b>

## 10.2 Plan de Costos de Producción

La labor realizada dentro del plan de costos de producción corresponde a elaboración de la propuesta final.

Costo Producción	
Total de semanas elaboradas	3 semanas
Total de días laborados	15 días (5 días a la semana)
Total de horas laboradas	75 horas (5 horas al día)
<b>Total del costo del costo de producción: 75 horas por Q25 cada hora</b>	<b>Q1,875.00</b>

## 10.3 Plan de Costos de Reproducción

Cotización efectuada con la empresa “Hosting de Guatemala” hosting y registro de dominio, espacio ilimitado, ancho de banda ilimitado, dominios y sub-dominios ilimitados.

Costo Reproducción	
<b>Total del costo de reproducción</b>	<b>Q3, 675.00 anual</b>

#### 10.4 Plan de Costos de Distribución

La distribución del sitio web no tendrá costo alguno, ya que este será un sitio público, donde los interesados en visitarlo pueden hacerlo desde cualquier ordenador.

Costo Distribución	
Total del costo de distribución	Q0.00

#### 10.5 Margen de Utilidad

El porcentaje de margen de utilidad es del 20%

Margen Utilidad	
Subtotal	Q12, 550.00
<b>Total margen utilidad (20%)</b>	<b>Q2, 510.00</b>



## 10.6 IVA

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

IVA	
Subtotal	Q15,060.00
<b>Total del Impuesto al Valor Agregado</b>	<b>Q1,807.20</b>

## 10.7 Cuadro con resumen general de costos

A continuación se detalla el resumen general de costos, que incluye los costos de: elaboración, producción, reproducción, distribución, margen de utilidad e IVA.

Detalle	Costo
Plan de costos de elaboración	Q7,000.00
Plan de costos de producción	Q1,875.00
Plan de costos de reproducción	Q3,675.00 anual
Plan de costos de distribución	Q0.00
<i>Subtotal</i>	<i>Q12,550.00</i>
Margen de utilidad 20%	Q2,510.00
<i>Subtotal</i>	<i>Q15,060.00</i>
IVA	Q1,807.20
<b>Gran Total</b>	<b>Q16,867.20</b>

## **Capítulo XI: Conclusiones y recomendaciones**

## **Capítulo XI: Conclusiones y recomendaciones**

### **11.1 Conclusiones**

Se logró diseñar un sitio web para anunciar a los escuchas de la Radio Dosis FM., acerca de las actividades informativas que difunde.

Se investigó información, términos, conceptos y tendencias de diseño relacionados con el desarrollo de sitios web, a través de fuentes bibliográficas, que respaldan científicamente la propuesta del diseño de una página web, que será visitada por clientes reales y potenciales en el mercado del departamento de Sacatepéquez, Antigua Guatemala.

Se recopiló información acerca de la Radio Dosis FM., y el formato de programación que ofrece a los habitantes de Antigua Guatemala, a través de la información que el cliente proporcione por medio del brief, para establecer el contenido del sitio web y facilite la accesibilidad del usuario.

Se diagramaron las secciones necesarias para brindar al usuario una experiencia fácil y completa al ingresar al sitio de Radio Dosis FM., siendo las secciones: inicio, ¿quiénes somos?, noticias, programación, radio al aire y contacto.

## **11.2 Recomendaciones**

Que el sitio web para anunciar a los escuchas de la Radio Dosis FM., acerca de las actividades informativas que difunde, esté disponible y accesible al grupo objetivo como herramienta para que estos conozcan sobre la radio, su programación y noticias actuales.

Que el sitio web de Radio Dosis FM., se encuentre bajo supervisión, para que su estabilidad en línea sea la esperada por el usuario, y este no encuentre dificultades para navegar en el sitio de la radio.

Que la investigación y recolección de información relacionada a tendencias de diseño y manejo de sitios web sea actualizada, para que la radio se encuentre siempre a la vanguardia y tenga una presencia fresca e innovadora en el mercado del departamento de Sacatepéquez, Antigua Guatemala.

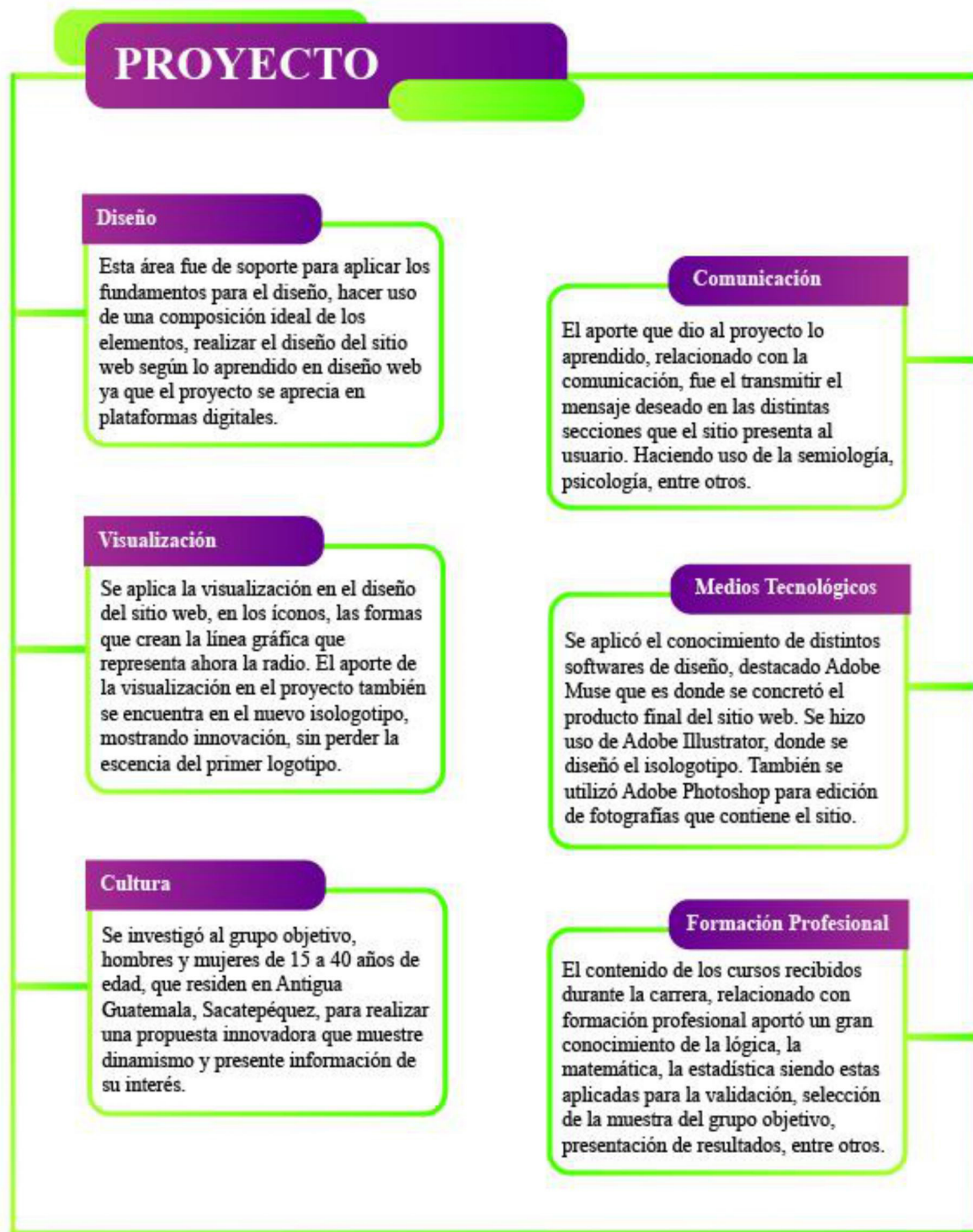
Que la recopilación de la información acerca de la Radio Dosis FM., y el formato de programación, se actualice constantemente para que la radio ofrezca a los habitantes de Antigua Guatemala, información completa al momento que estos naveguen en el sitio web.

Que la diagramación de las secciones se actualice conforme las nuevas tendencias que el diseño puede presentar al transcurso de los años, y a su vez esta sea en base a criterios de jerarquización para genera una fácil redacción de la información al momento en que el grupo objetivo haga lectura del sitio.

## **Capítulo XII: Conocimiento general**

## Capítulo XII: Conocimiento general

### 12.2 Demostración de conocimientos



## **Capítulo XIII: Referencias**

## Capítulo XIII: Referencias

### 13.1 Referencias Libros

#### B

Bridgewater, P. (1992). Introducción al diseño gráfico. México: Trilla

#### C

Cobley P. y L. Jansz (2004) Semiótica para principiantes (1ª Edición) Buenos Aires: Longseller.

#### E

Eco, Umberto (1986) La estructura ausente (3ª. Edición) España: Editorial Lumen.

#### F

Fairchild, Henry Pratt. (1997) Diccionario de Sociología (2ª. Edición) México: FCE.

#### H

Hergenhahn, B.R. (2001) Introducción a la historia de la Psicología (6ª. Edición) Cengage Learning.

#### M

Morales, Ovidio; López de la Vega, Ana Regina. (2014) Fundamentos del Diseño. Guatemala: URL: Editorial Cara Parens.



Myers, David G. (2005) *Psicología Social* (8ª. Edición) México: McGraw-Hill/Interamericana de México.

## **P**

Papalia, Diane, Wendklos, Sally. (2012) *Psicología para bachillerato*. México: McGraw-Hill/Interamericana Editores S.S. DE C.V.

Pepe, Eduardo Gabriel (2011) *Tipos formales: la tipografía como forma*. (1ª. Edición) Mendoza: Ediciones de la Utopía, 2011.

## **R**

Rodas de López, Iris C. (2012) *Estadística Descriptiva* (8ª. Edición) Guatemala: Zantmaró Ediciones, S.A.

## 13.2 Referencias de páginas en el world wide web

### B

Bender (2010) *La teoría del color*. VIX. Recuperado de

<https://www.vix.com/es/btg/curiosidades/2010/12/13/la-teoria-del-color>

Brandemia (2017) *Estas son las tendencias en diseño de logos para 2018 según*

*Logaster*. Brandemia. Recuperado de <http://www.brandemia.org/estas-son-las-tendencias-en-diseno-de-logos-para-2018-segun-logaster>

Bustos Toldos, A. (s.f.) *Curso de fotografía digital*. Cursos de fotografía digital. Recuperado de

[http://www.xelu.net/pdf/materials/3/manual\\_curs\\_fotografia\\_digital.pdf](http://www.xelu.net/pdf/materials/3/manual_curs_fotografia_digital.pdf)

### C

CodeDIMENSION (2017) *¿Qué es un sitio web?* CodeDIMENSION. Extraído

de <http://www.codedimension.com.ar/noticias-sobre-tecnologia/noticias/-que-es-y-para-que-sirve-un-sitio-web-/1>

Conceptodefinicion.de (2016) *Definición de Comunicación*.

Conceptodefinicion.de. Recuperado de

<https://conceptodefinicion.de/comunicacion/>

Conceptodefinicion.de (2016) *Definición de Diseño Gráfico*.

Conceptodefinicion.de. Recuperado de <http://conceptodefinicion.de/disenografico/>

Conceptodefinicion.de (2016) *Definición de Segmento*. Conceptodefinicion.de.

Recuperado de <https://conceptodefinicion.de/segmento/>

## D

Definición ABC (2018) *Pixel*. Definición ABC. Recuperado de

<https://www.definicionabc.com/tecnologia/pixel.php>

DeGuate (s.f.) *Antigua Guatemala*. DeGuate. Recuperado de

<http://www.deguate.com/municipios/pages/sacatepequez/antigua-guatemala/geografia.php>

Duplika (2018) *¿Qué es el hosting?* Duplika. Recuperado de

<https://duplika.com/que-es-el-hosting/>

## E

Equipo Wix (2018) *Tendencias en diseño de logos para el 2018*. Wix. Extraído

de <https://es.wix.com/blog/2018/02/tendencias-en-diseno-de-logos-para-el-2018/>

## F

Fiori, S. (2014) *Tipografía: Todo lo que debes saber*. Staff Creativa.

Recuperado de <http://www.staffcreativa.pe/blog/tipografia/>

Fundació Jesuïtes Educació (2018) *¿Qué es un Front End Developer?* Fundació

Jesuïtes Educació. Recuperado de <https://fp.uoc.fje.edu/blog/que-es-un-front-end-developer/>

## G

- García, A. (2018) *Psicología del color: significado y curiosidades de los colores*. Psicología y mente. Recuperado de <https://psicologiaymente.com/miscelanea/psicologia-color-significado>
- GCF Global (2018) *¿Qué es hardware y software?* GCF Global. Recuperado de <https://edu.gcfglobal.org/es/informatica-basica/que-es-hardware-y-software/1/>
- Godoy, J. (2016) *La Sociedad Guatemalteca*. República. Recuperado de <https://republica.gt/2016/02/13/la-sociedad-guatemalteca/>
- Gonzalez, I. (2016) *Qué es comunicación digital y por qué es importante en las empresas*. Lifebelt. Recuperado de <https://ilifebelt.com/que-es-comunicacion-digital-y-por-que-es-importante-en-las-empresas/2016/09/>

## H

- Haz Historia (s.f) *¿Qué es un logotipo?* Haz Historia. Recuperado de <https://www.hazhistoria.net/blog/%C2%BFqu%C3%A9-es-un-logotipo>

## J

- Julián Pérez Porto y Ana Gardey (2009) *Definición de fotografía*. Definicion.de. Recuperado de <https://definicion.de/fotografia/>
- Julián Pérez Porto y María Merino (2015) *Definición de programa de radio*. Definicion.de. Recuperado de <https://definicion.de/programa-de-radio/>

## M

Madrid NYC (2018) *Tendencias en diseño web para 2018*. Madrid NYC.

Recuperado de <https://madridnyc.es/tendencias-diseno-web-2018/>

Marchante, Paco. (2018) *¿Qué es una imagen?* Educación Plástica y Visual.

Recuperado de <http://narceaeduplastica.weebly.com/iquestqueacute-es-una-imagen.html>

## N

Neuronilla (2018) *Seis sombreros para pensar*. Neuronilla. Recuperado de

<https://www.neuronilla.com/seis-sombreros-para-pensar/>

## P

Paredro (2013) *¿Qué es el Diseño UI?* Paredro. Recuperado de

<https://www.paredro.com/que-es-el-diseno-ui/>

Paredro (2028) *Digital*. Paredro. Recuperado de

<https://www.paredro.com/category/digital/>

Pérez Porto, J. (2008) *Definición de software*. Definicion.de. Recuperado de

<https://definicion.de/software/>

Pérez, J. (2012) *Definición de antropología*. Definicion,DE. Recuperado de

<https://definicion.de/antropología/>

## R

RAE (2014) Software. Real Academia Española. Recuperado de

<https://dle.rae.es/?id=YErIG2H>

Ramos, Francisco. (2018) *Antenas para Radiodifusión*. Radioenlaces.

Recuperado de <http://www.radioenlaces.es/articulos/antenas-para-radiodifusion/>

Red Gráfica Latinoamérica (2018) *¿Qué son los gráficos vectoriales?* Red

Gráfica Latinoamérica. Recuperado de <http://redgrafica.com/Que-son-los-graficos-vectoriales>

Roberto, J. (2011) *Adobe lanza Muse, herramienta para crear de páginas web sin escribir código*. Genbeta. Recuperado de

<https://www.genbeta.com/web/adobe-lanza-muse-herramienta-para-crear-de-paginas-web-sin-escribir-codigo>

## S

Significados (2016) *Significado de Ciencia*. Significados. Recuperado de

<https://www.significados.com/ciencia/>

Significados (2018) *Qué es Photoshop*. Significados. Recuperado de

<https://www.significados.com/photoshop/>

Significados (2018) *Significado de Noticia*. Significados. Recuperado de

<https://www.significados.com/noticia/>

## V

Varela, J. (2005) *Periodismo*. Narrativas. Recuperado de <https://www.narrativas.com.ar/periodismo-3-0-la-socializacion-la-informacion-juan-varela/>

## W

Webdesignerandmore (2012) *Diseño Web*. Webdesignerandmore. Recuperado de <https://webdesignerandmore.wordpress.com/2012/09/25/que-es-diseno-web/>

Wikiguate (2015) *Sacatepéquez*. Wikiguate. Recuperado de <https://wikiguate.com.gt/sacatepequez/>

Wikipedia (2016) *Isologo*. Wikipedia. Recuperado de <https://es.wikipedia.org/wiki/Isologo>

Wikipedia (2018) *Dominio de internet*. Wikipedia. Recuperado de [https://es.wikipedia.org/wiki/Dominio\\_de\\_Internet](https://es.wikipedia.org/wiki/Dominio_de_Internet)

Wikipedia (2018) *Parrilla de programación*. Wikipedia. Recuperado de [https://es.wikipedia.org/wiki/Parrilla\\_de\\_programaci%C3%B3n](https://es.wikipedia.org/wiki/Parrilla_de_programaci%C3%B3n)

### 13.3 Informes

## G

Gerencia de Frecuencias, Superintendencia de Telecomunicaciones (2018) *Radiodifusión*. Recuperado de <https://sit.gob.gt/gerencia-de-frecuencias/espectro-radio-electrico/radiodifusion/>

## 13.4 Blogs

### A

Arranz, A. (2017) Psicología del color: Cómo nos afectan los colores y qué significa cada uno [Mensaje en un blog]. Recuperado de <https://blog.cognifit.com/es/psicologia-del-color-significado-colores/>

### C

Cantú, A. (2016) Qué es: UX y UI [Mensaje en un blog]. Recuperado de <https://blog.acantu.com/que-es-ux-y-ui/>

### R

Roncal, A. (2017) ¿Qué es Illustrator? [Mensaje en un blog] Recuperado de <https://devcode.la/blog/que-es-illustrator/>



## **Capítulo XIV: Anexos**

## Capítulo XIV: Anexos

### 14.1 BRIEF



# BRIEF

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

#### DATOS DEL ESTUDIANTE

Nombre del estudiante: Adriana Rubdia Michell Teo Obregón  
No. de Carné: 15001224 Celular: (502) 5165-5282  
Email: adrianteo@galileo.edu  
Proyecto: Diseño de sitio web para posicionar la radio Dosis FM, a la población del departamento de Sacatepéquez. Sacatepéquez, Guatemala 2019.

#### DATOS DEL CLIENTE (EMPRESA)

Nombre del cliente (empresa): Radio Dosis FM.  
Dirección: Gravileas de San Isidro No. 63, zona 2, Jocotenango, Sacatepéquez  
Email: cmoralesmonzon@yahoo.com Tel: (502) 3038-5772  
Contacto: Licenciado Carlos Morales Celular: (502) 5414-5128  
Antecedentes: Radio Dosis FM, nace con la idea de crear un nuevo proyecto radial en Antigua Guatemala, un proyecto que brinde a los radioescuchas de esta región una estación refrescante y distinta. Enfocándose así a una población de hombres y mujeres de 15 a 40 años de edad.  
Radio Dosis FM, de Antigua Guatemala, no cuenta con un sitio web para promoverse y trasladar información noticiosa, horarios y programación a radioescuchas de Sacatepéquez, Sacatepéquez.  
Oportunidad identificada: A partir de esto se ha decidido diseñar el sitio web para Radio Dosis FM, sitio donde el grupo objetivo podrá visitar para conocer sobre la radio, su programación, noticias, entre otras secciones de su interés. Posicionando así, la radio en esta región.

# BRIEF

## DATOS DEL CLIENTE (EMPRESA)

Misión: Entretener e informar con alta calidad de producción radiofónica, a los pobladores del departamento de Sacatepéquez.

Visión: Ser la radio de referencia en Sacatepéquez, como el primer paso para la conformación de una cadena radial de nivel nacional.

Delimitación geográfica: Departamento de Sacatepéquez, Guatemala.

Grupo objetivo: Hombres y mujeres de 15 a 40 años de edad.

Principal beneficio al grupo objetivo: Tener una fuente local, de información de su interés.

Competencia: Metrópolis Antigua, FM 105.3, Club Radio 102.5 FM, FM 102.5 y Radio Amiga, FM 93.3

Posicionamiento: Se desea posicionar la Radio Dosis FM., a la población de Sacatepéquez.

Factores de diferenciación: Radio Dosis FM., ofrece a su grupo objetivo una programación distinta con segmentos musicales, noticias de su interés y de la región.

Objetivo de mercadeo: Conseguir que hombres y mujeres de 15 a 40 años de edad, que residen en el departamento de Sacatepéquez, sean radioescuchas frecuentes de la radio.

Objetivo de comunicación: Conseguir que el grupo objetivo, conozca la radio y la programación que ofrece, y que la radio le transmita dinamismo e innovación.

Mensajes claves a comunicar: Que el grupo objetivo conozca quienes son Radio Dosis FM., que conozcan la radio, la programación que ofrece y las noticias más actuales.

Estrategia de comunicación: Posicionar la Radio Dosis FM., a la población del departamento de Sacatepéquez. Sacatepéquez, Guatemala.

Reto del diseño y trascendencia: Diseñar un sitio web para posicionar la Radio Dosis FM., a la población del departamento de Sacatepéquez. Sacatepéquez, Guatemala. Y refrescar el logotipo.

# BRIEF

Materiales a realizar: Diseño de sitio web para posicionar la radio Dosis FM, a la población del departamento de Sacatepéquez. Sacatepéquez, Guatemala.

Presupuesto: Q 6,000.00

## DATOS DEL LOGOTIPO

Colores: Verde y morado

Tipografía: San Serif

Forma: Circular

## LOGOTIPO




Fecha: 20 de abril del 2018.

## 14.2 Tabla de Niveles Socioeconómicos


CARACTERÍSTICAS	NIVEL A	NIVEL B	NIVEL C+	NIVEL C	NIVEL C-	NIVEL D	NIVEL E
<b>EDUCACIÓN</b>	Superior, Licenciatura, Maestría, Doctorado	Superior, Licenciatura, Maestría, Doctorado	Superior, Licenciatura,	Superior, Licenciatura,	Media completa	Primaria completa	Primaria incompleta
<b>DESEMPEÑO</b>	Propietario, Director Profesional exitoso	Empresario, Ejecutivos de alto nivel, Profesional, Comerciante	Ejecutivo medio, comerciante, vendedor	Ejecutivo, comerciante, vendedor, dependiente	Comerciante, vendedor, dependiente	Obrero, dependiente	Obrero, dependiente
<b>INGRESO MENSUAL</b>	Piso Q70 mil	Piso Q45 mil	Piso Q20 mil	Q12 mil	Q8 mil	Q4 mil	Q1.4 mil
<b>VIVIENDA</b>	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/cuarto rentado, 1-2 recámaras, 1 baños, sala-comedor
<b>OTRAS PROPIEDADES</b>	Finca, casas de descanso en lagos, mar, Antigua, con comodidades	Sitios/terrenos condominios cerca de costas	Sitios/terrenos interior por herencias				
<b>PERSONAL DE SERVICIOS</b>	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		
<b>EDUCACIÓN GRUPO</b>	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 estatal	Hijos menores escuelas, mayores en U estatal	Hijos en escuela	Hijos en escuela
<b>POSESIONES</b>	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 8-10 años, sin seguro	moto, por trabajo	
<b>BIENES DE COMODIDAD</b>	3 tel, minimo, cel cada miembro de la familia, Direct TV, cable, internet dedicada, 2 o + equipos de audio, 3-5 TV, varias planas o plasma, maquinas de lavar secar, platos ropa, computadoras/miembro, internet porton eléctrico, todos los electrodomesticos	2 tel, minimo, cel cada miembro de la familia, Direct TV, internet dedicada, cable, 2 equipos de audio, 3 TV, 1 planas o plasma, maquinas de lavar secar, platos ropa, computadora, internet porton eléctrico y todos los electrodomesticos	1 tel, minimo, 1-2 cel, cable, internet dedicada, equipo de audio, 2 TV, maquina de lavar ropa, computadora/familia electrodomésticos básicos	1 tel, minimo, 1-2 cel, cable, radio, 2 TV, electrodomésticos básicos	1 tel, 1 cel, cable, equipo de audio, TV, electrodomésticos básicos	1 cel, cable, radio, TV, electrodomésticos básicos	1 cel, radio, TV, estufa
<b>DIVERSIÓN</b>	Clubes privados, vacaciones en el exterior	Clubes privados, vacaciones en el interior o exterior	Cine, CC, parques temáticos locales,	Cine, CC, parques temáticos locales,	CC, parques, estadio	CC, parques, estadio	Parques
<b>SERVICIOS BANCARIOS FINANCIEROS</b>	3-4 ctas Q monetarios y ahorro, Plazo fijo, TC intl, Seguros y ctas en US\$	2-3 ctas Q monetarios y ahorro, Plazo fijo, TC intl, Seguros y ctas en US\$	1-2 ctas Q monetarios y ahorro, Plazo fijo, 1-2 TC intl, Seguro colectivo salud	1 cta Q monetarios y ahorro, 1 TC local	1 cta Q ahorro, TC local	cta Q ahorro	

Fuente:Niveles Socioeconómicos 2009/Multivex

## 14.3 Cotizaciones



**Proton Web Guatemala**



**Facturar a**  
Adriana Teo

**Cotización #** 302  
**Fecha de la cotización** 25/10/2018

Descripción	Importe
Dominio .com	400.00
Alojamiento Web con cuenta FTP / Para cargar sitio Web	0.00
Certificado SSL	0.00
3 Correos Corporativos de 3GB	0.00
Soporte Técnico	0.00


**Total cotizado Q 400.00**

---

**Condiciones y forma de pago**

El pago es anual, el precio no incrementa los próximos años. El pago se debe realizar en nuestra cuenta G&T o Banrural, una vez presentada la boleta el servicio se activará de 2-6 horas.

(502) 51704600  
info@protonweb.ga  
www.protonweb.ga





## COTIZACIÓN

Guatemala, 25 de octubre de 2,018

Señorita  
**ADRIANA TEO**  
Presente

Es un gusto saludarle y al mismo tiempo desearle éxitos en sus actividades diarias.

En Hosting de Guatemala nos hemos esforzado en proveer los servicios de Hosting, Desarrollo Web al alcance de todos con las herramientas y tecnología necesarias para ser la mejor opción para su empresa o página personal.

A continuación, detallo las especificaciones de nuestros servicios de hosting.

Todos nuestros planes de hosting incluyen el registro de dominio sin costo adicional

### PLAN BÁSICO

- 1000MB de espacio
- 10GB de ancho de banda
- 1 dominio
- 10 sub-dominios
- 5 Mysql Base de datos
- 10 cuentas de email
- Panel de administración cPanel

**Q650.00 anual**

### PLAN NEGOCIOS

- 2000MB de espacio
- 20GB de ancho de banda
- 1 dominio
- 25 sub-dominios
- 25 Mysql Base de datos
- 25 cuentas de email
- Panel de administración cPanel

**Q1, 350.00 anual**

3 calle 6-32 Zona 8 de Mixco Colonia Panorama Ciudad San Cristobal  
[info@hostingdeguatemala.com](mailto:info@hostingdeguatemala.com)



### **PLAN PROFESIONAL**

- 3000MB de espacio
- 35GB de ancho de banda
- 2 dominios
- Sub-dominios ilimitados
- Mysql ilimitado
- 50 cuentas de email
- Panel de administración en cPanel

**Q1, 750.00 anual**

### **PLAN PREMIER**

- 5000MB de espacio
- 50GB de ancho de banda
- 5 dominios
- Sub-dominios ilimitados
- Mysql ilimitado
- Cuentas de email ilimitadas
- Panel de administración en cPanel

**Q2, 495.00 anual**

### **PLAN ILIMITADO**

- Espacio ilimitado
- Ancho de banda ilimitado
- Dominios ilimitados
- Sub-dominios ilimitados
- Mysql ilimitado
- Cuentas de email ilimitadas
- Panel de administración en cPanel

**Q3, 675.00 anual**

TODOS LOS PLANES CON ACTIVACIÓN INMEDIATA

Con opción de **G Suite de Google** Q39.00 adicionales al mes por cada usuario de correo electrónico que necesite. (30GB de espacio para cada uno)

3 calle 6-32 Zona 8 de Mixco Colonia Panorama Ciudad San Cristobal  
[info@hostingdeguatemala.com](mailto:info@hostingdeguatemala.com)





### CARACTERÍSTICAS

- **Scripts pre instalados (Wordpress, Joomla, Moodle, CubeCart, Drupal, etc).**
  - **Contamos con servidor dedicado para garantizar el tiempo en línea de los servicios en 99.9%**
  - **Registro de dominio [www.suempresa.com](http://www.suempresa.com)**
  - Soporte técnico 24/7 sin costo adicional
  - Asistencia remota
  - Backup
  - Set-up de la cuenta en el servidor Gratis en menos de 24 horas
  - Correo electrónico (configurables en Outlook)
  - Servicio de Web Mail, revisar correo desde cualquier computadora con acceso a Internet
  - Autoreponders, envíe una respuesta automática a quién le contacta por email servicios de 24 horas
  - Spam Assasin
  - Panel de control, para la administración de correo electrónico (crear y eliminar cuentas, administrar el espacio de las mismas).
  - Estadísticas, podrá llevar un control completo de el número de visitantes al sitio en Internet por día, mes y año, realizar comparaciones entre un mes y otro o año, desde que países le visitan, la hora y el día en que mas visitan la página Web, con que palabras les encuentran en los motores de búsqueda.
  - Activación inmediata
- Dominios .com, .net, .org, .info sin costo en todos nuestros planes
- Los dominios con extensión com.gt, net.gt, org.gt tienen un costo adicional de Q.360 por dos años



Todas las cuentas de hosting se alojan en servidores dedicados y no compartidos, por ello garantizamos el 99.9% de conectividad y el manejo seguro de toda la información.

Forma de pago:

- En servicio de hosting el pago es anual.
- Activación inmediata

Esperamos servirle y ayudarle a triunfar en el Internet

Atentamente,

José Luis Batres  
Tel. (502) 4031-9842  
[www.hostingdeguatemala.com](http://www.hostingdeguatemala.com)

# Grupo Tecnológico Max, S.A.

6ta. Av. 9-80 Zona 1, Ed. Plaza Vivar Local 7p  
Tel 2220-3262, 22232-9320  
[www.compumax.com.gt](http://www.compumax.com.gt)



NIT: 9665440-6 Sujeto a pagos Trimestrales

jueves, 25 de octubre de 2018

**Nombre:** Adriana Teo

**Dirección:**

**Tel:**

**NIT:**

**Correo:** Adriana Teo <adrianteo97@gmail.com>

**Contacto:**

**Celular:**

**Datos Vendedor :**

Otto Blanco  
otto.blanco@compumax.com.gt  
WhatsApp 5297-2247

**Cotizacion No.** 242

Buen dia le presentamos informacion solicitada

Cant.	Descripcion	Unitario	Total
1	Memoria USB 64GB Kingston DT 50 Metal Azul 3.0	Q 235.00	Q 235.00

Nombre del Aceptante

Firma de Aceptacion

Pagos con deposito previo a banco, efectivo  
Precios, Términos y Condiciones están sujetos a cambios sin previo aviso!!!!

**Total:** Q 235.00

## 14.4 Encuestas

### 14.4.1 Encuesta Grupo Objetivo Profesionales y Cliente



Universidad Galileo  
Facultad de Comunicación (FACOM)  
Licenciatura en Comunicación y Diseño  
Proyecto de tesis

Edad: \_\_\_\_\_

Nombre: \_\_\_\_\_

Género: F  M

Profesión: \_\_\_\_\_

Cliente    Experto    Grupo Objetivo

Puesto: \_\_\_\_\_

Años de experiencia: \_\_\_\_\_

#### Encuesta de validación de proyecto:

Diseño de sitio web para posicionar la Radio Dosis FM., de Antigua Guatemala, a la población del departamento de Sacatepéquez. Sacatepéquez.

#### Antecedentes

Radio Dosis FM., nace con la idea de crear un nuevo proyecto radial en Antigua Guatemala, un proyecto que brinde a los radioescuchas de esta región una estación refrescante y distinta. Radio Dosis FM., busca que la parrilla de programación sea una mezcla entre las noticias, la música y los deportes. Con espacios informativos de dos o tres noticias nacionales, una internacional y una deportiva, en un lapso de cada dos horas. Y en las mañanas transmite un programa de debates, espacio donde se discute la problemática local. Enfocándose así a una población de hombres y mujeres de 15 a 40 años de edad.

Radio Dosis FM. De Antigua Guatemala, no cuenta con un sitio web para promoverse y trasladar información noticiosa, horarios y programación a radioescuchas de Sacatepéquez, Sacatepéquez.

#### Objetivo de la investigación

El propósito de la encuesta es evaluar el diseño del sitio web para la Radio Dosis FM., para mujeres y hombres de 15 a 40 años de edad, su legibilidad y el contenido para analizar los resultados obtenidos y que se pueda realizar mejoras necesarias para garantizar un resultado positivo.

**Instrucciones:**

En base a la información previa, observe el diseño del sitio web para Radio Dosis FM., que se le presenta y según su criterio conteste las siguientes preguntas de validación, marcando su respuesta con una X.

**Parte Objetiva**

1. ¿Cree necesario diseñar un sitio web para anunciar a los escuchas de la Radio Dosis FM., acerca de las actividades informativas que difunde?  
Si  No
2. ¿Considera útil investigar términos, conceptos y tendencias de diseño relacionados con el desarrollo de sitios web, que respalden científicamente la propuesta del diseño del sitio web de este proyecto?  
Si  No
3. ¿Considera necesario recopilar información acerca de la Radio Dosis FM., y el formato de programación que ofrece a los habitantes de Sacatepéquez, para establecer el contenido del sitio web y facilite la accesibilidad del usuario?  
Si  No
4. ¿Considera importante diagramar el sitio web con las secciones del programa que Radio Dosis FM., ofrece a sus radioescuchas, para facilitar la experiencia del usuario en el sitio?  
Si  No

**Parte Semiológica**

5. ¿Considera el diseño del sitio web para Radio Dosis FM., visualmente atractivo?

Mucho  Poco  Nada

6. ¿Considera que los colores transmiten dinamismo y son atractivos para el usuario?

Mucho  Poco  Nada

7. ¿Considera que la diagramación del diseño del sitio web es ordenada y tiene equilibrio visual entre los elementos gráficos?

Mucho  Poco  Nada

8. ¿Considera que el logotipo de Radio Dosis FM., es agradable a la vista?

Muy agradable  Poco Agradable  Nada Agradable

9. ¿Considera que los colores utilizados en el logotipo de Radio Dosis FM., son agradables a la vista?

Muy Agradables  Poco Agradables  Nada Agradables

**Parte Operativa**

10. ¿Considera que al leer el contenido del sitio web, la letra es legible?

Muy Legible  Legible  Poco Legible

11. ¿Considera que los botones del diseño del sitio web, son fáciles de entender y ubicar?

Mucho  Poco  Nada

12. ¿Considera que el diseño del sitio web, presenta al usuario las secciones necesarias para interactuar con la radio?

Mucho  Poco  Nada

13. ¿Considera que el diseño del logotipo de Radio Dosis FM., es funcional en la plataforma digital?

Muy Funcional  Poco Funcional  Nada Funcional

**Observaciones**

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

**Gracias por su tiempo.**

## 14.5 Validación

### 14.5.1 Validación Cliente



Lic. Carlos Morales Monzón



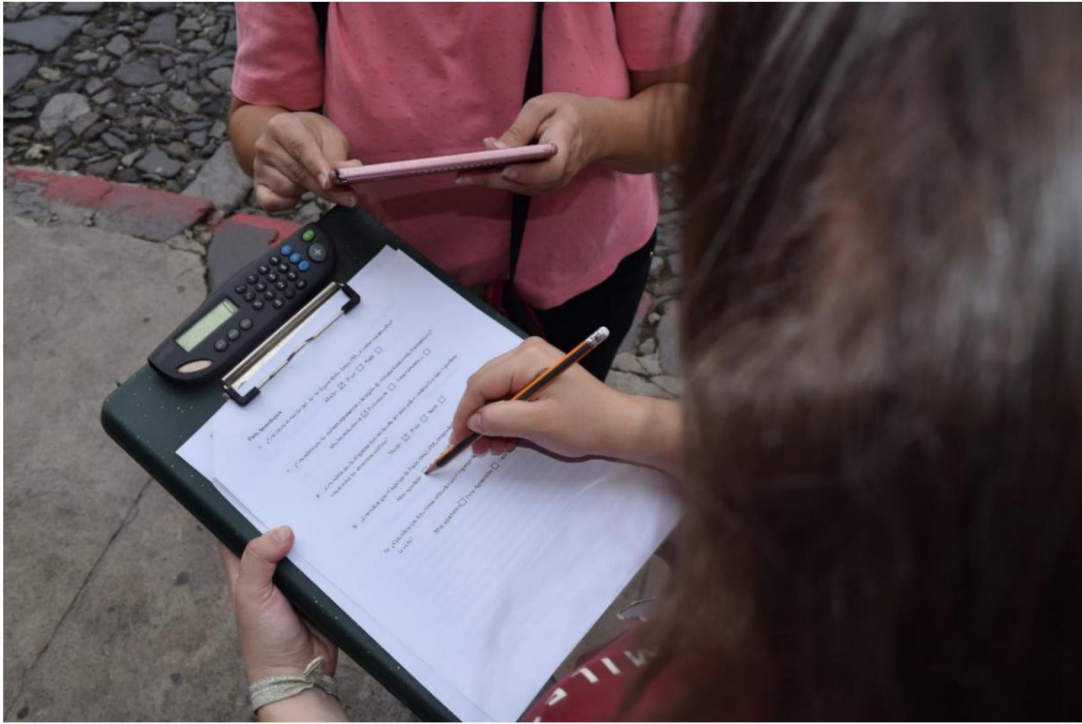


### 14.5.2 Validación Grupo Objetivo









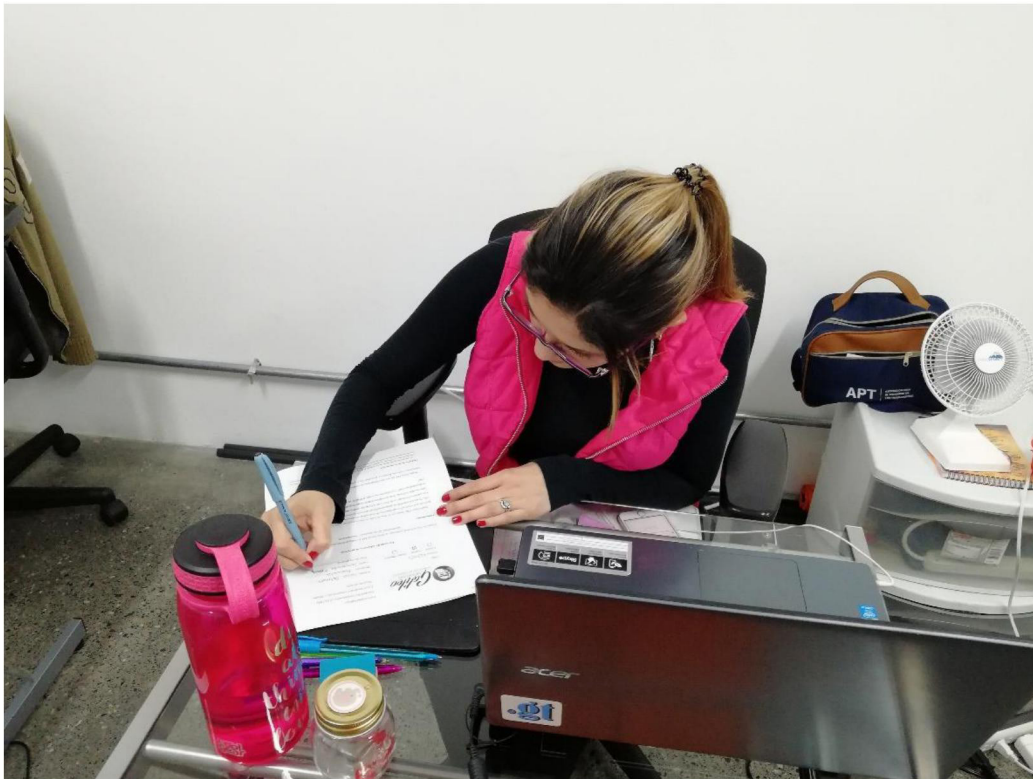
### 14.5.3 Validación Expertos



Licenciada Alejandra Rodríguez



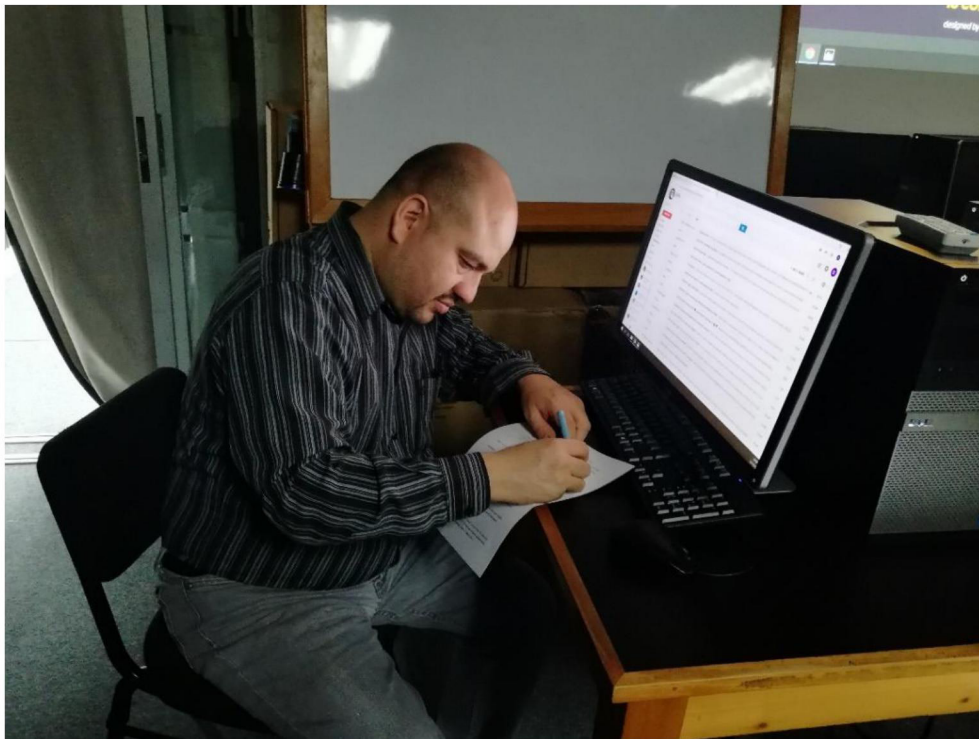
Licenciada Alejandra Andrade



Licenciada Luisa Estrada



Licenciada Rocío Mieres



Licenciado David Castillo



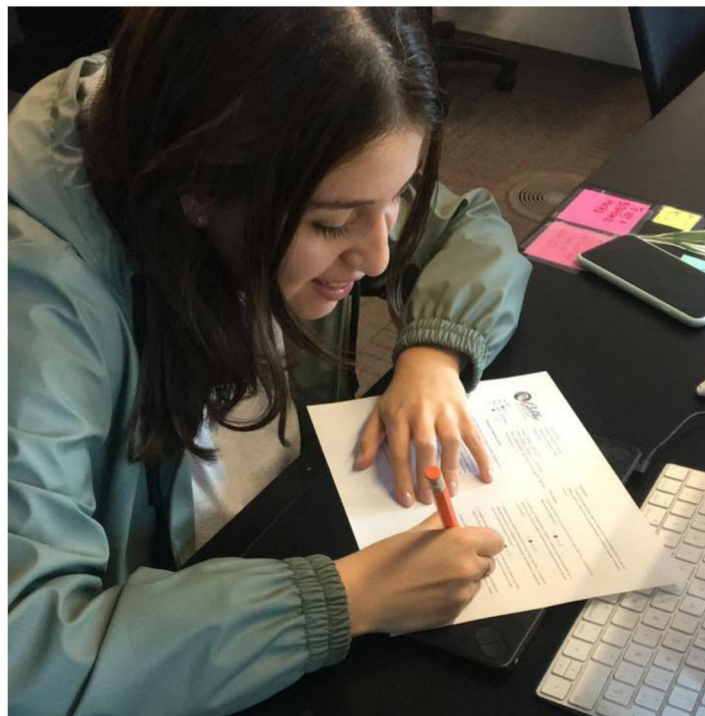
Licenciado Manuel Monroy



Licenciado Pablo Corleto



Master Sergio Heer



Máster Sofia Castillo