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

Diseño de Material Educativo para Inducción y Capacitación

para los Trabajadores de Good Neighbors Guatemala

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

Diseño de Material Educativo para Inducción y Capacitación

para los Trabajadores de Good Neighbors Guatemala

Proyecto desarrollado por: **Ana Lucía Albizú Echeverría**
para optar al título de: Licenciada en Diseño Gráfico.

Guatemala, junio 2024

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

NÓMINA DE AUTORIDADES

Arq. Sergio Francisco Castillo Bonini - Decano
Msc. Licda. Ilma Judith Prado Duque - Vocal II
Arqta. Mayra Jeanett Díaz Barillas - Vocal III
Br. Oscar Alejandro La Guardia Arriola - Vocal IV
Br. Laura del Carmen Berganza Pérez - Vocal V
M.A. Arq. Juan Fernando Arriola Alegría - Secretario Académico

TRIBUNAL EXAMINADOR

Arq. Sergio Francisco Castillo Bonini - Decano
M.A. Arq. Juan Fernando Arriola Alegría - Secretario Académico
Licda. Anggely Enríquez Cabrera - Asesora Metodológica
MSc. Ileana Reina - Asesora Gráfica
Licda. Sucely Garrido - Asesora Especialista

Agradecimientos

A Dios
Agradezco grandemente a Dios por darme la oportunidad de estudiar en la universidad y la inteligencia para poder estudiar y dedicarme a ella. Para darme la habilidad de aprender de lo mejor y que a pesar de todas las dificultades nunca me sentí sola.

A mis padres
Por acompañarme en cada momento de mi vida, por apoyarme a estudiar y a terminar la licenciatura sin ningún problema. Por confiar en mi y no dejar que me rindiera. Por darme la oportunidad de estudiar sin pensar en la economía y concentrarme en ello.

A mi hermana
Por alentarme a seguir en la carrera. Por estar acompañandome en las madrugadas al hacer tareas. Por ayudarme a controlar mis impulsos y guiarme con su sabiduría. Por nunca dejarme sola en mis momentos más tristes y por compartir mi alegría.

A mi familia
A mis abuelos, tios, tias, primos, primas, sobrinos, que han estado para mi y han compartido momentos de alegría conmigo, me han acompañado y aconsejado en lo profesional y también en lo personal. Consejos que me han ayudado a seguir adelante.

A mis amigos
A mis amigos que me han apoyado y ayudado a avanzar en la carrera, que a pesar que no vayamos en los mismos años, seguimos hablando y dandonos concejos de estudio, diseño, y de la vida personal. Por compartir sus mejores momentos conmigo.

A mis maestros
Finalmente, quiero agradecer a mis maestros por guiarme durante la carrera, compartir su sabiduría de la mejor manera posible, tener paciencia en los momentos en los que he tenido bastantes dudas. Que me han ayudado a entender y mejorar en diseño gráfico.

Índice

Introducción 14

01

Antecedentes del Problema de Comunicación Visual 15
- Antecedentes del Problema de Comunicación Visual 15
- Contextualización de la Necesidad / Oportunidad de Diseño 16

Definición del Problema 17
- Definición y Delimitación del Problema de Comunicación Visual 17

Justificación del proyecto 18
- Trascendencia del Proyecto 18
- Incidencia del Diseño Gráfico 18
- Factibilidad del Proyecto 19

Objetivos del proyecto 20
- Objetivo General 20
- Objetivos Específicos 20

Perfiles 21

02

Perfil del Cliente 22
- Good Neighbors Guatemala 22
- Análisis actual de la educación en Guatemala 23
- Información Institucional 26
- Antecedentes Gráficos 31

Perfil del Grupo Objetivo 34
- Muestra del Grupo Objetivo 34
- Análisis e interpretación de resultados: 34

03

Planeación Operativa 42

Previsión de insumos y costos 43
- Listado de Insumos 43
- Cálculo de Costos 44

Flujograma del proceso creativo 51
Resumen de costos del flujograma 58

04

Marco Teórico 62

Marco Teórico 63
- Dimensión social y ética 63
- Dimensión estética y funcional 67

05

Definición Creativa 71

Brief **.....72**
Descripción de la Estrategia de la Pieza de Diseño 74
Insight **.....76**
- Factores del contexto social 76
- Grupos de Influencia 79
- Motivaciones, Intereses y Actitudes 80
- Frase del *Insight* 81

Concepto Creativo 84
- Técnicas Creativas 84

Premisas de Diseño 90
- Cromatología 90
- Tipografía 90
- Retícula 91
- Figura: Fotografía / Ilustración / Iconografía 92
- Tendencias 93

Códigos Visuales 94

Proceso de Producción Gráfica.....100

06

Previsualización.....101
- Ruta de Usuario 102

Nivel de Producción Gráfica 1.....103
- Pieza gráfica 103
- Descripción de Autoevaluación 106

Nivel de Producción Gráfica 2.....110
- Pieza gráfica 110
- Descripción y Fundamentación de la decisión final.....117

Nivel de Producción Gráfica 3.....118

Propuesta Gráfica Final Fundamentada.....128
- Pieza gráfica 128

Vista preliminar de las Piezas Gráficas.....129
- Juego ineractivo 129
- Presentación.....132
- Video tutorial.....134

Lineamientos para la puesta en práctica.....136
- Instrucciones de Utilización 136
- Proceso de divulgación:.....139
- Proceso de medición de resultados: 139

Honorarios 140
- Total de horas reales de producción gráfica: 140
- Insumos y costos reales.....140

07

Síntesis del Proceso 143

Lecciones aprendidas 144

- Al iniciar el proceso 144
- Durante la producción gráfica 145
- Culminación de la producción gráfica 146

Conclusiones.....148

- Conclusiones generales.....148

Recomendaciones.....151

- A la institución.....151
- A futuros estudiantes de PG2 152
- Al gremio de diseño gráfico 153

Bibliografía 154

Glosario 161

Anexos.....163

Índice de Figuras 172

Índice de Tablas.....179

Presentación

Good Neighbors es una organización no gubernamental creada en Corea en el año 1991 para mejorar la calidad de vida de los niños del mundo, realizando diversos programas para mejorar la educación, la economía y el conocimiento de los derechos de los niños. En Guatemala, esta organización realiza proyectos de ayuda humanitaria para diversas regiones dentro del país; Al tener distintos proyectos dentro de Guatemala se ha detectado una deficiencia en la capacitación inicial por lo que se ha determinado la importancia del diseño y desarrollo gráfico de material educativo para los procesos de inducción y capacitación institucional para el fortalecimiento la productividad de sus trabajadores en las distintas sedes de la organización dentro del país siendo estas San Marcos, San Antonio; Zacapa, La Fragua; Guatemala, Loma Blanca; Sololá, Santa María; Escuintla, San Vicente Pacaya; Chimaltenango, Acatenango y Patzicía.

Palabras Clave: Desarrollo Organizacional, Capacitaciones, Educación profesional, Guatemala, Estrategias empresariales.

Capítulo

01

Introducción

Antecedentes del Problema de Comunicación Visual

Definición y Delimitación del Problema de Comunicación Visual

Justificación del Proyecto

Objetivos del Proyecto

Antecedentes del Problema de Comunicación Visual

Antecedentes del Problema de Comunicación Visual

Los antecedentes del problema de comunicación visual es un análisis realizado con el fin de poder identificar alguna dificultad que la institución presente de acuerdo con una necesidad gráfica en la que el estudiante puede apoyar con el proyecto a realizar.

«En Good Neighbors Guatemala, estamos conscientes que ayudando a las comunidades y brindando herramientas que les permitan progresar, más niños y jóvenes tendrán la oportunidad de alcanzar sus sueños.»[1]

Good Neighbors Guatemala es una ONG que se dedica al servicio social en el país. Cada año se establecen metas para alcanzar el objetivo del año 2030. Sin embargo, dentro de la organización internacional, las oficinas centrales dejan a un directivo por país solamente por cinco años, creando cambios constantes en el modo de trabajar.[2]

El último cambio de la administración en Good Neighbors Guatemala fue en 2020, haciendo que se crearan nuevos procedimientos y generando un problema de adaptación para los directivos. A causa de ello, muchos gerentes y directivos renunciaron, así que hubo una necesidad de contratación de una nueva plantilla de empleados.[3]

Good Neighbors Guatemala busca el desarrollo independiente de las comunidades, así como también ayuda a los niños y adolescentes a tener acceso a la educación básica. Estos procesos tienen demoras, ya que los empleados no conocen todos los procedimientos para calificar a los distintos programas que la organización ofrece.[4]

Good Neighbors Guatemala, necesita organizar toda la información de sus procedimientos para que los empleados conozcan cuál es su función. No cuenta con un material escrito del cual se pueda apoyar y la inducción solo enseña aspectos básicos más no presenta la importancia de sus funciones. El departamento de Recursos Humanos presenta información general de cada programa, sin embargo, la misma está desorganizada en distintas presentaciones. Durante la evaluación diagnóstica de la organización la institución considera que el desarrollo de recursos como documentos organizados y contenidos audiovisuales podrían representar una posible estrategia que influya ante el problema del *Curriculum Vitae* de la organización.[5]

1. «Nosotros», Good Neighbors Guatemala, acceso 06 de Febrero de 2023, https://www.goodneighbors.org.gt/es/about
2. Good Neighbors Guatemala,«Creamos el cambio Logros e impactos 2017», Issuu, 19 de enero de 2018, acceso 05 de febrero de 2023. https://issuu.com/goodneighborsguatemala/docs/ra_2017_gng.
3. David Acalon (Asistente contable administrativo), en conversación con el autor, marzo de 2023.
4. Olga Albizú(Oficial de Recursos Humanos), en conversación con el autor, febrero de 2023.
5. Olga Albizú(Oficial de Recursos Humanos), en conversación con el autor, febrero de 2023.

Contextualización de la Necesidad / Oportunidad de Diseño

Social y Cultural

La educación es uno de los principales problemas en la sociedad actual, el país sigue con una tasa alta de analfabetismo, este es uno de los principales factores que impiden el desarrollo general del país.En el mundo, la educación ha tomado una importancia relevante, por lo que los gobiernos ponen un especial interés en el mismo. La sociedad sabe que la educación es necesaria en todos los sentidos, como por ejemplo para alcanzar los niveles de bienestar social, crecimiento económico y nivelar las desigualdades entre las personas.[6]

Político y Económico

En 2023 el Ministerio de Educación en Guatemala proyecta un presupuesto de Q22 mil 247.9 millones.[7] Esto se dividirá en el 70.21% para sueldos el 14.13% para otros programas y el 16.47% para programas de apoyo.[8] Este presupuesto fue aprobado por el Ministerio de Finanzas. Sin embargo, el Ministerio de Educación no tomó en cuenta el estado de las escuelas después de la pandemia. Poniendo en riesgo la salud de los estudiantes y evitando una buena educación. Estas escuelas carecen de agua potable, energía eléctrica, pupitres en condiciones adecuadas, sanitarios, tecnología, techos seguros, ni espacio suficiente.[9] En Guatemala, el tema de inducción de personal está aún en desarrollo por lo que pocas instituciones del gobierno y empresas privadas lo aplican, por lo que la información acerca de este tema es casi nula.

Institucional

La institución pone todos sus esfuerzos gráficos en la promoción de sus proyectos y programas, por lo que no utilizan muchos medios para elaborar algún material educativo para sus propios programas enfocados en la educación. En el departamento de marketing cuentan con un solo diseñador que se encarga de todo para la realización y promoción de todos sus proyectos.Sin embargo, por la cantidad de empleados en el área de marketing carece de organización lo que provoca poca comunicación con los demás departamentos.[10]

6. Corporación Educativa Intellectus, 31 de marzo de 2022 «La Educación en Guatemala: Avances y Futuro», Blog Corporación Educativa Intellectus, https://www.intellectus.edu.gt/blog/la-educacion-en-guatemala/
7. Uriel Gamarro. «Fuertes críticas al proyecto de presupuesto estatal 2023, se resumen en que contiene las deficiencias de siempre». Prensalibre, 8 de septiembre de 2022. Acceso el 22 de febrero de 2022. https://www.prensalibre.com/economia/fuertes-criticas-al-proyecto-de-presupuesto-estatal-2023-se-resumen-en-que-contiene-las-deficiencias-de-siempre/#:~:text=Fuertes%20cr%C3%ADticas%20al%20proyecto%20de%20presupuesto%20estatal%202023%2C,algunas%20de%20las%20fallas%20detectadas%20por%20varios%20expertos.
8. Oscar García y Henry Montenegro. «Educación solicita Q420 millones en el presupuesto 2023 para ajuste salarial acordado en pacto colectivo». Prensalibre, 29 de Septiembre de 2022. Acceso el 22 de febrero de 2022. https://www.prensalibre.com/guatemala/politica/educacion-solicita-q420-millones-en-el-presupuesto-2023-para-ajuste-salarial-acordado-en-pacto-colectivo-breaking/#:~:text=Los%2022%20mil%20247.92%20millones%20solicitados%20para%20el,Q3%20mil%20663.91millones%20para%20programas%20de%20apoyo%20%2816.47%25%29
9. Kimberly Rocío López. «La pandemia no fue aprovechada para reparar todas las escuelas, hay 8,945 en mal estado». Plaza Pública, 24 de Febrero de 2022. Acceso el 22 de febrero de 2022. https://www.plazapublica.com.gt/content/la-pandemia-no-fue-aprovechada-para-reparar-todas-las-escuelas-hay-8945-en-mal-estado
10. Good Neighbors Guatemala. «Departamento de Educación y Desarrollo Juvenil».Inducción a la Institución, 1 de febrero de 2023.

Definición del Problema

Definición y Delimitación del Problema de Comunicación Visual

La falta de información de los empleados sobre su función y aporte para que la organización logre alcanzar las metas anuales propuestas en el desarrollo de los diferentes proyectos de ayuda social que realizan en las distintas comunidades en Guatemala. Cuando se habla acerca de la falta de información de los empleados se explica que los empleados se concentran solo en sus tareas diarias después de la inducción. Esta inducción no explica a detalle los procesos que deben seguir, pero sí da los resultados anuales en un intento de motivación a los empleados. A partir de que la institución tiene la información necesaria acerca de cada proceso y su progreso se identifica que no lo comparte de manera apropiada y el grupo objetivo no termina de comprender la información que necesita para sus funciones. La magnitud del problema repercute en sus empleados que trabajan en los distintos departamentos de «San Marcos, San Antonio; Zacapa, La Fragua; Guatemala, Loma Blanca; Sololá, Santa María; Escuintla, San Vicente Pacaya; Chimaltenango, Acatenango»[11] y en Ciudad de Guatemala, quienes desconocen las funciones y responsabilidades de sus puestos. Esto provoca que cada meta y que cada proceso se atrasen, como por ejemplo, la autorización de una beca para estudiante de diversificado en el área de Patzicia.

11. Ana Lucía Cabrera Pocasangre,, «Material audiovisual de apoyo para recaudación de fondos locales para la ONG »Good Neighbors Guatemala -GNG». Tesis Licenciatura. Universidad de San Carlos de Guatemala, 2016

Justificación del proyecto

Trascendencia del Proyecto

Good Neighbors Guatemala busca mejorar la economía y la calidad de vida de muchas comunidades, mejorar la educación en el país, además preservar y hacer concientización de los derechos de los niños en Guatemala con los objetivos establecidos para el año 2030 basados en los Objetivos del Desarrollo Sostenible establecidos por las Naciones Unidas para el mismo año. Por medio del material educativo para la capacitación e inducción, los empleados y futuros empleados tendrán el conocimiento y una mejor orientación de sus responsabilidades en el desarrollo de los proyectos que desembocará en el alcance de las metas establecidas para el año 2030 donde tienen cinco metas estratégicas para alcanzar todos los objetivos del Desarrollo Sostenible de las cuales podemos mencionar, «I. Mejorar la calidad de vida y promover los derechos de la niñez, II. Reducir la desigualdad y fomentar la resiliencia en las comunidades locales, III. Fortalecer asociaciones inclusivas...»[12]

Incidencia del Diseño Gráfico

Good Neighbors Guatemala es una organización que tiene la necesidad de materiales que ayuden en la productividad de sus colaboradores. Los trabajadores de la organización contarán con material educativo de las inducciones y capacitaciones que expliquen las responsabilidades del puesto y los procesos a seguir en los distitos programas, evitando los errores frecuentes y la prolongación de los procesos de ayuda. El material gráfico propuesto será distribuido por el departamento de Recursos Humanos de la organización a través de las carpetas compartidas internamente, luego del proceso de inducción y capacitación.

12. Good Neighbors Guatemala, «Presentación de Inducción» (Inducción, Good Neighbors Guatemala, 1 de Agosto de 2023).

Factibilidad del Proyecto

El proyecto es factible porque Good Neighbors es una organización no gubernamental que se apoya con distintos programas y proyectos para la recaudación de fondos monetarios en las distintas sedes alrededor del mundo. Estos fondos monetarios serán favorables para la producción y reproducción del material gráfico. Se cuenta con el apoyo del departamento de Recursos Humanos de la sede central de Guatemala quienes han respondido de manera positiva y brindarán la información necesaria para que el proyecto sea de éxito. La organización se hará cargo de la distribución del material educativo, por lo que permitirá un fácil acceso hacia el material gráfico, a través de las estrategias y procesos de capacitación de personal.

Objetivos del proyecto

Objetivo General

Apoyar en mejorar la eficiencia y la rapidez de los procesos internos de Good Neighbors Guatemala, para el aumento de la productividad de los trabajadores de la organización, a través de material gráfico educativo para la inducción y capacitación de personal, de esta manera se garantiza la correcta ejecución de los distintos programas de ayuda social que realiza la organización.

Objetivos Específicos

De comunicación visual

Facilitar el conocimiento a los trabajadores de Good Neighbors Guatemala sobre los procesos internos y el desarrollo de los distintos programas que la organización realiza, por medio de una propuesta de diseño de material educativo que permita optimizar los proyectos a futuro, mejorando la productividad de los colaboradores, a través del proceso de inducción y capacitación realizado de forma híbrida, siendo la parte virtual con modalidad sincrónica y asincrónica.

De Diseño Gráfico

Diseñar material gráfico educativo para capacitación e inducción de los nuevos integrantes de la organización para mejorar el desarrollo de labores mediante una presentación que ayude al entendimiento de lo que es Good Neighbors Guatemala y qué es lo que hace, videos de uso de plataformas importantes y cómo comunicarse a través de ellas con los demás integrantes de la empresa y un juego educativo para mantener la atención en los procesos de capacitación y evaluar la retentiva de los trabajadores.

Capítulo

02

Perfiles

Perfil del Cliente

Perfil del Grupo Objetivo

Perfil del Cliente

Good Neighbors Guatemala

Descripción

«En Good Neighbors Guatemala, estamos conscientes que ayudando a las comunidades y brindando herramientas que les permitan progresar, más niños y jóvenes tendrán la oportunidad de alcanzar sus sueños. Por eso, trabajamos en cualquier lugar donde hay una necesidad, promoviendo la autosuficiencia y el desarrollo sostenible de las familias a través de programas de educación, salud, socorro y emergencia, generación de ingresos, empresas sociales y programas de promoción y defensa.»[13]

Información de Contacto

La institución cuenta con diversas maneras de contacto. Se puede enviar un correo directo desde la página web : https://goodneighbors.org.gt/es/contact. Se puede enviar un correo a hola@goodnighbors.org.gt. También se puede contactar por medio de sus redes sociales como Facebook e Instagram buscándolos como Good Neighbors Guatemala. La dirección de la institución es 6a. Avenida 16-00 zona 11 Colonia Mariscal. El contacto telefónico es 2313-4510[14]

El contacto directo se mantiene con la Oficial de Recursos Humanos de manera personal.

13. Good Neighbors Guatemala, «Presentación de Inducción» (Inducción, Good Neighbors Guatemala, 1 de Agosto de 2023).
14. «Contacto», Good Neighbors, Acceso 06 de Febrero de 2023. https://www.goodneighbors.org.gt/es/contact«educación»,

Análisis actual de la educación en Guatemala

Previo a la identificación del problema de comunicación visual se realiza un análisis de la educación en función de los procesos laborales de inducción que ayuda a comprender mejor el tema de la educación actual en Guatemala.

Según el diccionario de la Real Academia Española la educación significa «Crianza, enseñanza y doctrina que se da a los niños y a los jóvenes.».[15]

La formación en los estudios transforma vidas. [16] La educación es un derecho para el ser humano, sin excepción alguna; la educación empieza desde la primera infancia, ya que existe una certeza de que los primeros años de un niño son críticos para moldear su capacidad de aprender, desarrollarse y alcanzar su potencial. Sin embargo, 175 millones de niños alrededor del mundo no están inscritos en los programas preescolares.[17]

La educación es un pilar fundamental para una sociedad democrática; la sociedad que está educada tiene un buen desarrollo humano y económico. En el proceso de la educación se facilita el desarrollo o capacidades del propio individuo, sin embargo, no todas las personas en el país tienen acceso a la educación.[18]

La educación en general en Guatemala es uno de los problemas más grandes que enfrenta el país. Guatemala es un país que se caracteriza por la baja tasa de escolaridad, el sistema presenta una deficiencia grande por lo que no brinda oportunidades para los jóvenes, niños y adultos. Sobre todo, el problema yace en el área rural del país. Por esta razón, la tasa del analfabetismo en Guatemala es bastante alta. Aún así en 1985 Guatemala contaba con el 52% de la población analfabeta, pero gracias a los programas llevados a cabo por distintas instituciones, esta cifra hasta el 2021 se ha reducido hasta el 19.19% de personas analfabetas en el país. A pesar de estos avances significativos, aún existen 1.9 millones de guatemaltecos sin saber leer o escribir y de esta cifra las mujeres son un poco más del 50%.[19] Lastimosamente, existen 2 millones

15. Diccionario de la Real Academia Española, acceso el 21 de febrero de 2023, https://dle.rae.es/educaci%C3%B3n?m=form.
16. UNESCO, «La educación Transforma vidas», acceso 21 de febrero de 2023. https://www.unesco.org/es/education.
17. UNESCO, «Conferencia Mundial sobre Atención y Educación de la Primera Infancia: Inversión temprana para un mejor aprendizaje y un futuro más brillante», acceso 21 de febrero de 2023. https://www.intellectus.edu.gt/blog/la-educacion-en-guatemala/.
18. Corporación Educativa Intellectus, 31 de marzo de 2022 «La Educación en Guatemala: Avances y Futuro», Blog Corporación Educativa Intellectus, https://www.intellectus.edu.gt/blog/la-educacion-en-guatemala/
19. Julio Sicán Aquino, «Guatemala registra el 17.24% de analfabetismo, en 1985 registró el 52%»,Proceso,12 de septiembre, acceso 30 de enero de 2023, https://procesogt.gt/2022/09/12/guatemala-registra-el-17-24-de-analfabetismo-en-1985-registro-el-52/#google_vignette

de jóvenes que no se encuentran en el sistema educativo, pero se espera que para el 2030 esta cifra aumente a 3.5 millones.[20]

Gracias a la pandemia mundial de COVID-19, la educación fue afectada en gran mayoría, Pues el cierre de las escuelas y los problemas causados por la misma provocaron pérdidas del aprendizaje y el abandono escolar. En Guatemala más de 86 mil estudiantes abandonaron sus estudios en colegios privados y se matricularon en escuelas públicas, esto se registró entré 2020 y 2021. Además de que las causas son varias, el factor más común fue la economía de los hogares guatemaltecos reduciendo la misma durante la emergencia sanitaria.[21]

Para el año 2023 el Ministerio de Educación mantiene una meta física en un aumento en la matriculación de los estudiantes a nivel preprimario, primario, primario para adultos, básico y diversificado. Esta meta consiste en el aumento de las inscripciones de la población en general para un acceso educativo. Estas metas son parte del Plan Estratégico 2020-2024 tomando en cuenta el Acuerdo Gubernativo Número 225-2008, Art. 32, incisos j) y k). Los objetivos del plan consisten en la ampliación en la cobertura de educación inicial, extraescolar, alimentación escolar, seguro escolar, becas y bolsas de estudio.[22] Además se olvidaron de la infraestructura escolar, la calidad educativa en el aula, transformación curricular, educación inclusiva, fortalecimiento del nivel medio, innovación tecnológica, formación docente, alfabetización y gestión educativa.[23]

20. Luis Roberto García Leiva, «La educación en Guatemala», El Siglo, 27 de mayo de 2017, acceso 21 de febrero de 2023. https://elsiglo.com.gt/2017/05/23/la-educacion-en-guatemala/.
21. Ana Lucía Ola,«Más de 86 mil estudiantes han abandonado los colegios durante la pandemia. Estas son las razones»,Prensalibre, 14 de febrero de 2022, acceso 30 de enero de 2023, https://www.prensalibre.com/pl-plus/guatemala/comunitario/mas-de-86-mil-estudiantes-han-abandonado-los-colegios-durante-la-pandemia-estas-son-las-razones/
22. Ministerio de Educación, INFORME DE AVANCE PLAN OPERATIVO ANUAL 2023 MINISTERIO DE EDUCACIÓN CORRESPONDIENTE AL MES DE ENERO DE 2023 (Guatemala, Gobierno de Guatemala, Enero de 2023), http://infopublica.mineduc.gob.gt/mineduc/images/8/8a/DIPLAN_INCISO5_2023_VERSION1_AVANCES_POA.pdf
23. Ministerio de Educación, INFORME DE AVANCE POA 2022, (Guatemala, Gobierno de Guatemala, 2022), http://infopublica.mineduc.gob.gt/mineduc/images/f/f9/DIPLAN_INCISO5_2022_VERSION1_AVANCES_POA.pdf

Organigrama

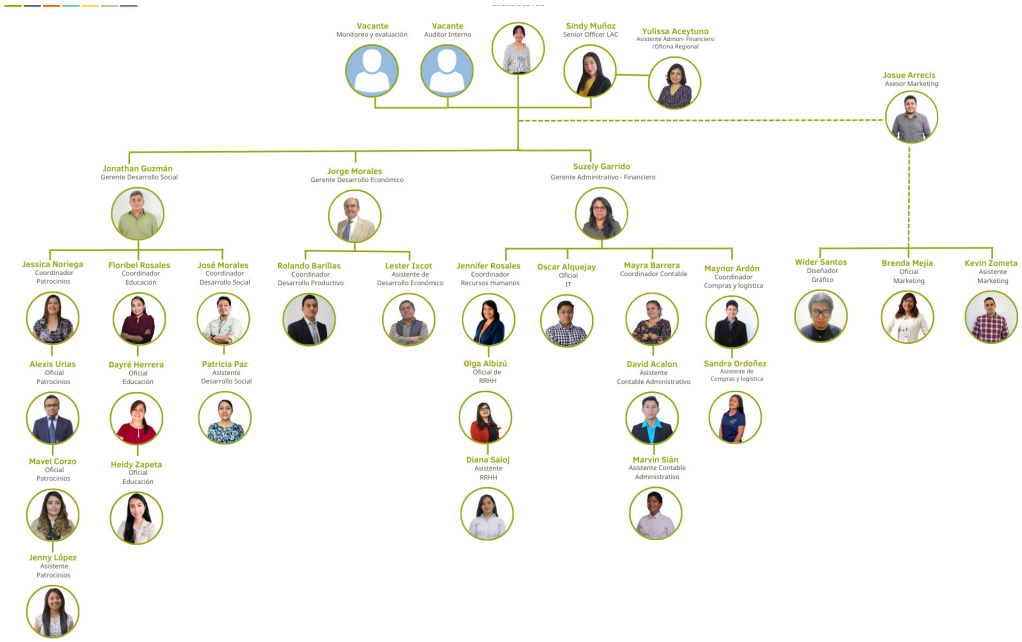


Figura #1: Organigrama de Good Neighbors Guatemala, Good Neighbors Guatemala año 2023

Departamento y descripción

La institución cuenta con un departamento de Recursos Humanos que se encarga de «desarrollar e implementar estrategias de Recursos Humanos, asegura sistemas de alta calidad y promueve procesos transparentes relacionados con el reclutamiento y la selección, revisa y gestiona el sistema de compensaciones y beneficios y desarrolla planes de capacitación, asegura la implantación de leyes, políticas y mejores prácticas actuales y cambiantes relacionadas con los recursos humanos.»[24]

«Gestiona competencias de la empresa,»[25] «Realiza DNC, planifica y ejecuta las evaluaciones de desempeño, clima laboral, sistema de reconocimiento e incentivos. Realiza actividades extralaborales e integración personal.»[26]

Por lo que se puede concluir que Recursos Humanos se encarga de la capacitación y la formación de los empleados y mantiene el ambiente laboral ameno para la motivación del trabajo.

24. «Coordinador de Recursos Humanos». Good Neighbors Guatemala, acceso 7 de Febrero de 2023. https://jobs.smartrecruiters.com/GoodNeighborsGuatemala/743999829031052-coordinador-de-recursos-humanos
25. «Oficial de Recursos Humanos», Good Neighbors Guatemala, acceso 7 de Febrero de 2023. https://jobs.smartrecruiters.com/GoodNeighborsGuatemala/743999872257861-oficial-de-recursos-humanos
26. «Asistente de Recursos Humanos», Good Neighbors Guatemala, acceso 7 de Febrero de 2023. https://jobs.smartrecruiters.com/GoodNeighborsGuatemala/743999825420363-asistente-de-rrhh

Información Institucional

¿Quiénes son?

«Es una organización no-gubernamental internacional de ayuda humanitaria que promueve el Desarrollo Humano, fundada en 1991 en Corea del Sur, contando con presencia en más de 35 países. Good Neighbors recibió un Estatus Consultivo General con el Consejo Económico y Social de las Naciones Unidas.

Trabaja para un mundo en donde nadie sufra de hambre y todos vivan en armonía.

Prioriza los Derechos Humanos, dando esperanza a los que sufren de la pobreza, la opresión y los desastres naturales y les ayuda a vivir una vida eficiente.»[27]

Historia

«Good Neighbors Guatemala, luego de detectar que Guatemala es uno de los países más pobres de América Central con más de 67% de la población sufren de pobreza, según las Naciones Unidas, establece una oficina de campo en mayo de 2008. Esta se centra en la mejora de los derechos de los niños y la comunidad, de la salud y el saneamiento.

En octubre de 2008, Good Neighbors abre un albergue para 100 niños entre las edades de 3-6 de la zona de Loma Blanca, Guatemala. En 2009, se construyeron dos escuelas primarias y se brindó útiles escolares para los niños; también establece una clínica de salud que trabaja en estrecha colaboración con una clínica de salud afiliada al gobierno, para resolver los problemas de salud y saneamiento para miembros de la comunidad. Con el tiempo, este tipo de proyectos se replica en 7 comunidades más alrededor de país y busca poder ayudar a más comunidades.»[28]

Visión

«Good Neighbors Guatemala trabaja para transformar el mundo en el lugar pacífico y seguro, donde nadie sufra de hambre, donde

27. Good Neighbors Guatemala,«Creamos el cambio Logros e impactos 2017», Issuu, 19 de enero de 2018, acceso 05 de febrero de 2023. https://issuu.com/goodneighborsguatemala/docs/ra_2017_gng.
28. Ana Lucía Cabrera Pocasangre, «Material audiovisual de apoyo para recaudación de fondos locales para la ONG »Good Neighbors Guatemala -GNG» (tesis licenciatura, Universidad de San Carlos de Guatemala, 2016), http://www.repositorio.usac.edu.gt/9733/

nadie sea víctima de enfermedades; en donde las personas sean confrontadas y respetadas sin discriminación alguna»[29]

Misión

«En Good Neighbors Guatemala trabajamos sin fines de lucro para mejorar las condiciones de vida de las familias de los guatemaltecos, especialmente las vidas de los niños que se encuentran en la pobreza o pobreza extrema. Nuestro objetivo es promover y propiciar el desarrollo integral de la niñez y las comunidades, apoyando su educación, salud, actividad económica y fortalecimiento de redes a través de nuestro modelo de Proyecto de Desarrollo Comunitario.»[30]

Objetivos

- «Promover en las instituciónes educativas una práctica docente con innovación continua. A través del pensamiento lógico reflexivo, crítico propositivo y creativo, para la construcción de un mejor conocimiento
- Estimular el desarrollo de estudiantes con protencialidades para fortalecer sus capacidades de investigación en las áreas de Matemáticas, Comunicación y Lenguaje, Arte, así como incentivarlos a que se interesen también en las ciencias exactas y cultiven el hábito de autoaprendizaje »[31]
- «Desarrollo de programas de educación integrales, brindando beneficios cómo reforzamiento escolar, apoyo con útiles escolares y material didáctico, capacitación a docentes para promover una educación de

29. Ana Lucía Cabrera Pocasangre, «Material audiovisual de apoyo para recaudación de fondos locales para la ONG »Good Neighbors Guatemala -GNG» (tesis licenciatura, Universidad de San Carlos de Guatemala, 2016), http://www.repositorio.usac.edu.gt/9733/
30. Ana Lucía Cabrera Pocasangre, «Material audiovisual de apoyo para recaudación de fondos locales para la ONG »Good Neighbors Guatemala -GNG» (tesis licenciatura, Universidad de San Carlos de Guatemala, 2016), http://www.repositorio.usac.edu.gt/9733/
31. Ana Lucía Cabrera Pocasangre, «Material audiovisual de apoyo para recaudación de fondos locales para la ONG »Good Neighbors Guatemala -GNG». Tesis Licenciatura. Universidad de San Carlos de Guatemala, 2016.

calidad, campamentos de liderazgo y talleres de emprendimiento»[32]

Valores

- «Trabajamos en cualquier lugar donde hay una necesidad independientemente de su raza, religión, ideología y más allá de las limitaciones geográficas.
- Ponemos nuestra máxima prioridad en los derechos de los niños.
- Continuamos con la responsabilidad profesional y la transparencia en el estado de nuestros proyectos y finanzas.
- Alentamos a tantas personas como sea posible a unirse a Good Neighbors como miembros patrocinadores para participar en nuestros proyectos.
- Promovemos la autosuficiencia y el desarrollo sostenible de las personas, las familias y las comunidades.
- Nos movilizamos y organizamos a los voluntarios locales para que participen en el desarrollo de sus comunidades.
- Creamos una buena ciudadanía global que alienta a las personas a respetarse mutuamente y a vivir juntas en armonía.
- Trabajamos en cooperación con nuestros socios locales que tienen la misma visión sobre los objetivos de desarrollo de la comunidad.»[33]

Servicios

- «Educación y Prevención: Programas de educación integrales brindando beneficios como ser útiles y uniformes escolares, calzado

32. «Compartimos nuestros resultados 2021»,Canal de Good Neighbors Guatemala Youtube, 30 de Marzo de 2022, 06 de febrero de 2023, https://www.youtube.com/watch?v=-M_J8GKgXfI&t=939s
33. Good Neighbors Guatemala,«Creamos el cambio Logros e impactos 2017», Issuu, 19 de enero de 2018, acceso 05 de febrero de 2023. https://issuu.com/goodneighborsguatemala/docs/ra_2017_gng.

adecuado, reforzamiento escolar, campamentos de liderazgo y talleres de emprendimiento

- Agua y Saneamiento: Construcción de instalaciones sanitarias y pozos. Apoyamos a facilitar el acceso de agua potable y combatir enfermedades causadas por la contaminación a través de campañas de concientización

- Salud: Luchamos para mejorar las condiciones de vida de los niños y sus comunidades suministrando servicios médicos básicos, educación sobre la prevención de enfermedades, nutrición y condiciones sanas de vida.

- Generación de ingresos: Para activar la economía local. Por medio de programas de empoderamiento y de propiedad, incentivamos a participar a las comunidades con capacitación agrícola, tecnológicas apropiadas e iniciativas de microcrédito.

- Empresas Sociales: Negocios con enfoque social a través de la venta de productos de uso diario que tengan un impacto positivo en la vida de los beneficiarios y clientes

- Defensa y promoción: Campañas de concientización y valores para crear una buena ciudadanía

- Socorro de emergencias: Ayuda humanitaria para atender a personas afectadas por desastres naturales

- Voluntariado: Invitamos a la sociedad a unirse por medio de voluntariados y actividades para hacer juntos un mundo donde nadie sufra de hambre y todos vivan en armonía»[34]

34. «Sectores de Actividad», Good Neighbors Guatemala, acceso 06 de Febrero de 2023, https://www.goodneighbors.org.gt/es/about

Cobertura

- «San Marcos, San Antonio; Zacapa, La Fragua; Guatemala, Loma Blanca; Sololá, Santa María; Escuintla, San Vicente Pacaya; Chimaltenango, Acatenango. »[35]

Beneficiarios

- Gracias a los distintos programas de Good Neigbors Guatemala ha implementado en el país, esta ONG ha beneficiado a distintas personas en las comunidades de menos recursos.

- Principalmente se enfocan en los niños y adolescentes pero también ayudan a familas completas. Existen talleres para mujeres y talleres para padres familia y también cursos para jovenes y para niños.[36]

Fuentes de financiamiento

- «Good Neighbors cuenta con fuentes de financiamiento de sus sedes en los países donantes. Estos países son Japón, República de Corea, USA y Canadá.

- La fuente principal de las becas escolares en Guatemala son de los apadrinamientos hechos por los guatemaltecos»[37]

35. Ana Lucía Cabrera Pocasangre , «Material audiovisual de apoyo para recaudación de fondos locales para la ONG »Good Neighbors Guatemala -GNG». Tesis Licenciatura. Universidad de San Carlos de Guatemala, 2016.
36. «Compartimos nuestros resultados 2021»,Canal de Good Neighbors Guatemala Youtube, 30 de Marzo de 2022, 06 de febrero de 2023, https://www.youtube.com/watch?v=-M_J8GKgXfI&t=939s
37. Good Neighbors Guatemala,«Creamos el cambio Logros e impactos 2017», Issuu, 28 de septiembre de 2018, acceso 05 de febrero de 2023. https://issuu.com/goodneighborsguatemala/docs/ra_gng_2016_-18.12.17_-_print_-02

Antecedentes Gráficos

De acuerdo con el análisis propio de la gráfica de la institución realizado por medio de una guía de observación, se determinadrons los siguientes aspectos:

Identidad Gráfica

El logotipo presenta una abstracción y una simplicidad bastante buena. Este es fiel y representa de buena manera los valores de la institución. Además este logo es reducible a distintas escalas sin perder legibilidad; capta la atención de manera adecuada del cliente y es recordado fácilmente. Dentro de su sector es diferente y singular, por lo que este se distingue con facilidad, además este logotipo ha perdurado sobre el tiempo porque ha mantenido la misma imagen gráfica desde hace bastantes años. Su público objetivo es variado. Incluso las personas que son analfabetas entienden su imagen. Este logotipo se puede adaptar y entender de una manera adecuada, no es necesaria una explicación para tener una buena interpretación.

Good Neighbors Guatemala

Figura #2: Logotipo de la institución, Good Neighbors Guatemala https://www.facebook.com/photo/?fbid=487353640090196&set=a.487353606756866

Impresos

La identidad corporativa se adapta a distintos formatos siendo esto útil a la hora de diseñar nuevo material. Mantiene el concepto en el mensaje que quiere transmitir con un diseño simple y fácil de comprender; la adaptación es versátil ya que se adapta a la sociedad y a los distintos grupos objetivos. Utiliza los íconos corporativos complementarios a la identidad pero no tiene ningún patrón el cual se pueda aprovechar. En todos sus diseños mantienen las reglas de marca sobre los colores y tipografía.

Figura #3: Contraportada agenda de la compañía 2022, Fuente: Fotografía propía Autor:Good Neighbors Guatemala

Figura #4: Portada agenda de la compañía 2022, Fuente: Fotografía propía Autor:Good Neighbors Guatemala

Impresos

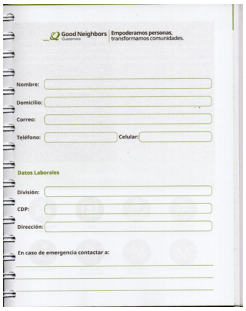


Figura #5: Identificador dentro de la agenda 2022, Fuente: Fotografía propia Autor:Good Neighbors Guatemala

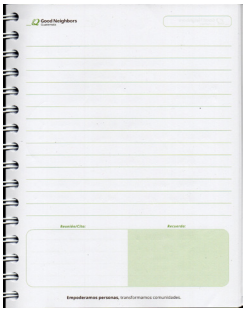


Figura #6: Hojas maquetadas dentro de la agenda 2022, Fuente: Fotografía propia Autor:Good Neighbors Guatemala

Figura #7: Hojas membretadas, Fuente: Fotografía propia Autor:Good Neighbors Guatemala.

Figura #8: Pegatinas de iconos dentro de la agenda 2022, Fuente: Fotografía propia Autor:Good Neighbors Guatemala

Redes Sociales

Las publicaciones de las redes sociales se adaptan a la marca comunicando el mensaje adecuadamente y haciéndolo recordar fácilmente. El diseño es llamativo y distintivo. La identidad corporativa se mantiene en el diseño de las publicaciones con los colores secundarios y adaptados; hacen uso de la iconografía de la empresa, mantiéndolo amigable y corporativo.

Figura #9: Publicación del día internacional de la educación, Good Neighbors Guatemala https://www.facebook.com/gnguate

Figura #10: Publicación sobre plazas disponibles, Good Neighbors Guatemala https://www.facebook.com/gnguate

Figura #11: Publicación proyecto social Buena tierra, Good Neighbors Guatemala https://www.facebook.com/gnguate

Figura #12: Publicación de año nuevo 2023, Good Neighbors Guatemala https://www.facebook.com/gnguate

Figura #13: Publicación del día del planeta, Good Neighbors Guatemala https://www.facebook.com/gnguate

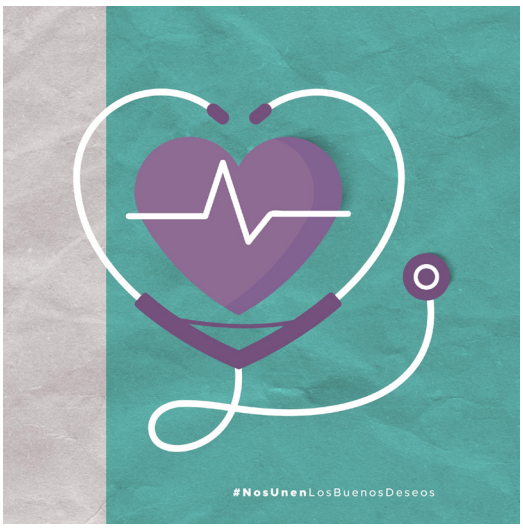


Figura #14: Publicación con iconografía, Good Neighbors Guatemala https://www.facebook.com/gnguate

Perfil del Grupo Objetivo

Muestra del Grupo Objetivo

Población

Los trabajadores actuales son al menos 90 personas localizadas en [38] «San Marcos, San Antonio; Zacapa, La Fragua; Guatemala, Loma Blanca; Sololá, Santa María; Escuintla, San Vicente Pacaya; Chimaltenango, Acatenango.»[39]

Tamaño de la muestra

Se realiza un análisis sobre 90 trabajadores de Good Neighbors, teniendo un nivel de confianza del 90% y un margen de error del 10%, el tamaño de la muestra se reduce a 40 trabajadores.[40] Además se toman datos de un documento compartido por la organización donde recientemente evalúa y tiene datos de los 90 trabajadores.

Análisis e interpretación de resultados:

Características Geográficas

Resultados:

Los colaboradores actuales son personas que trabajan en distintas sedes de la institución en el país de Guatemala, siendo estos lugares específicos «San Marcos, San Antonio; Zacapa, La Fragua; Guatemala, Loma Blanca; Sololá, Santa María; Escuintla, San Vicente Pacaya; Chimaltenango, Acatenango,»[41] además se incluye la sede central ubicada en zona 11 de la Ciudad de Guatemala.

Existen trabajos específicos a los cuales se pueden aplicar pero estos dependen de la sede a la que aplique.

38. Olga Albizú(Oficial de Recursos Humanos), en conversación con el autor, marzo de 2023.
39. Ana Lucía Cabrera Pocasangre , «Material audiovisual de apoyo para recaudación de fondos locales para la ONG »Good Neighbors Guatemala -GNG», (Tesis Licenciatura. Universidad de San Carlos de Guatemala, 2016).
40. «Calculadora del tamaño de muestra», SurveyMonkey, acceso 15 de marzo de 2023, https://es.surveymonkey.com/mp/sample-size-calculator/
41. Ana Lucía Cabrera Pocasangre , «Material audiovisual de apoyo para recaudación de fondos locales para la ONG »Good Neighbors Guatemala -GNG», (Tesis Licenciatura. Universidad de San Carlos de Guatemala, 2016).

Por ejemplo:

Tabla 1. Ubicación geográfica de empleados en Guatemala.

TÍTULO DE EMPLEO	UBICACIÓN
Faciliador Integral	Escuintla, Guatemala
Coordinador Administrativo	Ciudad de Guatemala, Guatemala
Coordinador Administrativo	Zacapa, Guatemala
Coordinador Administrativo	Ciudad de Guatemala, Guatemala
Oficial de Recursos Humanos	Ciudad de Guatemala, Guatemala
Coordinador Administrativo	Santa Rosa, Guatemala
LAC Regional Admin/ Finance Assistant	Ciudad de Guatemala, Guatemala
Faciliador	Santa Rosa, Guatemala
Coordinador de Compras	Guatemala, Guatemala

Fuente: Elaboración propia con base en la información de la página web de Good Neighbors Guatemala. https://www.buenosvecinos.gt/empleos/. Además de las observaciones de Licenciada Sucely Garrido

Análisis:

Good Neighbors Guatemala tiene distintos sectores de actividad, lo cual permite tener diversos empleados con distintas especialidades, las personas pueden aplicar en su especialidad dependiendo de donde resida y su motivación. Por lo tanto, el grupo objetivo vive cerca o en, Guatemala, Loma Blanca, Zona 11; San Marcos, San Antonio; Zacapa, La Fragua; Santa María; Escuintla, San Vicente Pacaya; Chimaltenango, Acatenango.

Características Sociodemográficas

Resultados:

Edad: 30 - 39 años

Género: Hombre y Mujer

Formación Académica: Como mínimo diversificado completo[44]

Función o Responsabilidad familiar: Al menos el 64% de los empleados son solteros, mientras que el 36% está casados y con hijos.[45]

42. «Preguntas Frecuentes», Good Neighbors Guatemala, acceso 15 de marzo de 2023, https://www.buenosvecinos.gt/empleos/
43. «Good Neighbors Guatemalas», LinkedIn, acceso 15 de marzo de 2023, https://www.linkedin.com/company/good-neighbors-guatemala/people/
44. «Convocatorias», Smart Recruiters, acceso 15 de marzo de 2023, https://careers.smartrecruiters.com/GoodNeighborsGuatemala
45. «Convocatorias», Smart Recruiters, acceso 15 de marzo de 2023, https://careers.smartrecruiters.com/GoodNeighborsGuatemala
46. Olga Albizú(Oficial de Recursos Humanos), en conversación con el autor, Marzo de 2023.

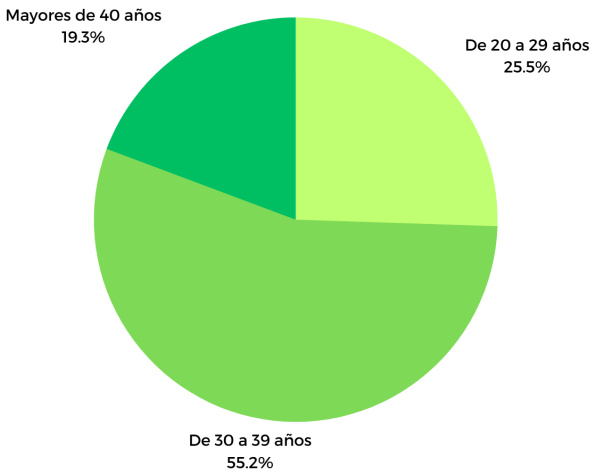


Figura #15: Rango de edad de los empleados Fuente: Elaboración propia con base en los datos del documento de Formato de Empleados 2022

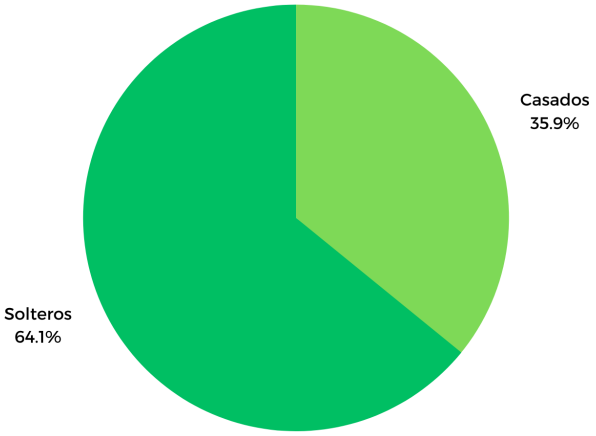


Figura #16: Estado civil de los empleados Fuente: Elaboración propia con base en los datos del documento de Formato de Empleados 2022

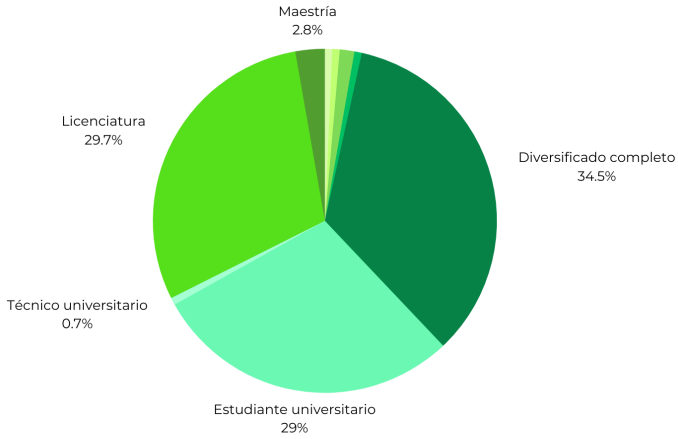


Figura #17: Formación académica de los empleados Fuente: Elaboración propia con base en los datos del documento de Formato de Empleados 2022

Análisis:

Los trabajadores tienen una educación mínima de diversificado completo. Es indiferente el género de las personas siempre y cuando cumpla con los requisitos del empleo. Debe tener una excelente redacción y ortografía por lo que debe de estar consciente sobre la manera en la que escribe, se busca una experiencia suficiente y conocimiento adecuado para poderse contratar y tener un buen desempeño dentro de la organización. Además, los cargos se desempeñan en su mayor parte por personas entre un rango de 30 a 39 años. El 64% de los empleados son solteros y el 36% son casados y con hijos, es decir con una responsabilidad familiar mayor.

Características Socioeconómicas

Resultados:

Clase Social: Clase social Media

Nivel Socio Económico -NSE-: La media de la organización se encuentra en D1 y C3[47]

Hábitos de consumo: Los hábitos de consumo dependerán de donde residan. Consumen comida rápida, y compran sus alimentos en la tiendas de conveniencia y mercados, así como también en supermercados.

Servicios que utilizan: Utilizan servicio de transporte como auto propio, buses urbanos y motocicletas propias. Además, estos también utilizan el seguro médico que la organización les provee y e IGSS.

Frecuencia y Horario de consumo: Consumen al menos tres comidas diarias. Teniendo un horario ingreso a trabajar de 7:30 am. El periodo de almuerzo que la organización ha establecido es de una hora, el cual pueden tomar entre las 12:00 pm y 2:00 pm.[48]

Análisis:

Los trabajadores tienen una situación económica estable. Estos se encuentran en una clase social media. Se puede considerar a los empleados en un nivel socioeconómico D1 y C3[49]. Lo cual les permite consumir comida rápida o complacerse con algun gusto personal. Estos utilizan distintos servicios públicos y privados. Por lo general, tienen un hábito de consumo de alimentación de tres veces diaria.

47. «Convocatorias», Smart Recruiters, acceso 16 de Marzo de 2023, https://careers.smartrecruiters.com/GoodNeighborsGuatemala
48. Rene Cotto Strems,«Creamos el cambio Logros e impactos 2017», SlideShare. 17 de marzo de 2015, acceso 20 de marzo de 2023. https://es.slideshare.net/rstrems/nse-del-guatemalteco-urbano
49. Good Neighbors Guatemala, «Formato Empleados 2022» (Documento compartido, Good Neighbors Guatemala, 20 de marzo de 2022)

Características Psicográficas

Resultados:

Se les requiere a los empleados ser responsables y organizados. Mantener una actitud proactiva y amable, así como tener un sentido de empatía y confiabilidad. Tener habilidad de manejar unas excelentes relaciones interpersonales y de trabajar en equipo. Alto nivel de compromiso y servicio. Buena presentación personal. [50]

Estilo de Vida: Mantienen una buena higiene. Sus dietas son poco variadas, y en consecuencia del trabajo de oficina tienen una vida sedentaria, en su mayoría.

Motivaciones: Ayudar al país.

Valores: Responsable, cordial, organizado, confiable, honesto.

Cultura Visual: El grupo objetivo cuenta con dispositivos inteligentes que les permite encontrar información en las distintas redes sociales como: facebook, twitter, instagram, tik tok, etc. Además de tener cable de paga y distintos servicios similares.

Nivel de lectura visual: Según la educación académica requerida, es alta.[51]

Análisis:

Los empleados tienen una situación económica estable. Estos se encuentran en una clase social media. Se puede considerar a los empleados en un nivel socioeconómico D1 y C3[52]. Lo cual les permite consumir comida rápida o complacerse con algun gusto personal. Estos utilizan distintos servicios públicos y privados. Por lo general, tienen un hábito de consumo de alimentación de tres veces diaria.

50. Rene Cotto Strems,«Creamos el cambio Logros e impactos 2017», SlideShare. 17 de marzo de 2015, acceso 20 de marzo de 2023. https://es.slideshare.net/rstrems/nse-del-guatemalteco-urbano
51. Good Neighbors Guatemala, «Formato Empleados 2022» (Documento compartido, Good Neighbors Guatemala, 20 de marzo de 2022).
52. Good Neighbors Guatemala, «Formato Empleados 2022» (Documento compartido, Good Neighbors Guatemala, 20 de marzo de 2022).

Características Psicográficas

Resultados:

Figura #18: Evaluaciones del ambiente laboral dentro de Good Neighbors Guatemala, https://gt.computrabajo.com/empresas/evaluaciones-en-good-neighbors-guatemala-1989A211D62C789E?p=2 (2011 - 2023)

Algunos comentarios de los empleados mencionan que la ONG es una oportunidad para conocer y trabajar con comunidades de varias regiones que impulsan la salud, la educación de pequeñas comunidades y da estabilidad, es organizada y con una buena estructura. Esta organización proporciona seguro médico, horarios laborales adecuados. Mencionan que se les motiva a trabajar y practican buenos valores. Esta organización cumple con sus empleados. Sin embargo, también remarcan que el salario no es el adecuado y se necesita mejorar, así como los procesos de selección y los sevicios básicos de limpieza y mantenimiento.[53]

Los empleados trabajan de manera presencial en la organización en un horario de 7:30hrs a 16:30hrs.

Análisis:

En general la organización se preocupa por su relación con los empleados, otorgándoles una buena impresión y haciendo que estos la recomienden, en al menos un 94% para trabajar con la misma. El salario y las prestaciones son están valoradas en un 3.7 puntos de 5 por lo que son bastante aceptables aun que algunos consideren que necesita subir. Mantienen un buen ambiente laboral motivando a sus empleados a seguir trabajando.

53. «Good Neighbors Guatemala», Computrabajo, acceso 17 de Marzo de 2023, https://gt.computrabajo.com/empresas/evaluaciones-en-good-neighbors-guatemala-1989A211D62C789E?p=2

Mapa de Empatía

Tabla 2. Mapa de empatía del G.O.

¿Qué piensa y siente?

- Le importan las personas con bajos recursos.
- Le preocupa la estabilidad de Guatemala.
- Le importa la salud de su familia y de sus amigos.
- Le preocupa no alcanzar sus objetivos y los de la organización.
- Aspira a ayudar a mejorar la calidad de vida en Guatemala.
- Les inquieta la ignorancia ante la situación en Guatemala.
- Les inquieta que el gobierno no haga lo suficiente por su país.

¿Qué oye?

- Se comenta acerca de la situación nacional en la educación, en la economía, etc.
- Los reportes realizados demuestran sus hallazgos y metas realizadas dentro de la organización.
- Escuchan acerca de los errores del gobierno y como este pretende cambiar.
- Escuchan acerca de la violencia, extorsiones, violaciones, secuestros en las noticias.

¿Qué ve?

- Su entretenimiento depende de las redes sociales.
- Sus amigos son personas con las que labora y algunas personas con las que estudió.
- Su entorno geográfico está rodeado de mucha naturaleza.
- Observa las situaciones diferentes de las personas a las que quiere ayudar.

¿Qué dice y hace?

- Le importa lo que los demás piensen de el/ella por lo que se preocupa por su apariencia.
- Se comporta gentil y cordial con las demás personas, independientemente de la clase social.

Esfuerzo

- Tiene miedo a no lograr sus metas de estudios.
- Tiene miedo a ser despedido.
- Tiene miedo a no ser productivo.
- Tiene miedo a no adaptarse a los cambios.
- Le frustran los cambios radicales de su entorno de trabajo.
- Le frustran las personas no productivas.

Resultados

- Desea terminar sus estudios.
- Desea superarse en su carrera profesional.
- Desea hacer un cambio en el país.
- Necesita ayudar a las demás personas.
- Su éxito se mide según sus metas alcanzadas.

Fuente: Elaboración propia con base en las indicaciones del artículo «¿Para qué nos sirve el mapa de empatía?» escrito por Dafne Selene González Rivera en colaboración con Daniel Planas Zamora. https://bweb.mx/blog/para-que-nos-sirve-el-mapa-de-empatia-mis-3-recomendaciones.

Ficha de Persona

Perfil demográfico:

María López es una estudiante soltera y universitaria, tiene 32 años y vive cerca de sus padres y es guatemalteca. Su calidad de vida es media.

Perfil geográfico:

María López vive en la ciudad capital y se moviliza en un auto propio. María trabaja en Good Neighbors Guatemala como maestra.

Perfil tecnológico:

María tiene un celular con plan en claro y utiliza sus redes sociales.

Una cita que la caracterice:

“Siempre voy a ayudar a los demás, en lo que pueda”

Expectativas y metas:

María siempre piensa en tener una familia propia y poder vivir en paz y feliz con lo que ella hace.

Perfil conductual:

María es trabajadora, religiosa, le gusta pasar tiempo en familia y también pasar tiempo a solas consigo misma.

Nombre: María López

Figura #19: Ilustración de persona

Capítulo

03

Planeación Operativa

- Previsión de Insumos y Costos
- Flujograma del Proceso Creativo
- Cronograma de Trabajo del Proceso Creativo

Previsión de insumos y costos

Listado de Insumos

Tabla 3. Lista de insumos

Mobiliario	Transporte
Escritorio Silla	Vehículo propio
Equipo	**Horario**
Laptop Internet Celular Tableta gráfica	El proyecto se trabajará de lunes a viernes de 7:30 a 11:30 hrs 4 hrs diarias
Software	**Horario**
Creative Cloud Microsoft Office Spotify	El proyecto se trabajará de lunes a viernes de 7:30 a 11:30 hrs 4 hrs diarias
Librería	**Recurso Humano**
Lápiz Borrador Sacapuntas Lapicero negro Lapicero rojo Hojas de Papel	Jefe de Recursos Humanos Licenciada Jennifer Rosales Oficial de Recursos Humanos Licenciada Olga Albizú Asesora de Proyecto de Graduación Licenciada Anggely Enríquez Asesora de EPS Licenciada Ileana Reina Tercer Asesora del Proyecto Licenciada Suzely Garrido Encargada del proyecto Ana Albizú

Fuente: Elaboración propia

Cálculo de Costos

Los costos fueron establecidos en el mes de mayo del año 2023.

Servicios

Energía Eléctrica

Costo mensual (Q362.98) = Q0.50

24 h x 30 díasPerfil geográfico:

Q362.98 / 30 = Q12.10

Q12.10 / 24 = Q0.50

El promedio del dato de costo mensual del consumo en los meses de febrero (Q362.98), marzo (Q362.98) y abril (Q362.98) del año 2023 que se obtuvo del comprobante de pago de los servicios prestados de la Empresa Eléctrica de Guatemala,S.A. -EEGSA-.

Internet

Costo mensual (Q500.00) = Q0.69

24 h x 30 días

Q500 / 30 = Q16.67

Q16.67 / 24 = Q0.69

Se tomaron de base el plan contratado con la compañía telefónica Claro Guatemala.

Teléfono

Costo mensual (Q425.00) = Q0.59

24 h x 30 días

Q425 / 30 = Q14.17

Q14.17 / 24 = Q0.59

Se tomaron de base el plan contratado con la compañía telefónica Claro Guatemala.

Creative Cloud

Costo mensual ($52.99 - Q413.85) = Q0.58

24 h x 30 días

Q413.85 / 30 = Q13.80

Q13.80 / 24 = Q0.58

Se tomaron el cambio del dólar americano a quetzales al día 8 de mayo del año 2023.

Microsoft 365

Costo mensual (Q469.99) = Q0.65

24 h x 30 días

Q469.99 / 30 = Q15.67

Q15.67 / 24 = Q0.65

Spotify

Costo mensual ($12.99 - Q101.45) = Q0.14

24 h x 30 días

Q101.45 / 30 = Q3.38

Q3.38 / 24 = Q0.14

Se tomaron el cambio del dólar estadounidense a quetzales al día 8 de mayo del año 2023.

Librería

Librería

- Lápiz STABILO OTHELLO Q36.90
- Borrador PILOT Q14.90
- Sacapuntas MILAN Aluminio Q17.90
- Lapicero negro Q24.90
- Lapicero rojo Q24.90
- Resta de hojas de papel carta Q52.90

Datos recopilados de las tarifas de Office Depot el 2 de mayo de 2023

Librería

- Lápiz STABILO OTHELLO Q36.90
- Borrador PILOT Q14.90
- Sacapuntas MILAN Aluminio Q17.90
- Lapicero negro Q24.90
- Lapicero rojo Q24.90
- Resta de hojas de papel carta Q52.90

Datos recopilados de las tarifas de Office Depot el 2 de mayo de 2023

Depreciación de Equipo

Equipo

Laptop

Costo mensual (Q13,399.00) x Vida útil (1 año) = Q1.04

12 meses x 30 días x 24 horas

Costo total del activo: Q13,400.00

Año de compra: 2022

Se ha devaluado 1 año (33%)

Para el año 2023 la computadora cuesta Q8,978.00

Q8,978 / 12 meses = Q 748.17

Q748.17 / 30 días = Q 24.94

Q24.94 /24 horas = Q 1.04

Laptop

Costo mensual (Q13,399.00) x Vida útil (1 año) = Q1.04

12 meses x 30 días x 24 horas

Costo total del activo: Q13,400.00

Año de compra: 2022

Se ha devaluado 1 año (33%)

Para el año 2023 la computadora cuesta Q8,978.00

Q8,978 / 12 meses = Q 748.17

Q748.17 / 30 días = Q 24.94

Q24.94 /24 horas = Q 1.04

Celular

Costo mensual (Q11,999.00) x Vida útil (1 año) = Q0.93

12 meses x 30 días x 24 horas

Costo total del activo: Q12,000.00

Año de compra: 2022

Se ha devaluado 1 año (33%)

Para el año 2023 el celular cuesta Q8,040.00

8,040 / 12 meses = Q 670

670 / 30 días = Q 22.33

22.33 /24 horas = Q 0.93

54. Gustavo Jurado Duarte «Depreciación financiera y Depreciación contable fiscal».Universidad de San Carlos de Guatemala,2020.

Tableta gráfica

Valor de inversión(Q600.00) x Vida útil (2 años) = Q0.03 Costo por hora

12 meses x 30 días x 24 horas

Costo total del activo: Q600.00

Año de compra: 2021

Devaluación de 1 año (33%)

Para el año 2022 la tableta gráfica cuesta Q402.00

Año: 2022

Devaluación de 1 año (33%)

Para el año 2023 la computadora cuesta Q269.34

269.34 / 12 meses = Q 22.45

22.45 / 30 días = Q 0.75

0.75 /24 horas = Q 0.03

Vehículo

Vehículo

Costo total (Q48,500.00) x Vida útil (1 año) = Q3.70

12 meses x 30 días x 24 horas

Costo total del activo: Q40000.00

Año de compra: 2022

Devaluación de 1 año (20%)

Para el año 2022 la tableta gráfica cuesta 32,000.00

32,000 / 12 meses = Q 2,666.67

2,666.67 / 30 días = Q 88.89

88.89 /24 horas = Q 3.70

55. Gustavo Jurado Duarte «Depreciación financiera y Depreciación contable fiscal», Universidad de San Carlos de Guatemala,2020.

Flujograma del proceso creativo

Desarrollo de material educativo para capacitaciónes e inducción para los trabajadores de Good Neighbors Guatemala.

Planteamiento de la institución

- Reunión con la institución.
- Presentación de resultados obtenidos en proceso de diagnóstico.
- Argumentación de relevancia e incidencia del proyecto planificado.
- Presentación de cronograma de Actividades.
- Investigación complementaria para Marco Teórico.
- Investigación complementaria del grupo objetivo.

Insumos:
- Internet, computadora, teléfono, impresiones de informe acerca del proyecto, lapiceros, lapiz, hojas de papel.

Tiempo:
- Reunión con la institución / 1 hora.
- Recopilación teórica / 10 horas
- Presentación de informe / 2 horas

Costos:
- Impresiones Q5.00
- Computadora:Q13.52
- Luz: Q6.50
- Internet: Q8.97
- Insumos de librería: Q12.61
- Teléfono: Q7.67

Totales:
- Costos: Q54.27
- Tiempo: 13 horas / 3 días

Definición y desarrollo de técnicas creativas

- Detección del *Insight*.
- Elaboración de un *moodboard*
- Recopilación de referencias visuales.
- Selección de técnicas creativas

Insumos:
- Internet, computadora, teléfono.

Tiempo:
- Detección de *Insight* / 5 hora.
- Elaboración de *Moodboard* / 3 horas
- Referencias visuales/ 4 horas
- Selección de técnicas creativas / 4 horas

Costos:
- Computadora: Q16.64
- Luz:Q8.00
- Internet: Q11.04
- Teléfono: Q9.44

Totales:
- Costos: Q45.12
- Tiempo: 16 horas / 4 días

Insumos:
- Internet, computadora, teléfono, lapiceros, lapiz, hojas de papel.

Tiempo:
- Definición de *Insight* / 5 horas.
- Definición de concepto creativo / 5 horas
- Definición de códigos de diseño / 3 horas
- Fundamentación / 1 hora

Costos:
- Computadora:Q14.56
- Luz:Q7.00
- Internet: Q9.66
- Insumos de librería: Q6.29
- Teléfono: Q8.26

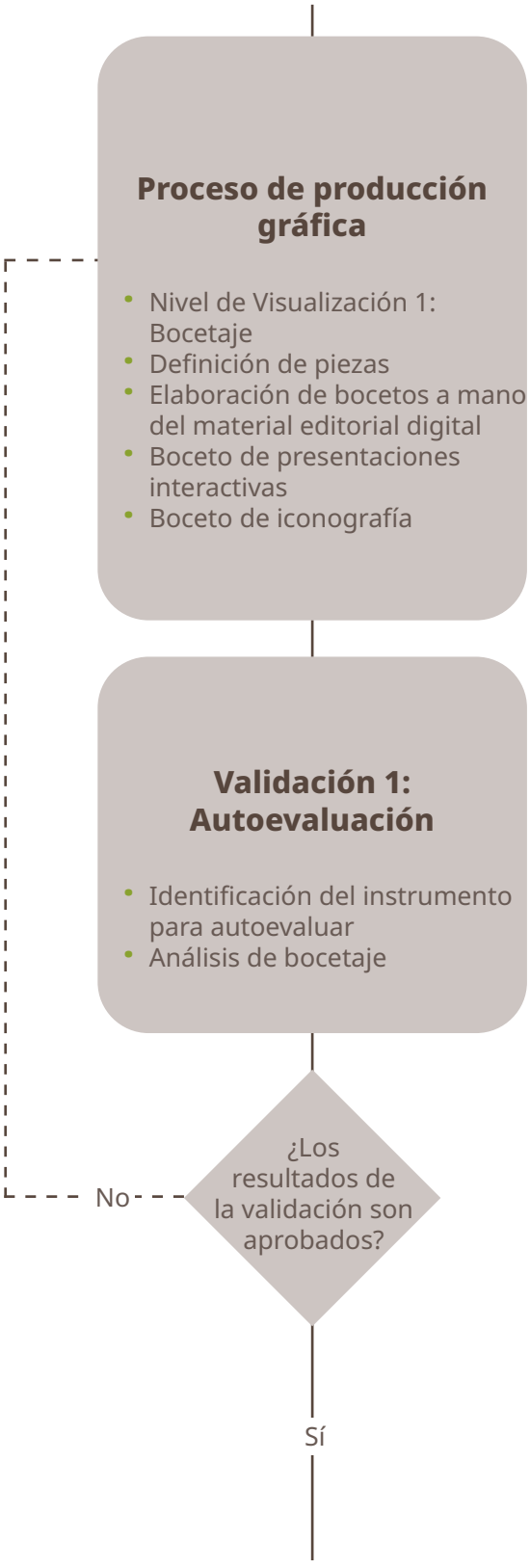
Totales:
- Costos: Q45.77
- Tiempo: 14 horas / 5 días

Insumos:
- Computadora,lapiceros, lapiz, hojas de papel

Tiempo:
- Validación / 1 hora.

Costos:
- Computadora:Q1.04
- Luz:Q0.5
- Insumos de librería: Q19.08

Totales:
- Costos: Q20.72
- Tiempo: 1 hora



Insumos:
- Internet, computadora, teléfono, lapiceros, lapiz, hojas de papel, borrador, lapiceros.

Tiempo:
- Propuestas de bocetaje digital / 15 horas
- Bocetaje iconografía / 3 horas
- Asesoría / 2 horas

Costos:
- Computadora: Q20.08
- Luz: Q10.00
- Internet: Q13.80
- Tableta gráfica: Q0.60
- Teléfono: Q11.80

Totales:
- Costos: Q56.28
- Tiempo: 20 horas / 3 días

Insumos:
- Computadora,lapiceros, lapiz, hojas de papel

Tiempo:
- Validación / 1 hora.

Costos:
- Computadora:Q1.04
- Luz:Q0.5
- Insumos de librería: Q19.08

Totales:
- Costos: Q20.72
- Tiempo: 1 hora

Insumos:
- Internet, computadora, Tableta gráfica, teléfono.

Tiempo:
- Propuestas de bocetaje digital / 15 horas
- Bocetaje iconografía / 3 horas
- Asesoría / 2 horas

Costos:
- Computadora: Q20.08
- Luz: Q10.00
- Internet: Q13.80
- Tableta gráfica: Q0.60
- Teléfono: Q11.80

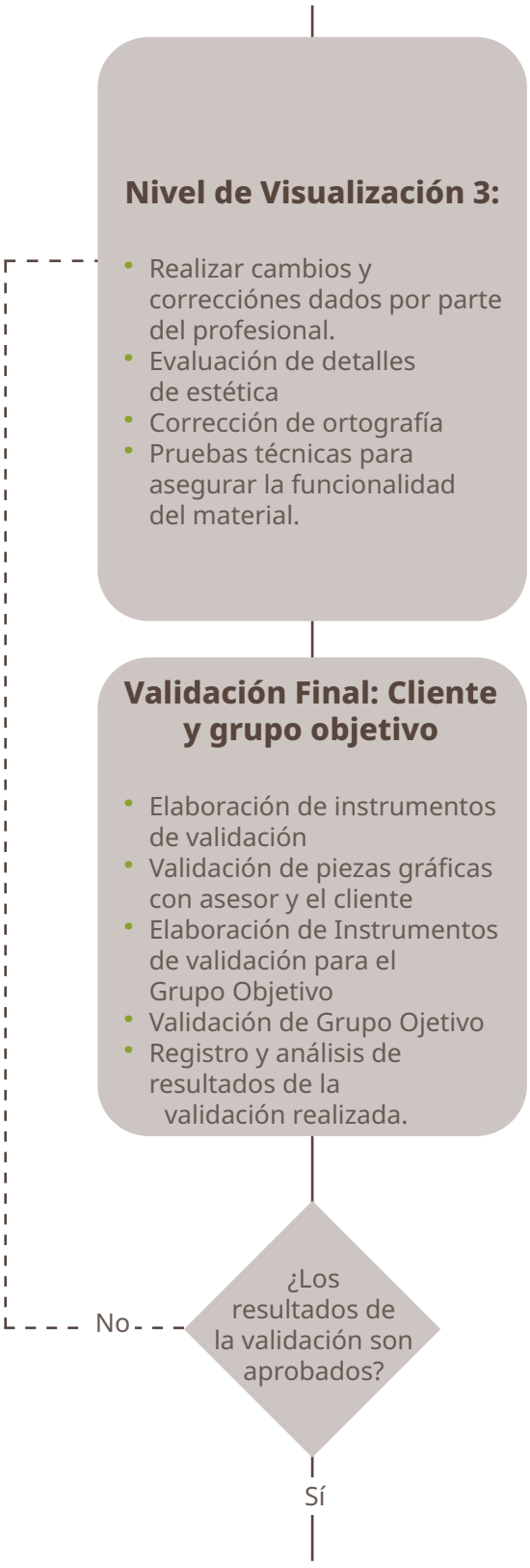
Totales:
- Costos: Q56.28
- Tiempo: 20 horas / 3 días

Insumos:
- Computadora,lapiceros, lapiz, hojas de papel.

Tiempo:
- Validación / 3 horas.

Costos:
- Computadora:Q3.12
- Luz:Q1.5
- Insumos de librería: Q4.71

Totales:
- Costos: Q9.33
- Tiempo: 3 horas / 1 día



Insumos:
- Internet, computadora, Tableta gráfica, teléfono.

Tiempo:
- Cambios y correcciónes / 5 horas
- Estética / 3 horas
- Ortografía / 2 horas
- Pruebas técnicas / 2 horas

Costos:
- Computadora: Q12.48
- Luz: Q6.00
- Internet: Q8.28
- Tableta gráfica: Q0.36
- Teléfono: Q7.08

Totales:
- Costos: Q34.20
- Tiempo: 12 horas / 6 días

Insumos:
- Internet, computadora,lapiceros, lapiz, hojas de papel.

Tiempo:
- Validación / 6 horas.

Costos:
- Computadora:Q6.24
- Internet: Q4.14
- Luz:Q3.00
- Insumos de librería: Q4.71

Totales:
- Costos: Q18.09
- Tiempo: 6 horas / 2 días

Tabulación de Resultados

- Tabulación de resultados
- Evidencias de los resultados obtenidos durante la validación.

Insumos:
- Internet, computadora, teléfono

Tiempo:
- Tabulación de resultados / 3 horas.
- Evidencias / 2 horas

Costos:
- Computadora:Q5.20
- Internet: Q3.45
- Luz:Q2.50
- Teléfono: Q2.95

Totales:
- Costos: Q18.09
- Tiempo: 5 horas / 2 días

Detalles preliminares

- Correcciónes de detalles.

Insumos:
- Internet, computadora, teléfono.

Tiempo:
- Costo final del proyecto / 6 horas.
- Correcciones / 2 horas

Costos:
- Computadora:Q8.32
- Internet: Q5.52
- Luz:Q4.00
- Teléfono: Q4.72

Totales:
- Costos: Q22.56
- Tiempo: 8 horas / 3 días

Presentación Final

- Programar fecha para presentación del proyecto a la institución.
- Presentación final ante sede.

Insumos:
- Internet, computadora, teléfono.

Tiempo:
- Programación de Fecha / 1 hora.
- Presentación final / 2 horas.

Costos:
- Computadora:Q3.12
- Internet: Q2.07
- Luz:Q1.50
- Teléfono: Q1.77

Totales:
- Costos: Q8.46
- Tiempo: 3 horas / 1 día

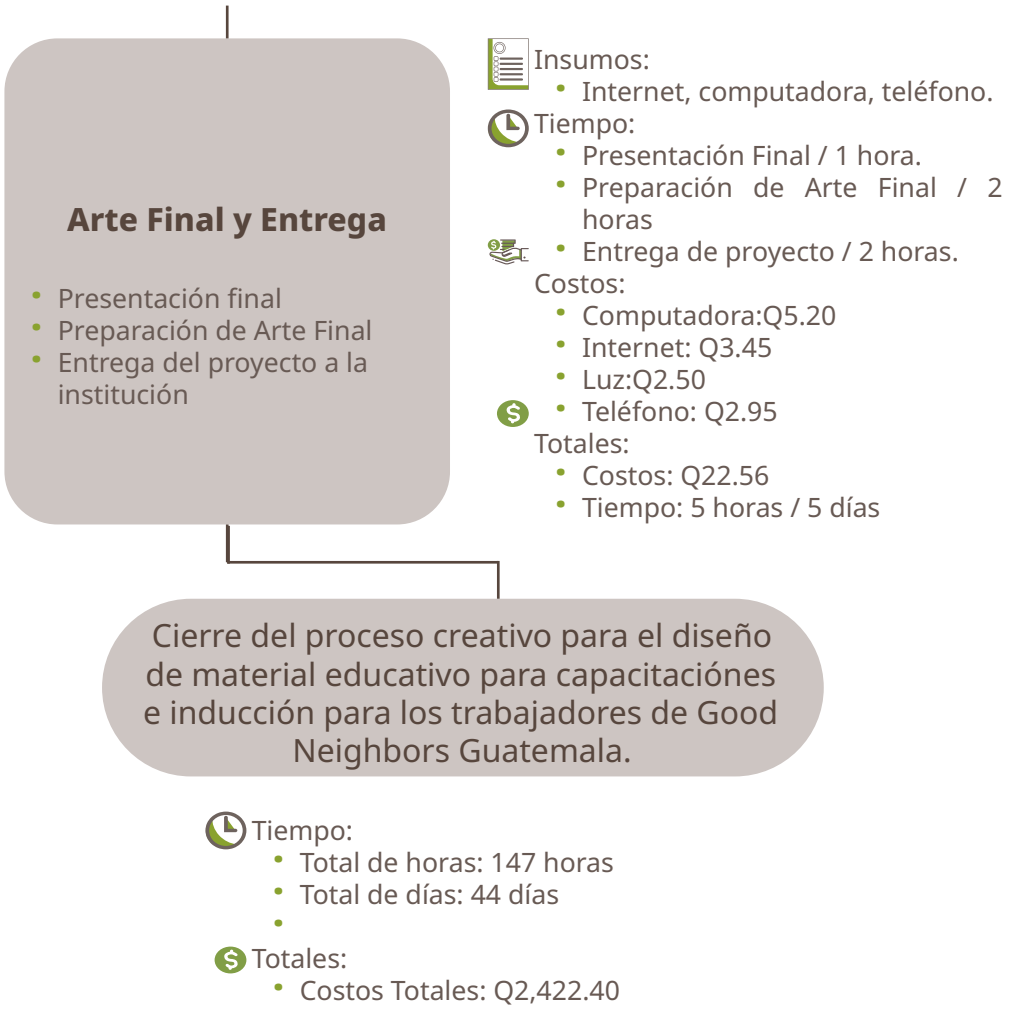


Figura # 20. Flujograma del proceso creativo. Actividades, insumos, costos y tiempo para el desarrollo Proyecto de Graduación.

Resumen de costos del flujograma

Tabla 4. Costo total de servicios y software a utilizar durante el desarrollo del Proyecto de Graduación

Servicio y *Software*	Costo por hora	Cantidad de horas	Total
Energía eléctrica:	Q0.50	150	Q75
Internet	Q0.69	150	Q103.50
Teléfono	Q0.59	150	Q88.50
Creative Cloud	Q0.58	150	Q87.00
Microsoft	Q0.65	150	Q97.5
Spotify	Q0.14	150	Q21.00
		Total	**Q472.5**

Fuente: Elaboración propia

Tabla 5. Costo total de los posibles materiales a adquirir en la librería Office Depot

Librería	Cantidad	Total
Lápiz	1	Q36.90
Borrador	1	Q14.90
Sacapuntas	1	Q17.90
Lapiceros Negros	1	Q24.90
Lapiceros Rojos	1	Q24.90
Resma de hojas	1	Q52.90
	Total	**Q172.40**

Fuente: Elaboración propia

Tabla 6. Costo total de equipo a utilizar durante el desarrollo del Proyecto de Graduación

Equipo	Costo por hora	Cantidad de horas	Total
Laptop	Q1.04	150	Q156.00
Celular	Q0.93	150	Q139.50
Tableta Gráfica	Q0.03	150	Q4.50
Vehículo	Q3.70	75	Q277.50
		Total	**Q577.50**

Fuente: Elaboración propia

Tabla 7. Costo total de los insumos extra a utilizar

Equipo	Costo (Semanal)	Total
Gasolina	300	Q1200.00
	Total	**Q1200.00**

Fuente: Elaboración propia

Galón de gasolina: Q 36.401. Cálculo de valor de gasolina basado en el precio promedio desde 30 de enero de 2023 a 08 de mayo de 2023.[56]

56. Guatemala Precios de la gasolina, 08-mayo-2023», globalpetrolprices.com, acceso el 10 de mayo de 2023, https://es.globalpetrolprices.com/Guatemala/gasoline_prices/

Cronograma de trabajo

- Planteamiento de la institución
- Definición y desarrollo de técnicas creativas
- Conceptualización
- Nivel de visualización 1
- Nivel de visualización 2
- Nivel de visualización 3
- Tabulación de resultados
- Detalles preliminares
- Presentación Final
- Arte Final
- Entrega
- Validaciones

Tabla 8. Cronograma de trabajo Julio

Julio						
Domingo	Lunes	Martes	Miércoles	Jueves	Viernes	Sábado
						1
2	3	4	5	6	7	8
9	10	11	12	13	14	15
16	17	18	19	20	21	22
23	24	25	26	27	28	29
			Planteamiento de la institución			
30	31					

Fuente: Elaboración propia

Tabla 9. Cronograma de trabajo Agosto

Agosto						
Domingo	Lunes	Martes	Miércoles	Jueves	Viernes	Sábado
		1	2	3	4	5
6	7	8	9	10	11	12
	Definición y desarrollo de técnicas creativas					
13	14	15	16	17	18	19
	Conceptualización				Validaciones	
20	21	22	23	24	25	26
	NV1		NV1		NV1	
27	28	29	30			
		NV1				

Fuente: Elaboración propia

Tabla 10. Cronograma de trabajo Septiembre

Septiembre						
Domingo	Lunes	Martes	Miércoles	Jueves	Viernes	Sábado
				1 NV1	2	3
4	5 Validaciones	6 NV 2	7	8	9 NV 2	10
11	12 NV 2	13 Validaciones	14	15 NV 3	16	17
18	19	20	21 NV 3	22	23	24
25	26 Validaciones	27	28	29	30	31

Fuente: Elaboración propia

Tabla 11. Cronograma de trabajo Octubre

Octubre						
Domingo	Lunes	Martes	Miércoles	Jueves	Viernes	Sábado
1	2	3	4	5	6	7
8	9	10 Tabulación de resultados	11	12	13	14
15	16 Detalles preliminares	17	18	19	20	21
22	23 Presentación Final	24	25	26	27	28
29	30					

Fuente: Elaboración propia

Tabla 12. Cronograma de trabajo Noviembre

Noviembre						
Domingo	Lunes	Martes	Miércoles	Jueves	Viernes	Sábado
		1	2 Entrega	3	4	5
6	7	8	9	10	11	12
13	14	15	16	17	18	19
20	21	22	23	24	25	26
27	28	29	30			

Fuente: Elaboración propia

Capítulo

04

Marco Teórico

Dimensión Social y Ética

Dimensión Estética y Funcional

Marco Teórico

Dimensión social y ética

El Desarrollo Organizacional como estrategia de mejora.

Desarrollo organizacional en Guatemala

«Warren Burke en el año de 1994 define el desarrollo organizacional «Es un proceso de cambio planificado en la cultura de una organización, mediante la utilización de las tecnologías, las ciencias de la conducta, la investigación y la teoría.»[57]

Tapia Usca en 2018 resume la definición de el desarrollo organizacional de esta manera «Una estrategia planificada que permite a una organización identificar la fuente de la necesidad de cambio en una variedad de situaciones»[58]

De acuerdo con los criterios de Burke y Usca se establece que el desarrollo organizacional es un proceso estratégico planificado para un cambio en la variedad de situaciones mediante la utilización de la teoría del comportamiento humano, la investigación y las nuevas tecnologías. Guatemala se encuentra en una etapa temprana para el crecimiento de las condiciones retadoras que requiere el desarrollo organizacional dentro de las empresas.[59]

El desarrollo organizacional ayuda al personal y a los administrativos de una institución a realizar sus actividades con mayor eficiencia, establece relaciones interpersonales, el personal trabaja satisfactoriamente y tiene una organización eficaz. Este se centra en la solución de problemas y capacita a los colaboradores para identificar y solucionar problemas. Depende también de la retroalimentación que reciban los mismos.[60]

Fortalecimiento del proceso laboral por medio de capacitaciones

La capacitación es para dar una visión general de la empresa para poder construir un futuro, dando así un valor agregado a los empleados y a la compañía porque genera distintividad y competitividad sobre otras empresas.[61] La capacitación como tal comprende de varios procesos, en

57. Rafael Guízar Montúfar, Desarrollo Organizacional Principios y Aplicaciones (México: Mc Graw Hill Education, 2013), edición en PDF, cap 1
58. Diana Katiuska Peña-Ponce, Martha Lorena Figueroa-Solesdipa, Jenny Elizabeth Parrales-Reyes, «El Desarrollo Organizacional Como Apoyo al Sistema Empresarial» Revista Científica Dominio de las Ciencias (2022): Volúmen 8, doi: http://dx.doi.org/10.23857/dc.v8i41.2548, 1201-1207
59. Alvaro Figueredo, «Culturas organizacionales de Innovación en Guatemala», (Guatemala: Facultad de Ciencias Económicas, Universidad Francisco Marroquín, 2015) Culturas-Organizacionales-de-Innovación-en-Guatemala.pdf (ufm.edu, 16.
60. Rafael Guízar Montúfar, Desarrollo Organizacional Principios y Aplicaciones, cap 1
61. Byron Medina Delgado, Wlamyr Palacios Alvarado, Mawency, «La capacitación laboral como herramienta de mejoramiento empresarial», Revista Boletín Redipe 10 (6) (2021): 306, doi: 10.36260/rbr.v10i6.1327, 305-317

los cuales se encuentran el de enseñanza y aprendizaje y entrenamiento, esto se realiza mediante la práctica y demostración del desarrollo de las actividades.[62] De manera visual afecta la retentiva de las personas durante la capacitación, se evitan confusiones con información sencilla y recursos visuales que puedan comprender y recordar de manera fácil.

Planeación de estrategias de trabajo para el desempeño laboral en Guatemala

Para escoger una estrategia para mejora laboral en una organización, primero se debe realizar un estudio del caso donde se analizan los datos cualitativos y cuantitativos para reconocer el problema y el contexto en el que ocurre.[63] Existen una variedad de estrategias que permiten a las organizaciones incrementar la productividad laboral en cualquier ámbito. Una de las estrategias que se considera de las más efectivas, para mantener un equilibrio en el sistema, son las buenas relaciones intergrupales para la resolución de conflictos. Se sugieren diferentes estrategias para mejorar las relaciones intergrupales para mejorar la comunicación, la participación grupal y a su vez mejorando la productividad laboral. Entre estas se encuentran las negociaciones, la separación de los grupos, intercambio temporal de los miembros del equipo, interacción de los grupos.[64] En definitiva, para realizar una estrategia de mejora en una organización los grupos de trabajo deben mantener una buena relación intergrupal con una comunicación efectiva.

Aumento en la participación y productividad en el desempeño laboral en Good Neighbors Guatemala

Los equipos de trabajo que son autodirigidos, y que tienen un concepto de calidad, analizan y proponen soluciones a los problemas presentados, tienen una administración y asumen sus responsabilidades de forma pertinente, haciéndolos más eficaces y convirtiéndolos en agentes de cambio organizacional.[65] Los procesos de una organización dependen estrechamente de una buena comunicación continua en las distintas etapas de desarrollo. La comunicación asertiva se puede considerar como una herramienta de vital importancia para el éxito, de igual forma cuando la comunicación es deficiente es la causa de los fracasos.[66] Los fracasos también se le atribuyen a la tendencia de las personas a posponer sus labores o responsabilidades debido a una falta de interés o motivación. Good Neighbors Guatemala se esfuerza

62. Diana Leslie Mendoza Robles, «La capacitación en el marco jurídico nacional e internacional», Transdisciplinar Revista de Ciencias Sociales (2023): Vol. 2 Núm. 4, doi: https://doi..org/10.29105/transdisciplinar2.4-4, 141 - 163
63. Shila Peine, Manual de Diseño e Intervención Organizacional, (Facultad de psicología: Escuela de Psicología. 2019) Serie Creación n°. 54 Cap 10
64. Guízar, Desarrollo Organizacional Principios y Aplicaciones, Cap 8.
65. Guízar, Desarrollo Organizacional Principios y Aplicaciones, Cap 9.
66. Mangel Parra Fernández et al., «Calidad de la comunicación y actitud de los empleados ante los procesos de cambio organizacional», Revista Interdisciplinaria (2019), 155--170

por mantener una alta motivación entre los trabajadores para hacerlos agentes de cambio en Guatemala, sin embargo, hay trabajadores que aplazan sus tareas. Esto provoca que los mismos pierdan el autocontrol y experimenten ansiedad, estrés y depresión.[67]

La eficacia de la comunicación asertiva de los procesos de desempeño laboral en Guatemala

La comunicación asertiva es una herramienta que beneficia y desarrolla las relaciones interpersonales en sus diferentes etapas.[68] Una estrategia esencial para las organizaciones es un sistema de comunicación abierta para dar paso a una infinidad de transformaciones donde se pueda transmitir mensajes e información que permitan una retroalimentación y una comunicación asertiva entre los trabajadores.[69] De acuerdo con lo anteriormente escrito se puede deducir que la comunicación asertiva es una estrategia utilizada para permitir un buen desempeño de parte de los colaboradores dentro de la organización.

En la actualidad las instituciones desarrollan estrategias de comunicación interna y externa. Esta gestión debe responder al mundo actual donde las empresas escuchan a sus colaboradores en una búsqueda de transmitir igualdad y así motivarlos a relacionarse. Existen distintos canales de comunicación utilizados a nivel corporativo, siendo las redes sociales las más utilizadas por ser efectivas en una comunicación interna y externa de la institución.[70]

Conocimiento y difusión del material editorial informativo para mejorar la eficiencia y desarrollo de los procesos internos en Good Neighbors Guatemala

El diseño de material didáctico educativo debe ser comprensible para todos los usuarios que desean utilizarlo. Se deben tomar en cuenta algunos criterios para el material editorial de cualquier forma como sea perceptible, operable, comprensible y lo suficientemente robusto para comprender de mejor manera la información.[71] Otra de las herramientas utilizadas para la comprensión de información y la retentiva es el uso de audiovisuales, juegos, televisión y paquetes interactivos. Se ha comprobado que aumenta la velocidad de respuestas. Este tipo de enseñanza es una extensión que se hace mediante diferentes estímulos para que la persona tenga un control sobre su aprendizaje

67. Santiago Otero-Potosi, «La Procrastinación: Una Exploración Teórica», Revista Científica Multidisciplinar (2023), Volúmen 7, No. 3, doi: https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v7i3.6065, 76-93
68. Verónica del Rocío Bohórquez Guamán, Marianita del Rocío Vargas León, Mirna Margarita Cedillo Zuriaga, «La comunicación asertiva en el área institucional», Revista Sinergia Academicó (2023): Volumen 6, Núm. 2, ISSN: 2765-8252, 45-96
69. Liliana del Ángel Cortés, Arturo Secundino Hernández Gómez, Ennio Héctor Carro Pérez, «Comunicación interna como intervención en el cambio de las organizaciones en el caso fusión de empresas.», Revista Dilemas Contemporáneos: Educación, Política y Valores. (2023): Número 2, doi: https://doi.org/10.46377/dilemas.v2i10.3519
70. Luis Alberto Gamboa Orozco, María Eugenia Álvarez Beltrán, «Impacto de los canales de comunicación corporativa en los resultados de instituciones publicas» Revista RECIAMUC (2022): doi: 10.26820/reciamuc/6.(3).julio.2022.55-62, 55-62
71. Jaume Jaume Mayol et al., «El diseño web y material didáctico accesible en la enseñanza universitaria», Revista de Educación a Distancia (2019), Núm. 59 Artíc. 06, doi: http://dx.doi.org/10.6018/red/60/06, 2-19

de manera práctica. Estas herramientas también deben permitir a la persona ser activa, constructora, inquieta, observadora y que utilice los cinco sentidos.[72] La gamificación para el aprendizaje es una estrategia didáctica para mejorar los resultados en las personas, la definición se extiende a la dinámicas o mecanismos que no contribuyen a un juego en sí mismo, si no tratan de integrarlo para producir determinados comportamientos dependiendo los objetivos educativos.[73]

Al ser el proyecto 100% digital se toma en cuenta los aspectos que hacen que las personas tengan una mejor retentiva. El proyecto gira entorno al aprendizaje por lo que al hacerlo amigable, con íconos destacados y comprensibles, se podrá hacer uso como una herramienta efectiva para la mejora de productividad de los colaboradores, conociendo mejor los procesos y sus labores dentro de la institución. Tomando en cuenta que las personas aprenden mejor utilizando sus cinco sentidos el material será de manera interactiva para tener una mejor respuesta del cerebro y más retentiva al no ser un proyecto simplemente visual. La difusión del material empezará de manera interna y el usuario tendrá la oportunidad de adentrarse en el mismo.

72. Giovanna Karla Torrez Juaniquina, «COMPETENCIAS DIGITALES PARA EL DISEÑO Y PRODUCCIÓN DE MATERIAL AUDIOVISUAL EDUCATIVO DE ESTUDIANTES EGRESADOS DEL TÉCNICO SUPERIOR DE LA CARRERA CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN DE LA UNIVERSIDAD MAYOR DE SAN ANDRÉS EN LA GESTIÓN 2022» (tesis para técnico, Universidad de San Andrés, 2022.), https://repositorio.umsa.bo/bitstream/handle/123456789/32034/TN-1529.pdf?sequence=1&isAllowed=y
73. Ma. del Carmen Pegalajar Palomino, «Implicaciones de la gamificación en Educación Superior: una revisión sistemática sobre la percepción del estudiante»,Revista de Investigación Educativa 39 (2021): doi: http://dx.doi.org/10.6018/rie.419481, 169-188.

Dimensión estética y funcional

El diseño gráfico y sus componentes funcionales para el diseño editorial y audiovisual

El diseño editorial en el entorno digital y la producción audiovisual como recurso moderno

El diseño editorial consiste en la diagramación de textos e imágenes. Para su correcta diagramación se deben de definir características como: el formato de la publicación, la maquetación, composición, texto e imágenes. Se puede encontrar distintos materiales editoriales como el folleto, las revistas, los periódicos, los libros o las gacetas[74]

La tecnología ha permitido un cambio en el diseño de los libros a una versión digital, el papel ha mutado para hacer una mejor en lo digital. La tecnología también ha permitido que el cambio sea percibido como una transmedia ya que este se refiere a un contenido que puede ser expandido, también ha hecho que el diseño editorial cambie y también se piense en un diseño para el usuario, convirtiéndolo en una experiencia del usuario (UX/UI).[75] Los usuarios han cambiado de perspectiva con respecto a la tecnología haciendo que esta se vuela más atractiva. Realizando un proyecto digital e interactivo, se vuelve más interesante. El diseño editorial digital es una manera de llamar la atención del grupo objetivo logrando que este tenga más retentiva acerca de lo que visualiza.

La producción audiovisual por su parte, se entiende en general como el proceso de creación de una obra audiovisual. Estrella proceso consta de tres fases, la preproducción, la producción y la postproducción. Las obras audiovisuales son el resultado de una necesidad comercial, cultural o artística. Un recurso expresivo dentro de las obras audiovisuales son los encuadres en los cuales se le da una expresión al sujeto principal, excluyendo lo irrelevante y presentando un pedazo de la realidad que se desea presentar. La banda sonora se compone de la voz, el silencio, el sonido ambiente y la música. Los derechos de autor es un movimiento iniciado en Francia y que tiene repercusión en la actualidad. Los autores que tienen derecho sobre las obras en general son el compositor, y el artista. Estas personas pueden ceder los derechos

74. Ma. del Carmen Pegalajar Palomino, «Implicaciones de la gamificación en Educación Superior: una revisión sistemática sobre la percepción del estudiante»,Revista de Investigación Educativa 39 (2021): doi: http://dx.doi.org/10.6018/rie.419481, 169-188.
75. Laura Silvia Iñigo Dehud, Antonio Makhlouf Akl, Diseño Editorial Manual de conceptos básicos (Universidad Autónoma del Estado de Morelos, 2014), Edición en PDF, Cap 1

de explotación para poder utilizarlo.[76] La parte audiovisual como herramienta de la educación permite que la persona pueda ser autodidacta, asegurando un aprendizaje sincero y que le permita comprender de manera visual.

El juego digital y sus objetivos

El objetivo del juego digital es motivar a las personas por medio del placer para desarrollar habilidades de razonamiento y cognición estimulando la memoria y la atención. Las características a tener en cuenta que el jugador debe tener una experiencia motivadora y que mantengan su atención en cualquier momento. Las sensaciones de motivación se deben de mezclar con la satisfacción y la concentración, dejándolo en un estado de flujo. El juego debe de tener metas claras, retroalimentación inmediata y mantener un desafío continuo. El desafío se encuentra en encontrar un equilibrio entre desafío y nivel del jugador, para evitar que el jugador pierda el interés.[77]

La gamificación para la educación es una herramienta efectiva para mantener motivadas a las personas, generando interés en las mismas y así ganar su atención al tema de la exposición. En el proyecto ayuda a que estas tengan más interés en la institución, por lo tanto darán un mejor esfuerzo en sus actividades diarias.

El minimalismo y el *flat design* como tendencia

En general, un diseño simple e intuitivo ayuda a que el grupo objetivo se mantenga centrado en lo importante y capten de forma rápida el mensaje que se quiere dar.

El minimalismo es una de las tendencias más influyentes en el ámbito del diseño gráfico, siendo este de las tendencias modernas. El estilo se define como simple y limpio. El minimalismo busca la reducción de los elementos fundamentales, el uso generoso de blancos, limitación

76. Igor Calebe Zadi, Renato Cristiano Montanher, Ana María Monteiro, «Juego digital para aprender inglés como segunda lengua utilizando el pensamiento complejo» Revista Revista Científica General José María Córdova (2021): Doi: https://doi.org/10.21830/issn.1900-6586, 243-262
77. Fernando Suárez-Carballo, Juan Ramón Martín-Sanromán «Claves del minimalismo en el diseño gráfico contemporáneo: concepto y rasgos visuales» Pensar Public (2019): Doi: https://dx.doi.org/10.5209/pepu.65019, 45 -64
78. Fernando Suárez-Carballo, Juan Ramón Martín-Sanromán, «Claves del minimalismo», 52
79. Sonia Ríos Moyano, «La fotografía, la ilustración y la tipografía como recurso gráfico en la era post digital» ArDIn. Arte, Diseño e Ingeniería (2023): doi: 10.20868/ardin.2023.12.5063, 115-143

cromática y tipográfica, y en definitiva un contenido simplificado. A esta tendencia se le encuentra similitud con la simpleza, pero aunque sean similares, no es exactamente lo mismo. Lo simple es «La ausencia de complejidad»[78] pero el minimalismo es «la ausencia de cantidad».[79]

El *flat design* es una tendencia en la cual desarrolla los elementos a utilizar en un estilo bidimensional, simple e intuitivo. Se crea una síntesis a partir de colores planos en los elementos, crea una importancia en la tipografía para que sea fácil de leer y utiliza figuras orgánicas y geométricas. El flat design se relaciona con la interactividad ya que es intuitivo y minimalista.[80] Utiliza lo fundamental como el minimalismo y crea una sensación de limpieza y simpleza.[81]

Para un estilo educacional, es relevante destacar que una tendencia que tenga como importancia la simpleza, lo intuitivo y lo limpio es de importancia para que la retentiva del usuario sea constante y evitar las distracciones que un diseño sobresaturado provoca.

La figura y su exposición

El estudio de la imagen implica el entendimiento de la simbología y la metáfora que esta misma representa. También se debe de tomar en cuenta el objetivo de la misma, para educar, persuadir, atemorizar, adoctrinar, etc. La ilustración aparece como el primer recurso gráfico para hacer soporte. Sin embargo, si se requiere utilizar un medio más realista, se utiliza la fotografía. [82] La imagen ayuda a visualizar de mejor manera lo que se debe aprender, de manera educativa promueve la retentiva de las personas permitiendo que estas puedan recordar de manera visual, por lo que cada sección del proyecto será recordado por una figura distinta.

Los colores y sus efectos

El color tiene un efecto en las personas, puede ser positivo o negativo. El efecto que produce el color es por las experiencias de la infancia. El color siempre viene acompañado de otros colores por lo que el significado cambiará dependiendo de la combinación. Por ejemplo, no es el mismo efecto combinar un color rojo con un color negro que combinar el color negro con el color verde.[83]

80. Michelle Johann Machado Joya, «Flat design e interactividad en el uso de la metodología E-Learning en Cibertec y UPC en 2022», (Trabajo de Investigación para optar el grado de bachiller en Diseño Profesional Gráfico, Universidad Peruana de Ciencias Aplicadas, 2022), 7, https://repositorioacademico.upc.edu.pe/bitstream/handle/10757/668370/Machado_JM.pdf?sequence=3&isAllowed=y
81. Fernando Suárez-Carballo, Juan Ramón Martín-Sanromán, «Claves del minimalismo», 52
82. Eva Heller, Psicología del color: Cómo actúan los colores sobre los sentimientos y la razón (Editorial Gustavo Gili, SL, 2008) Edición PDF, Cap 1
83. Ortíz ,Producción y realización en medios audiovisuales, Cap 3

Distintas investigaciones han demostrado una relación sinestésica entre temperatura y color. En la producción audiovisual se ha observado que el amarillo, rojo y naranja transmiten calor, energía y fuerza, mientras que el verde, azul y violeta transmiten una sensación de frío y lejanía. [84] La combinación de los distintos colores puede provocar que una persona pierda el interés en el material mostrado. Por lo que es de total relevancia escoger una combinación de la paleta de colores que sea llamativa, cálida, pero evitando que sea demasiado para no perder el interés del usuario y pierda la información importante.

El impacto tipográfico en el diseño

La tipografía es un arte del cual las letras son las protagonistas, es el arte de dibujar letras.[85] Esta misma es la responsable de que la forma de comunicación escrita sea posible para distribución y entendimiento del humano. El lector necesita de una invitación para leer el texto.[86]

En la composición de un texto genera un orden de lectura en la que empieza con el título, es en lo primero en lo que se fija el lector, su labor es captar al lector y tiene que ser de mayor tamaño, sigue con el subtítulo, cuerpo de texto y por último el pie de página.[87] La tipografía permite que el texto sea legible, con el tamaño y peso adecuado esta puede llamar la atención del lector y hacer que una lectura sea pesada. Por lo que es importante considerar los aspectos adecuados en cada sección de cada proyecto a realizar.

La composición y el equilibrio

Lograr un equilibrio estético en un espacio en blanco requiere de colocar los distintos elementos de la mejor manera posible con una guía de ayuda.[88]

La guía de ayuda por la cual los elementos deben de ser colocados se le llama retícula. Existen distintos tipos de retícula y a cada una de estas se le atribuyen distintas características como los márgenes, las guías, los módulos y los medianiles.[89]

Dentro de la composición de cualquier proyecto se requiere una retícula para facilitar un equilibrio estético y funcional dentro de las distintas piezas a realizar y logrando que estas sean adecuadas para el grupo objetivo.

84. Moyano, «La fotografía, la ilustración y la tipografía», 126.
85. Ellen Lupton, Pensar con Tipos una guía clave para estudiantes diseñadores, editores y escritores (Editorial Gustavo Gili, SL, Barcelona, 2011) Edición PDF, Cap 1.
86. Iñigo, Makhlouf, Diseño Editorial Manual de conceptos básicos, Cap 7.
87. Moyano, «La fotografía, la ilustración y la tipografía», 126.
88. Iñigo, Makhlouf, Diseño Editorial Manual de conceptos básicos, Cap 5.
89. Moyano, «La fotografía, la ilustración y la tipografía», 53.

Capítulo

05

Definición Creativa

Brief

Descripción de la estrategia de la pieza de diseño

Insight

Concepto Creativo

Premisas de Diseño

Códigos Visuales: Connotaciones de los Elementos y Articulaciones Visuales y Audiovisuales

Brief

Nombre del Proyecto

Diseño de material educativo para inducción y capacitación para los trabajadores de Good Neighbors Guatemala

Cliente

Good Neighbors Guatemala es una organización no gubernamental de desarrollo social en el país. Esta organización tiene distintas sedes en las cuales realizan distintos proyectos de ayuda social, como: el saneamiento de agua, la ayuda a emprendimientos, programas de educación y prevención, agua y saneamiento, salud, generación de ingresos, empresas sociales, defensa y promoción, socorro de emergencias, voluntariado.

Grupo objetivo del proyecto

Los trabajadores de Good Neighbors Guatemala, personas entre 30-40 años, ubicados en los distintos centros de desarrollo de proyectos en San Marcos, San Antonio; Zacapa, La Fragua; Sololá, Santa María; Guatemala, Loma Blanca; Santa Rosa, Nueva Santa Rosa; Chimaltenango, Patzicía y Acatenango; Escuintla, San Vicente Pacaya; estas personas son amables, y son responsables, les preocupa el país y su situación actual, por lo que desean ayudar de distintas maneras.

Contenidos

El contenido a tratar dentro de las piezas a diseñar trata acerca de la institución, su misión, visión, valores y demás para concer lo que es la institución. Enseña superficialmente sobre los proyectos y los beneficios que tiene trabajar dentro de la institución.

Metas y KPI's

La meta principal es aumentar la productividad de los trabajadores y evitar los errores más comunes en los procesos que los proyectos de ayuda social deben seguir para poder realizarse correctamente. Siendo medido por el aumento de casos de éxito de manera de la graduación en los estudios superiores y la mejora de salud en los niños que se ayudan, además cabe destacar que los proyectos llegarán a más comunidades dentro de las regiones de Guatemala.

Proceso de Distribución /Divulgación

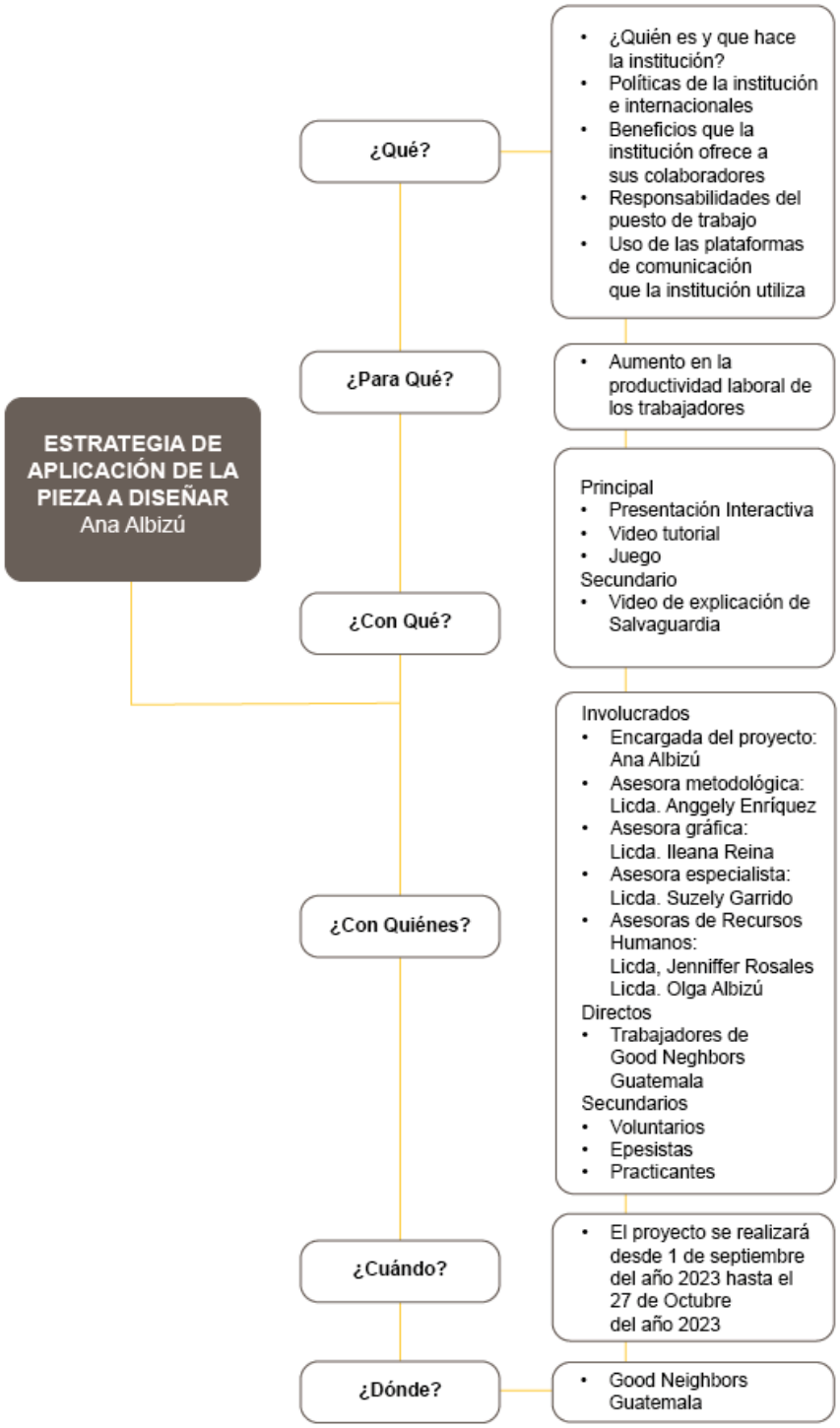
La distribución y divulgación del contenido es directamente de la institución a su usuario final. El departamento de recursos humanos es el encargado de distribuir el contenido a sus trabajadores, voluntarios y colaboradores de otras empresas, dandoles acceso por un enlace para que examinen el contenido detalladamente.

Presupuesto

La organización no tenía en plan ningún presupuesto para el proyecto a realizar.

Descripción de la Estrategia de la Pieza de Diseño

Tabla 13. Tabla de estrategia de aplicación de la pieza elaborada con las 6 preguntas claves, ¿Qué?, ¿Para qué?, ¿Con quién?, ¿Con qué?, ¿Con quiénes?, ¿Cuándo?, ¿Dónde?.



Fuente: Elaboración propia

Tabla 14. Cuadro comparativo de las ventajas y desventajas de cada pieza a realizar

Cuadro comparativo		
Pieza	Ventajas	Desventajas
Presentación Interactiva	• Mayor retención de información • Personalizable • Mayor participación del público • Capta la atención del público	• Necesita mayor preparación • Representa costos extras • Puede llegar a ser una distracción • Necesidad de retroalimentación • Complejidad de uso
Video tutorial	• Facilitan el aprendizaje personal • Es cómodo • Se puede repetir todas las veces que se quieran • Llegan a ser claros • Son accesibles	• Crea una dependencia de la tecnología • Puede ser una distracción • No hay preguntas en tiempo real • Limita la interacción con el maestro
Gamificación	• Aumenta la motivación durante el aprendizaje • Se ha comprobado que mejora el aprendizaje • Fomenta la competitividad • Mejora la retención de información	• Puede ser una adicción • Puede tener reacciones negativas • Necesita actualizarse • No siempre se puede personalizar

Fuente: Elaboración propia

Insight

Factores del contexto social

Cultural:

Una parte grande del grupo objetivo residen en distintas regiones del interior del país, siendo estas San Marcos, San Antonio; Zacapa, La Fragua; Sololá, Santa María; Guatemala, Loma Blanca; Santa Rosa, Nueva Santa Rosa; Chimaltenango, Patzicía y Acatenango; Escuintla, San Vicente Pacaya. Estas regiones tienen costumbres y cultura similar. Como por ejemplo cada una de estas localidades celebra una fiesta departamental donde existen tradiciones similares. En el área departamental se realizan bailes tradicionales, convites, bailes representativos de la conquista que van al son de una pieza en específico musicalizada, en su mayoría, por la marimba, el instrumento nacional. Estas fiestas se celebran con ferias en las cuales ponen algunos juegos mecánicos y también algunos juegos que algunos pobladores con ambición realizan manualmente. Existen algunas comidas tradicionales de las ferias como la pizza, los churros, los dulces típicos, poporopos, algodón de azúcar y también existen comidas típicas realizadas en casa como pueden ser el jocón, los tamales, los paches, plátanos en mole. Las personas religiosas constantemente van a las iglesias de su misma religión donde profesan y hacen un acercamiento con Dios. Los católicos en estas fiestas celebran al patrono del departamento, además, en semana santa los católicos hacen unas coloridas alfombras para que las procesiones pasen. En Guatemala y sus regiones a las personas les gusta estar con su familia, por lo que las familias guatemaltecas se reúnen constantemente y pasan algún tiempo juntos platicando o realizando alguna actividad familiar.

Estatus:

La clase social del grupo de personas es de nivel medio. El nivel socioeconómico -NSE- del grupo objetivo de los trabajadores de Good Neighbors está entre D1 y C3.[90] Esto quiere decir que las personas tienen un estilo de vida cómodo del cual pueden llegar a comprar algo personal y además pueden comer bastante bien.

90. Rene Cotto Strems,«Creamos el cambio Logros e impactos 2017», SlideShare. 17 de marzo de 2015, acceso 20 de marzo de 2023. https://es.slideshare.net/rstrems/nse-del-guatemalteco-urbano

Factor Afectivo:

Los colaboradores de Good Neighbors Guatemala encuentran que trabajar en esta organización es una oportunidad conocer distintas comunidades donde realizan labores sociales, de esta manera se centran en los sectores que la institución apoya realizando proyectos como: el saneamiento de agua, la ayuda a emprendimientos, programas de educación y prevención, agua y saneamiento, salud, generación de ingresos, empresas sociales, defensa y promoción, socorro de emergencias, voluntariado. Esto les permite sentirse pertenecientes a un grupo que ayuda a más personas. Tienden a sentir alegría al saber los casos de éxito de las personas refiriéndose a que los proyectos terminan en buenas condiciones y también terminan beneficiando a la familia, estos casos se perciben sobretodo en los casos de salud y educación y también les hace sentir tristeza cuando por necesidad o por fallecimiento los casos no terminan muy bien un caso individual. Estas situaciones son compartidas por la institución.

Necesidad:

De acuerdo con la pirámide de las necesidades planteada por Maslow las personas pertenecientes a una organización no-lucrativa por lo general lo hacen por una necesidad de autoestima[91] donde aumentan un reconocimiento dentro de un grupo social en el cual la ayuda humanitaria a las comunidades necesitadas es bien recibida. Además también cubren una necesidad social ya que es una oportunidad de conocer más personas de las comunidades dentro del país y personas que compartan un motivo que sería de ayudar a los demás, creando una aceptación dentro de la sociedad actual.

91. Equipo Editorial de lifeder.com,«Pirámide de Maslow», Lifeder. 17 de marzo de 2015, acceso 29 de septiembre de 2023. https://www.lifeder.com/piramide-de-maslow/#google_vignette

Tecnología:

La tecnología en el área de desarrollo organizacional es una parte fundamental para la planificación y organización. En el área de capacitación al ser capacitación a distancia las personas utilizan computadoras, laptops y sus teléfonos inteligentes, haciendo que la tecnología sea parte importante para trabajar y de su vida.

Pertenencia:

Los guatemaltecos son pertenecientes en una mayor parte a un grupo religioso, lo que les influencia en distintas decisiones. También las personas que pertenecen al grupo objetivo son las mismas que quieren pertenecer a un grupo en el cual ayudan a las distintas comunidades de pobreza dentro del país. Los grupos religiosos ayudan a las comunidades de pobreza en el país. Las personas pertenecientes a los grupos de ayuda en gran parte son de la etnia ladina.

Grupos de Influencia

Familia y amigos cercanos:

Los grupos núcleo que las personas tienen son los de la familia y los amigos cercanos. Estos establecen ciertos tipos de conductas, como por ejemplo los hábitos de consumo, en las regiones rurales de Guatemala las personas suelen comprar la comida en los mercados, mientras que en la ciudad capital se suele buscar más los supermercados. Las distintas regiones en Guatemala son pequeñas comunidades en comparación de la ciudad, por lo cual en estas comunidades las amistades suelen entablarse desde una pequeña edad y crean lazos más fuertes que duran mucho más tiempo. Los amigos se complementan y ayudan a que las personas se sientan bien, a conocer más gente y a tener a alguien con quien hablar. En las fmilias, se demuestra el respeto mutuo, el amor, la responsabilidad de las tareas, etc.

Grupos sociales:

Las personas son pertenecientes a un grupo de la iglesia cuando son religiosos. También son trabajadores sociales, esto quiere decir que se preocupan por las personas y rechazan el abuso por parte de las mismas personas que dicen ayudar. Los grupos realizan actividades para ayudar a comunidades pero limitan el contacto según las políticas de salvaguardia impuestas por la comunidad internacional para la protección de menores y grupos de personas consideradas frágiles y así evitar la trata de blancas, niños y abusos físicos y psicológicos hacia ellos.[92]

Medios de Comunicación:

Por parte de los medios de comunicación tradicionales como la televisión por cable y la radio es notable la diferencia de la influencia entre hombres y mujeres, el primer grupo de personas se ve más influenciado por los deportes y el segundo grupo es más influenciado por la farándula. Con la tecnología actual se utiliza el Internet y las redes sociales para tener acceso a la información oficial y de último momento dependiendo el interés de la persona.

92. Good Neighbors Guatemala, «Salvaguardia de GN» (curso,Good Neighbors Guatemala, 24 de agosto de 2023).

Motivaciones, Intereses y Actitudes

Motivaciones:

Las personas buscan un sentido de propósito ayudando al bienestar de una comunidad y ayudando a los demás, esto les ayuda a aumentar la necesidad de autoestima según la pirámide de Maslow.[93] Estas personas crean la oportunidad de conocer distintas comunidades con individuos que tienen los mismos intereses, creando así amistades que permanecen a través del tiempo.

Intereses:

Disfrutan participar en proyectos y eventos de voluntariado, se sienten atraídos por organizaciones benéficas o sin fines lucro que abordan diversas causas sociales, contribuyen a eventos de recaudación de fondos, están dispuestos a realizar actividades que aborden un problema específico de su interés como la educación, la salud, la agricultura, el emprendimiento y la economía en especial. Les atrae la televisión o radio y son influenciados por sus gustos personales, tienen el interés de apoyar a las mismas causas que los protagonistas de los medios de comunicación. Las amistades también influyen en el tipo de actividades de ayuda humanitaria y se sienten interesados de sentirse aceptados por el mismo grupo de amistad, sea de un grupo religioso o de una amistad que han tenido desde una corta edad.

Actitudes:

Las personas son responsables, honestas, se comprometen con la causa invirtiendo tiempo en ello. Crean una empatía por la situación actual del país y por las personas de escasos recursos. Mantienen una actitud positiva y de optimismo tratando de ayudar a las comunidades, les gusta conocer personas y trabajar en equipo con ellos. Repudian el abuso físico y psicológico a niños o personas frágiles, y tienen el deseo de protegerlos de cualquier clase de daño importante.

93. Equipo Editorial de lifeder.com,«Pirámide de Maslow».

Frase del *Insight*

Como herramienta para encontrar una frase funcional para *insight* se utiliza la pirámide *insight* la cual, por medio de datos precisos permite analizar el grupo objetivo y encontrar un *insight* de manera eficiente.

Pirámide del *Insight* 1

Datos:

El trabajo social se puede tomar de distintas perspectivas, el trabajo de campo es el que más tiempo lleva, el trabajo de administración es el que establece los límites de acuerdo a las posibilidades de la organización.

Información:

A través de los procesos se crea una posibilidad de trabajar en equipo desde diferentes posiciones geográficas y diferentes puestos de trabajo, siendo estos puestos los que le dan vida a los proyectos.

Hallazgos:

El trabajo en equipo dentro de las instituciones sin fines de lucro es una parte importante para que los proyectos que ayudan a las comunidades puedan desarrollarse sin ningún problema o retraso por parte de la organización.

Insight:

«Juntos marcamos la diferencia»

Pirámide del *Insight* 2

Datos:

Para trabajar en una ONG se debe de tener mucho cuidado, las personas deben de ser responsables, honestas y comprometidas.

Información:

Las personas se adaptan a las situaciones pertinentes en las comunidades, no es el mismo trabajo, ni situación en una comunidad diferente.

Hallazgos:

Para manejar las situaciones individuales de las personas necesitadas dependiendo el contexto y cultura de la etnia o del contexto, sus costumbres y sus anhelos.

Insight:

«Esto me cambió la perspectiva de la vida»

Pirámide del *Insight* 3

Datos:

Las personas consideran que trabajar dentro de una ONG es una oportunidad para conocer personas, para sentirse autorrealizados y reconocidos por su esfuerzo en los distintos proyectos.

Información:

Las oportunidades que dan las organizaciones son escasas ya que no son lucrativas, sobreviven del dinero de las personas que deciden colaborar.

Hallazgos:

En las organizaciones no lucrativas trabajan personas que tienen como meta ayudar a las demás personas, son empáticas y responsables. No todas las empresas privadas tienen personas similares con quienes trabajar, por lo que hacen trabajos difíciles.

Insight:

«Las oportunidades se dan una vez en la vida»

***Insight* escogido**

«Juntos marcamos la diferencia»

Good Neighbors se preocupa por un trabajo en equipo eficiente en un ambiente laboral pleno y sin complicaciones, esto lleva a que el trabajador tenga confianza en la institución y en todos los colaboradores para llevar a cabo los proyectos que marcan la diferencia en las comunidades guatemaltecas.

Concepto Creativo

Técnicas Creativas

La flor de loto:

Se utilizó esta técnica debido a la ayuda en el pensamiento analítico y en la manera en que fomenta el pensamiento creativo con una estructura realizada previamente, forzando al pensamiento a indagar por más ideas. De acuerdo con Yasuo Matsumura, la flor de loto proporciona un medio visual para registrar la relación entre un concepto central y los subconceptos asociados.[94]

Tabla 15. Técnica Creativa Flor de loto

Captación	Pertenencia	Felicidad	Nada	Obstáculo	Angustia	Personal	Asociación	Único
Auxiliar	Complemento	Idea	Precaución	Negación	Pensamiento	Admiración	Impacto	Sorpresa
Captación	Añadido	socorro	Dominio	Objeción	Intrusión	Retentiva	Impresión	Aprender
Aceptación	Pertenencia	Nervioso	Complemento	Negación	Impacto	Abertura	Ceguera	Enfoque
Alegría	Miedo	Acción	Cambio	Perspectiva	Visión	Dimensión	Visión	Paso
Ayuda	Cambio	Bien mayor	Ampliación	Panorama	Producción	Futuro	Ojos	Representación
Resolución	Desafío	Adaptación	Información	Pérdida	Autorrealización	Puntualización	Riesgo	Entretenimiento
Innovación	Ampliación	Búsqueda	Ingreso	Panorama	Análisis	Interacción	Producción	Planificación
Tecnología	Expansión	Corrección	Intuición	Paisaje	Memoria	Video	Fabricación	Diversión

Fuente: Elaboración propia

Gracias al uso de la técnica se obtuvieron los siguientes enunciados:

- Un plan de impacto
- Riesgo al cambio
- Idea de cambio
- Plan ideal
- Futuro en acción
- Búsqueda de información
- Paso hacia el futuro
- Plan único
- Desafío único
- Desafío personal
- Futuro entretenimiento
- Alegría dominó
- Cambio único
- **Idea de cambio**

94. Marcel Antonorsi Blanco, «Creatividad práctica herramientas para pensar, actuar y lograr resultados creativos», DEBATES IESA, Volumen XVII, Número 1 (2012): 28-33.

Método SCAMPER:

Se utilizó esta técnica debido a que gracias a la lista detallada ayuda a salir de una zona de confort y pensar más allá de lo obvio promoviendo la creatividad y el pensamiento creativo. Según Bob Eberlee a mediados de los años 20. La técnica consiste en un checklist muy detallado donde puedes generar nuevas ideas cuando comienzas a trabajar con una idea de base. Esta técnica está especialmente diseñada para mejorar un producto, un servicio o un proceso.[95]

Sustituir

- ¿Qué puedo sustituir en la parte de inducción para que sea más efectiva y más impactante?
- ¿Qué otro método puedo utilizar para dar una inducción?
- ¿Qué reglas de la inducción puedo cambiar?
- ¿Se pueden sustituir las presentaciones de Power Point?

Combinar

- ¿Qué pasaría si cambias una capacitación por un curso?
- ¿Qué pasaría si combinas la inducción con un juego interactivo?
- ¿Qué elementos de la inducción podría combinar?
- ¿Y si combinamos la capacitación presencial con actividades grupales?
- ¿Y si combinamos la inducción con el trabajo en equipo virtualmente?

Adaptabilidad

- ¿Cómo podrías adaptar la inducción para los trabajadores de distintas comunidades?

95. Lifelong Learning Programme, «Pensamiento creativo», Lifelong Learning Programme, 2017, Accceso 24 de Agosto de 2023.

- ¿Cómo se podría adaptar el juego a un juego guatemalteco?
- ¿Se puede adaptar la inducción presencialmente?
- ¿Qué contenido se puede adaptar para todos los puestos de trabajo?
- ¿Y si la inducción es para adolescentes?
- ¿Y si solo es para una persona?

Modificar

- ¿Qué se puede modificar para hacer una capacitación efectiva?
- ¿Se puede modificar el tiempo de inducción?
- ¿Qué se puede modificar para que tenga más valor?

Poner Otro Uso

- ¿Se puede utilizar para más que dar la bienvenida?
- ¿Quién más puede utilizar las presentaciones?

Eliminar

- ¿Qué se podría eliminar de la sesión de inducción?
- ¿Se puede eliminar partes repetitivas o información?
- ¿Qué pasaría si no estuviera el sistema de inducción?
- ¿Cómo podrías hacerlo más rápido o más divertido?

Reversa

- ¿Qué pasa si intentas hacer exactamente lo contrario de lo que estás tratando de hacer ahora?
- ¿Cómo se puede reorganizar la sesión de inducción para mantener un mejor flujo de información y mejorar la retención de la misma?
- ¿Qué información podrías revertir o intercambiar?

- Gracias al uso de la técnica se obtuvieron los siguientes enunciados:
- El impacto positivo
- Un equipo unido
- Somos equipo
- Pensar positivo
- Reencuentro
- Primera impresión
- Conexión orientada
- Experiencia Interactiva
- **Conexión interactiva**
- Experiencia positiva
- Impacto de experiencia

DO IT

Se utilizó esta técnica debido a lo organizada que es, asegurando que tengas un trabajo preliminar y un entendimiento completo de lo que se va a realizar. De acuerdo con Robert W. Olsen el método DO IT es un proceso estructurado de creatividad. Este método se asegura de que hagas el esencial trabajo preliminar que te ayude a extraer lo mejor de las herramientas creativas. DO IT es el acrónimo de las siguientes ideas:

D – Define el problema

O – Open mind (mente abierta) y aplicación de técnicas creativas

I – Identifica la mejor solución

T – Transforma[96]

Definición del problema

Los trabajadores requieren motivación extra para poder realizar sus actividades productivamente. Los trabajadores necesitan conocer acerca de la institución para poder ayudar a las comunidades de manera pertinente y sin confusiones en el proceso, tomando en cuenta las limitaciones de la organización. Al no tener esto claro pueden haber confusiones y las personas de la comunidad tendrán alguna idea equivocada.

96. Lifelong Learning Programme, «Pensamiento creativo»

Open Mind

- Desgaste informático
- Ayuda empática
- Empatía transformacional
- Comunicación empática
- Unidad comunitaria
- Una comunidad unida
- Trabajador emocional
- Un desorden en orden
- Orden empático
- Empatía singular
- Un dogma comunitario
- Apoyo
- Sistema inmune
- Relación forzada
- Relación de unidad
- Sistema comunitario
- Comunidad sistemática
- Orden solidario
- Ayuda humanitaria
- Apoyo al prójimo
- Sistema honesto
- El plan maestro
- Un plan de unidad
- La acción de un orden
- La solución del sistema
- Planes de éxito
- Inicio empático
- Un sistema inicial
- El sistema estratégico
- Desarrollo progresivo
- Etapas sistemática del orden
- Relación en plan
- Un plan comunal
- El esfuerzo del hombre
- Un esfuerzo de éxito
- Semilla

Identificación

- La Floración
- La solución
- Germinación de la semilla
- Solución sistemática

Transformación

- ¿Cómo lo haré?

Concepto Creativo Escogido

«Conexión interactiva en equipo»

El trabajo en equipo es importante, sobre todo en una organización que trata de hacer un cambio en el país. El equipo debe tener una conexión para evitar problemas y hacer el trabajo de manera eficiente, deben de interactuar constantemente para reforzar esos enlaces que los ayudan a progresar en los proyectos. Good Neighbors se preocupa por estas conexiones entre equipo buscando la unión, realizando actividades todos juntos.

Premisas de Diseño

Cromatología

Paleta principal Paleta secundaria

Figura #21.Paleta cromática

La institución crea una paleta de colores funcional para sus oficinas en los distintos países, en los cuales representan su concepto de «Motif» que significa motivación y representan sus valores. Al realizar un concepto creativo derivado del principal se puede utilizar la paleta cromática en representación del concepto creativo «Conexión Interactiva en Equipo». Los colores representan la calidez de la institución y la motivación. Al tener una paleta amplia de colores, se hace una selección precisa de los colores que representen el concepto al interpretar la creatividad, la innovación al utilizar la tecnología como nueva herramienta interactiva para la inducción.

Tipografía

Noto Sans

Light
Aa Bb Cc Dd Ee Ff Gg Hh Ii Jj Kk Ll Mm Nn Ññ Oo Pp Qq Rr Ss Tt Uu Vv Ww Xx Yy Zz
Medium
Aa Bb Cc Dd Ee Ff Gg Hh Ii Jj Kk Ll Mm Nn Ññ Oo Pp Qq Rr Ss Tt Uu Vv Ww Xx Yy Zz
Bold
Aa Bb Cc Dd Ee Ff Gg Hh Ii Jj Kk Ll Mm Nn Ññ Oo Pp Qq Rr Ss Tt Uu Vv Ww Xx Yy Zz
Black
Aa Bb Cc Dd Ee Ff Gg Hh Ii Jj Kk Ll Mm Nn Ññ Oo Pp Qq Rr Ss Tt Uu Vv Ww Xx Yy Zz

La institución hace una selección de tipografía, la cual tiene distintos pesos y tiene letras y símbolos clave que se utiliza normalmente en el lenguaje español. La tipografía seleccionada es Noto Sans la cual es una tipografía sans serif que representa innovación, modernidad y limpieza, que representa el concepto de manera en que la modernidad se relaciona con la tecnología, la cual es la herramienta a utilizar en la capacitación e inducción.La tipografía es simetrica y utiliza de apoyo en la geometría, ayudando a una limpieza en el diseño, sin embargo, en cada letra existe una modificación curva o un corte en diagonal permitiendo que la tipografía se vea de manera única.

Retícula

Retícula modular

Figura 22: Ejemplo del uso de la retícula modular aplicada a un documento con bloques de texto e imágenes.

Fuente: https://www.pinterest.com/pin/14284923808824678/

Manuscrita

Figura # 23: Ejemplo de uso de la retícula manuscrita aplicada a un documento de texto e ilustración.

Fuente: https://www.pinterest.com/pin/817895982315630219/

De columna

Figura # 24: Ejemplo de uso de la retícula de columna aplicada a un documento de texto e imágenes.

Fuente: https://www.pinterest.com/pin/213639576060812582/

Las retículas ayudan a que el diseño tenga un buen esteticismo ante el ojo del espectador, ayudan a guiar resaltando lo más importante. El proyecto tiene distintos elementos a realizar, por lo que las retículas a tomar en cuenta son variadas. Estas ayudarán a mantener un dinamismo entre las distintas piezas, se toma en cuenta la retícula modular para añadir dinamismo en la presentación así como también la manuscrita que ayudará a los elementos dentro de la presentación y el juego. La retícula de columnas ayudará a mantener el texto ordenado en el manual. Siendo el propósito de las retículas crear una jerarquía que ayude al espectador.

Figura: Fotografía / Ilustración / Iconografía

Fotografía documental

Figura # 25: Ejemplo de uso de la fotografía documental aplicada en el cumpleaños de una niña.

Fuente: https://www.pinterest.com/pin/853854410618018010/

Ilustración vectorial

Figura # 26: Ejemplo de ilustración vectorial, de una persona con lentes.

Fuente: https://www.pinterest.com/pin/392024342577530013/

Iconos planos

Figura # 27: Ejemplo de íconos planos, aplicado en artículos de oficina.

Fuente: https://www.pinterest.com/pin/697354323577117326/

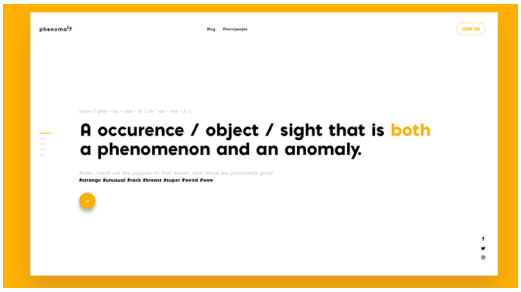
Al realizar distintas piezas de diseño se consideran distintos aspectos a utilizar. La institución mantiene normas para la utilización de fotografías y la toma de las mismas, siendo las más importantes las documentales donde se representa la esperanza en los niños y las comunidades. La ilustración vectorial funciona al ser un tipo de ilustración clara, puede ayudar a conectar con el grupo objetivo al utilizar los colores de manera más eficiente y hacer cambios bruscos para que se entienda la representación que se quiere dar. La iconografía plana contrasta con la ilustración vectorial, ayudando a reforzar una idea o un cambio de tema.

Tendencias

Flat design

Figura # 28: Ejemplo de ilustración *flat design*

Fuente: https://www.pinterest.com/pin/853854410618018010/



Minimalismo

Figura # 29: Ejemplo de maquetación minimalista en una presentación

Fuente: https://www.pinterest.com/pin/625085623294973352/

El *flat design* y el minimalismo son tendencias que se relacionan. En estas se desarrollan los elementos de manera en que se muestre una sínteis gráfica bidimensional, simple e intuitiva con colores planos. Se realiza de forma en que se pueda leer fácil con una buena tipografía. La intención de estas dos tendencias es crear un diseño limpio y simple fácil de entender e intuitivo.

Códigos Visuales

Códigos Visuales

En el material didáctico se considera que el *flat design* es el tipo de diseño adecuado para mantener un constante flujo y entendimiento con el grupo objetivo. El *flat design* es una tendencia que remarca el minimalismo y es intuitivo. Este guía al espectador a través del material evitando cualquier tipo de confusiones. El minimalismo por su parte ayuda al grupo objetivo a no perderse entre tanto material, a tener concentración en lo importante y evitar distracciones. Al hacer combinación de estas dos tendencias el grupo objetivo tendrá claro lo que realmente importa en lo que le están presentando y mantener la concentración para retener la información importante.

Aspecto Didáctico

El contenido de la inducción está formado por aspectos importantes de la organización, tales cómo la misión, visión, valores y objetivos, para que las personas nuevas conozcan de la institución, habla además de los beneficios que hay dentro de la institución sobre trabajar con ellos, hablar del seguro médico para los trabajadores y sus familiares, también enfatiza acerca de el trabajo administrativos. La inducción enfatiza y capacita un poco acerca de las políticas internas, y el reglamento de salvaguardia ya que este reglamento es internacional para

evitar poner en peligro a los adultos indefensos y los niños.El índice de contenidos en la presentación es, 1. ¿Quiénes somos?, 2. Organigrama, 3. Administración, 4. Beneficios, 5. Seguro, 6. Reglamento interno, 7. Salvaguardia.

Aspecto Morfológico

El material didáctico tiene una función formativa al ser esta una forma educativa, el material ayudará a una capacitación de personal acerca de las políticas y una inducción a la empresa dando la bienvenida a los nuevos miembros. Se enseña acerca de los objetivos de la empresa en el país de Guatemala. Motiva a los trabajadores y voluntarios a trabajar de buena manera y ayuda a orientar acerca de lo que se puede y no se puede hacer.

Las ilustraciones serán imágenes simbólicas cercanas a la realidad para que el grupo objetivo empatice con el grupo objetivo, las fotografía a utilizar serán un ejemplo de la realidad misma que viven las comunidades en las regiones del país. Las imágenes serán monosémicas las cuales tendrán un solo significado, documentando los proyectos y los éxitos de ellos. El diseño será simple manteniendo al grupo objetivo enfocado en la importancia de cada elemento presentado. El elemento sonoro en las palabras guiarán al usuario nuevo a través de la aplicación para entender y utilizar evitando complicaciones en el proceso y atrasos en los proyectos al estar incomunicados. Los efectos de sonido son para hacer énfasis en la acción a realizar. La música de fondo ayudará psicológicamente al usuario a mantenerse concentrado utilizando ondas beta y poder interpretar mejor el video.

Aspecto Sintáctico

Las fotografías en primer plano mostrarán una expresión positiva en los personajes para motivar a los trabajadores acerca de apoyar en los proyectos activos. Estos se muestran según las normas de la institución en un ángulo normal para captar los sentimientos. En gran parte del proyecto las fotografías a utilizar son los planos generales ya que estos mostrarán las acciones a realizar en los proyectos desarrollándose en las comunidades, para una mejor documentación se utiliza el ángulo normal y el picado para captar la esencia del proyecto evitando enseñar el rostro de la persona.

El aire en la composición es importante ya que al utilizar las tendencias de *flat design* y minimalista, ayudará a tener una sensación de limpieza dentro del diseño. La regla de tercios en la composición ayuda a guiar al espectador dentro del diseño.

Los colores institucionales no se permiten cambiar al ser una institución internacional, pero al ser una paleta de colores amplios se escogen los más adecuados para la representación al concepto y que de forma respetuosa se le presentan a las personas. El color principal a utilizar es:

GN Green

Pantone 377 C
DIC 362
#89A230
C:42 M:10 Y:100 K:17

GN Dark Brown

Pantone Warm Gray 11 C
DIC 524
#685A55
C:0 M:15 Y:17 K:72

El color verde y el color café son los colores principales utilizados por la institución representando fuertemente los valores que representan, estos valores se representan en toda la institución, hacia el público en general e internamente.

Figura #30. Color Verde y café de Good Neighbors

Los colores secundarios son:

Figura #31. Colores secundarios de la paleta cromática de Goodneighbors

El color naranja crea un ambiente familiar creando una conexión con el espectador, creando confianza en el grupo de trabajo de Good Neighbors. El color celeste crea una sensación de innovación y de tecnología, se asocia con la seguridad y confianza que tiene dentro de la institución. El color amarillo evoca alegría, por lo que motiva al grupo objetivo a seguir ayudando El color beige es un color neutro que genera tranquilidad, relación y equilibrio, por lo que ayudará a equilibrar los conjuntos de colores. El color morado representa la sabiduría que se adquiere. Las mezclas de los colores cálidos y fríos añade dinamismo y equilibrio a las distintas piezas. Estos colores son propuestos por la institución pero son elegidos específicamente para el diseño de las distintas piezas del proyecto.

Los textos en las piezas gráficas son bastante importantes al ser un material educativo y el objetivo es informar al espectador, sin embargo, estas se van a explicar por medio de imágenes e iconos en complemento y repetición de significado para un mejor entendimiento, tanto en el material educativo como en el material audiovisual.

La continuidad del material audiovisual será una continuidad en el tiempo el cual seguirá debido a la relación con el tutorial. El ritmo suave ayudará a la comprensión de los pasos a seguir. Al ser una grabación de pantalla en su mayoría la luz será suave para poder distinguir todos los elementos en la pantalla. Para generar dinamismo dentro de los audiovisuales se generarán movimientos ópticos cómo el zoom para enfatizar en los pasos a seguir. Como parte complementaria se utilizan los signos de puntuación para terminar y remarcar acerca de la propiedad del video que se compartirá con los empleados, se utilizará el fundido en negro. La música documental se utilizará para el seguimiento del tutorial.

Aspecto Semántico

El objetivo de los audiovisuales es aprender paso por paso los aspectos básicos de las aplicaciones utilizadas para la comunicación interna de la institución.

Lo subjetivo es el aprendizaje de la utilización de una aplicación nueva, de manera autónoma para poder comunicarse internamente con los demás miembros de la institución independientemente de su ubicación geográfica

Los recursos que son considerados valiosos para su utilización son los íconos para que el grupo objetivo interprete de manera fácil y retenga con mayor facilidad, otra forma de mantener una retentiva alta es el uso de la exageración en las imágenes llamada hipérbole para crear concientización sobre los objetivos de la institución.

Capítulo

06

Proceso de Producción Gráfica

Previsualización

Nivel de Producción Gráfica 1

Nivel de Producción Gráfica 2

Nivel de Producción Gráfica 3

Propuesta Gráfica Final fundamentada

Vista preliminar de la Pieza Gráfica

Lineamientos para la puesta en práctica

Honorarios

Previsualización

Definición del Proyecto A

Diseño de material educativo para inducción y capacitación para los trabajadores de Good Neighbors Guatemala

Resumen del tema social del proyecto

Dentro de las piezas se demuestra la esencia de la institución en la que se presenta ¿Qué es Good Neighbors?,¿Cuál es su labor en Guatemala?, y demuestra los servicios que dan en los departamentos de San Marcos, Zacapa, Sololá, Guatemala, Santa Rosa, Chimaltenango, Escuintla, en la República de Guatemala.

Piezas de diseño y secciones principales

Material editorial digital

Presentación Interactiva

- Selección de aplicaciones en Internet[97]
- Portada
- Índice interactivo
- Páginas Internas con imágenes y texto

Material Multimedia

Juego para inducción

- Selección de aplicaciones en Internet
- Portada
- Instrucciones de Navegación
- Íconos
- Mapa Interactivo de contenidos
- Contenidos
- Evaluaciones

Video Tutorial

- Guión y *Storyboard*
- Contenido
- Introducción
- Barridos o Conectores
- Contenido principal
- Cierre

Producción

- Grabación
- Audio

Post-Producción

- Edición de Video
- Edición de Audio
- Animaciones

97. Con base en lo hablado con la institución se llega a la conclusión de que se necesita una aplicación externa para poder compartir los enlaces a las personas que no están dentro de la institución y solo harán un trabajo temporal.

Ruta de Usuario

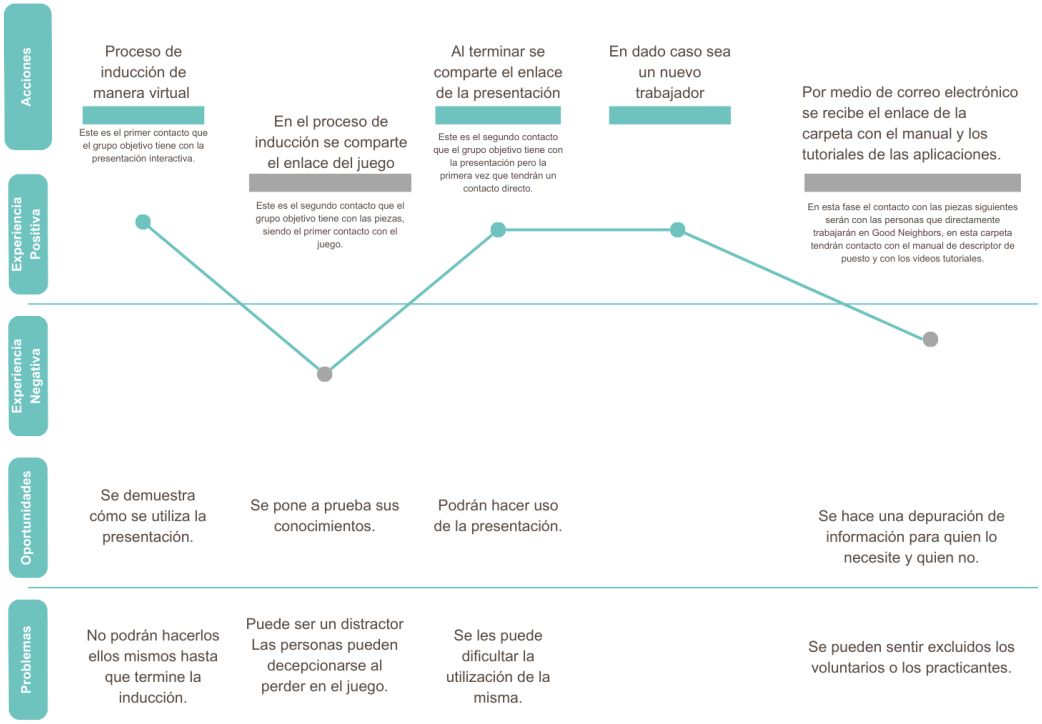


Figura #32. Ruta de usuario de las piezas realizadas. Elaboración Propia.

Nivel de Producción Gráfica 1

Pieza gráfica

Sección 1: Índice interactivo de la presentación interactiva

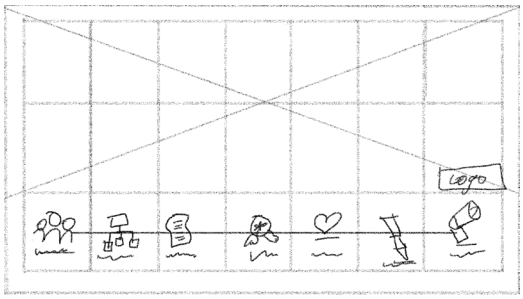


Figura #33. Boceto de índice de presentación interactiva. Elaboración Propia.

Propuesta 1

Esta propuesta sigue los lineamientos principales del *branding* de la institución, utiliza los íconos para una mejor interpretación y fácil comprensión. Utiliza una fotografía que refleja los valores principales de la institución y siempre marcando que institución es con el logotipo. Todo lo anterior está distribuido en una retícula modular y con lo necesario para evitar confusiones en la presentación.

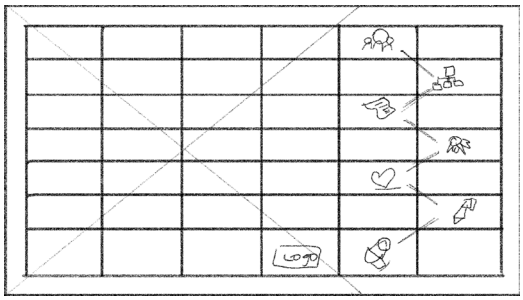


Figura #34. Boceto de índice de presentación interactiva. Elaboración Propia.

Propuesta 2

La propuesta siempre representa el minimalismo en tendencia, con los elementos justos que representan el concepto creativo, se presenta una imagen del lado izquierdo siendo la primera impresión en el recorrido visual, terminando en un zigzag del lado izquierdo que irá mostrando las siguientes pantallas, guiando el usuario a apreciar el diseño.

Propuesta 3

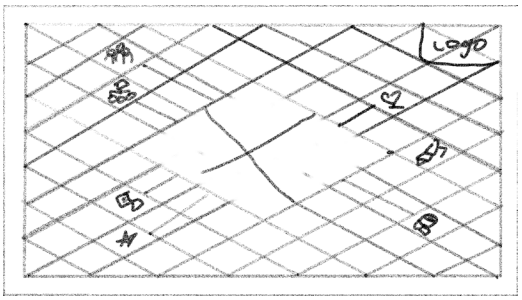


Figura #35. Boceto de índice de presentación interactiva. Elaboración Propia.

Esta propuesta pretende innovar la percepción del diseño creado a partir de una retícula modular en forma de rombo, dejando lo justo con las imágenes y haciendo un menú poco usual, el logo tiene un espacio en la esquina superior derecha. De esta forma se propone un índice interactivo el cual es más dinámico.

Sección 2: Índice secundario interactivo de la presentación interactiva

Propuesta 1

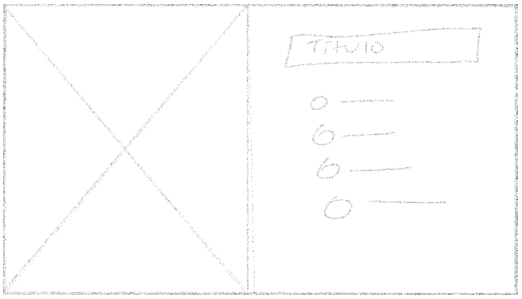


Figura #36. Boceto de índice secundario de presentación interactiva. Elaboración Propia.

Esta propuesta sigue los lineamientos principales del *branding* de la institución, utiliza los íconos para una mejor interpretación y fácil comprensión. Utiliza una fotografía que refleja en general de lo que trata la nueva sección, este índice está hecho por una retícula modular, también hace una gran diferencia en la jerarquía tipográfica

Propuesta 2

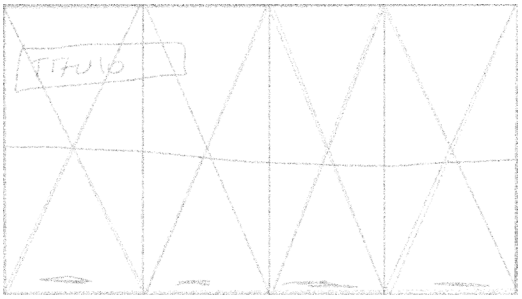


Figura #37. Boceto de índice secundario de presentación interactiva. Elaboración Propia.

Esta propuesta se alinea con el concepto creativo, representando por medio de fotografías el mismo concepto y uniéndolo a los pequeños títulos que dirigen a una nueva sección.

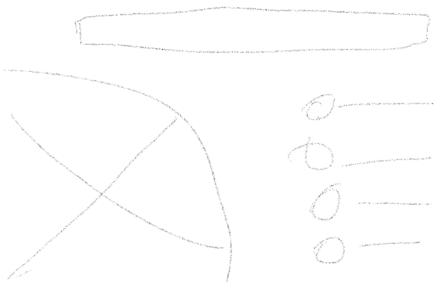


Figura #38. Boceto de índice secundario de presentación interactiva. Elaboración Propia.

Propuesta 3

Esta propuesta se alinea con la tendencia seleccionada el minimalismo, se representa con una fotografía al lado izquierdo y el menú del lado derecho y en medio de todo el título de la sección.

Sección 3: Portada de juego

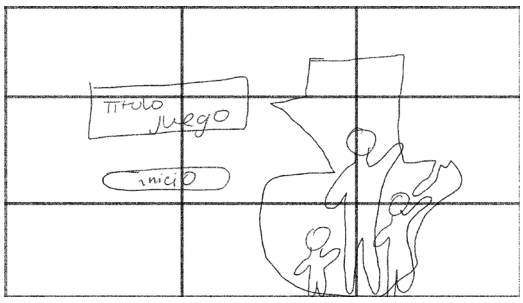


Figura #39. Boceto de portada de juego de inducción. Elaboración Propia.

Propuesta 1

Esta propuesta es una ilustración de fácil entendimiento demostrando un trabajo en equipo en Guatemala. Tiene un recorrido visual simple en el cual lo primero que se capta es el título del juego, siguiendo con la ilustración y terminando con el botón de inicio. Esta propuesta es simple y toma solo los elementos necesarios para conectarlo con el concepto creativo.

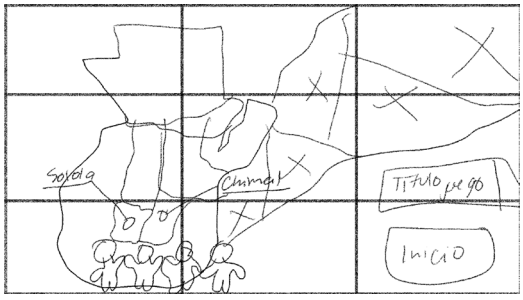


Figura #40. Boceto de portada de juego de inducción. Elaboración Propia.

Propuesta 2

La propuesta representa una ilustración del mapa de Guatemala, señalando los lugares en que la institución hace algún tipo de intervención, recrea un equipo unido abajo del mapa quienes ayudan a las comunidades, el recorrido visual sigue en una representación de los proyectos en ilustración del lado derecho, guiando al lector al título del juego y el botón de inicio.

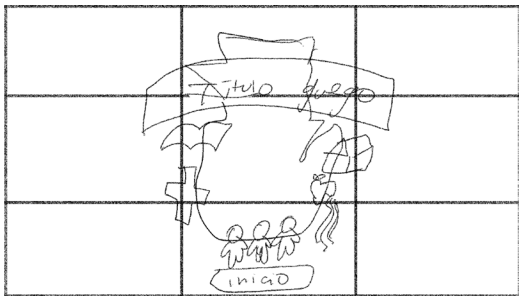


Figura #41. Boceto de portada de juego de inducción. Elaboración Propia.

Propuesta 3

El recorrido visual de la propuesta es simple, guiando al lector de manera vertical, se pone el mapa de Guatemala en alusión de la ayuda en el país junto con ilustraciones demostrativas de los proyectos de ayuda social que se realizan, el título pretende ser el punto focal al estar en una posición llamativa enfrente del mapa y el equipo está encima del botón de inicio para no perder la interpretación de la importancia del trabajo en equipo.

Descripción de Autoevaluación

Criterios de autoevaluación

Los criterios uilizados en la autoevaluación son en base a las descripciones planteadas en las premisas de diseño y en los códigos visuales los cuales dan las bases a las ideas planteadas en los bocetos hechos a mano.

Las valoraciones se hacen de la siguiente manera:

No aplica = 0, Replantear = 1, Bueno = 2, Muy bueno = 3

Los parámetros a evaluar son:

a. **Composición y recorrido visual:** La composición guía al ritmo del movimiento que busca comunicar el concepto creativo.
b. **Estética:** La composición es agradable a la vista.
c. **Pregnancia:** La simplicidad y armonía de los elementos son significativos y memorables.
*d. **Bra nding**:* se apega a los lineamientos del branding de la institución.
e. **Suficiencia:** Los elementos de la composición contienen lo necesario y no crean distracciones visuales.
f. **Jerarquía visual:** La distribución de los elementos facilita la ruta de lectura según importancia.

Instrumento de autoevaluación

Se utiliza una tabla de cotejo para las evaluaciones de los bocetos.

Tabla 16. Tabla de cotejo de evaluación de bocetos en nivel de producción gráfica 01.

Sección a evaluar							
Parámetro	**a.**	**b.**	**c.**	**d.**	**e.**	**f.**	**Total**
Propuesta 01							
Propuesta 02							
Propuesta 03							

Fuente: Elaboración propia

Descripción y Fundamentación de la decisión final

Tabla 17. Tabla de cotejo de evaluación de bocetos en nivel de producción gráfica 01 del Índice Interactivo.

Índice Interactivo							
Parámetro	**a.**	**b.**	**c.**	**d.**	**e.**	**f.**	**Total**
Propuesta 01	3	3	2	3	2	3	16
Propuesta 02	2	3	2	2	2	2	13
Propuesta 03	1	2	2	2	1	1	09

Fuente: Elaboración propia

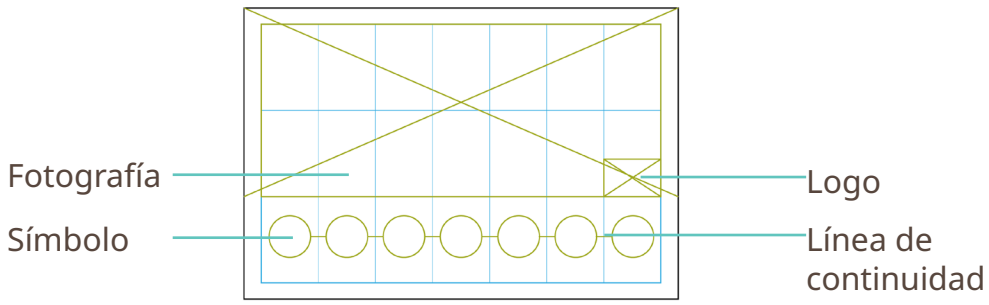


Figura #42. Boceto de índice de presentación interactiva. Elaboración Propia.

Resultado y desición final

La propuesta 01 es la que tuvo mejor puntuación en los criterios de evaluación, cumpliendo con los parametros de estética, pregnancia, suficiencia, jerarquia visual, composición y recorrido visual, siedo también la que mejor se apega a los lineamientos de *branding* de la institucióNal de Good Neighbors.

Tabla 18. Tabla de cotejo de evaluación de bocetos en nivel de producción gráfica 01 del Índice Interactivo secundario.

Índice Interactivo							
Parámetro	**a.**	**b.**	**c.**	**d.**	**e.**	**f.**	**Total**
Propuesta 01	3	3	3	2	3	3	17
Propuesta 02	1	2	1	2	1	1	08
Propuesta 03	2	3	2	2	3	3	15

Fuente: Elaboración propia

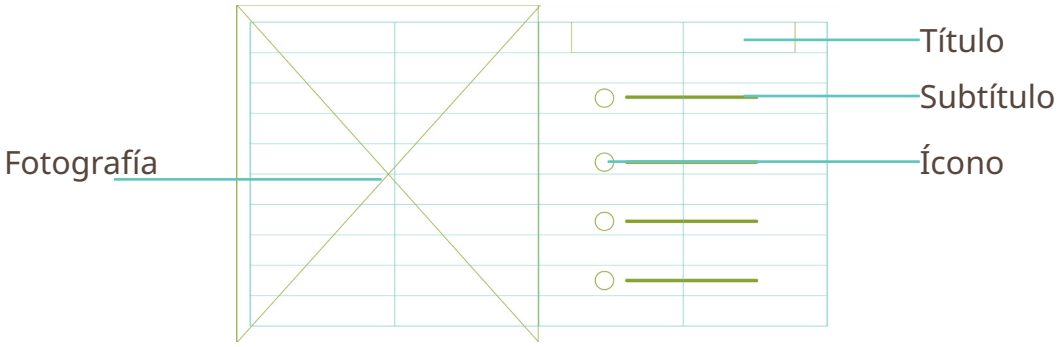


Figura #43. Boceto de índice secundario de presentación interactiva. Elaboración Propia.

Resultado y desición final

La propuesta 01 es la que tuvo mejor puntuación en los criterios de evaluación, cumpliendo con los parametros de estética, *branding*, pregnancia, suficiencia, jerarquia visual, composición y recorrido visual. La composición es agradable a la vista y es simple, evitando las complicaciones para el entendimiento del grupo objetivo.

Tabla 18. Tabla de cotejo de evaluación de bocetos en nivel de producción gráfica 01 de la portada de juego.

Índice Interactivo							
Parámetro	**a.**	**b.**	**c.**	**d.**	**e.**	**f.**	**Total**
Propuesta 01	3	3	2	2	3	3	16
Propuesta 02	2	2	2	3	2	2	13
Propuesta 03	2	2	2	2	1	2	11

Fuente: Elaboración propia

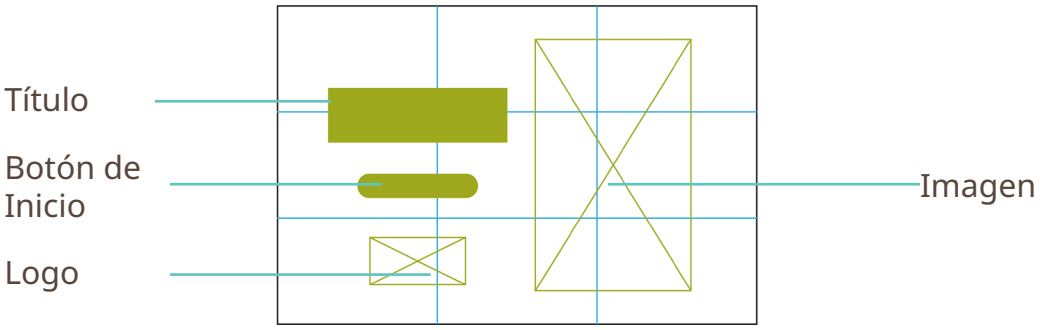


Figura #44. Boceto de portada de juego de inducción. Elaboración Propia.

Resultado y desición final

La propuesta 01 es la que tuvo mejor puntuación en los criterios de evaluación, cumpliendo con los parametros de estética, *branding*, pregnancia, suficiencia, jerarquia visual, composición y recorrido visual. La composición es agradable y amigable, crea armonía en la composición y el recorrido visual es simple, rápido y facil de comprender en su totalidad.

Nivel de Producción Gráfica 2

Pieza gráfica

Sección 1: Índice interactivo de la presentación interactiva

Figura #45. Índice de presentación interactiva. Elaboración Propia.

Esta propuesta sigue los lineamientos principales del *branding* de la institución, utiliza los icónos para una mejor interpretación y fácil comprensión. Utiliza una fotografía que refleja los valores principales de la institución y siempre marcando qué institución es con el logotipo. Todo lo anterior está distribuido en una retícula modular y con lo necesario para evitar confusiones en la presentación.

Sección 2: Índice interactivo secundario

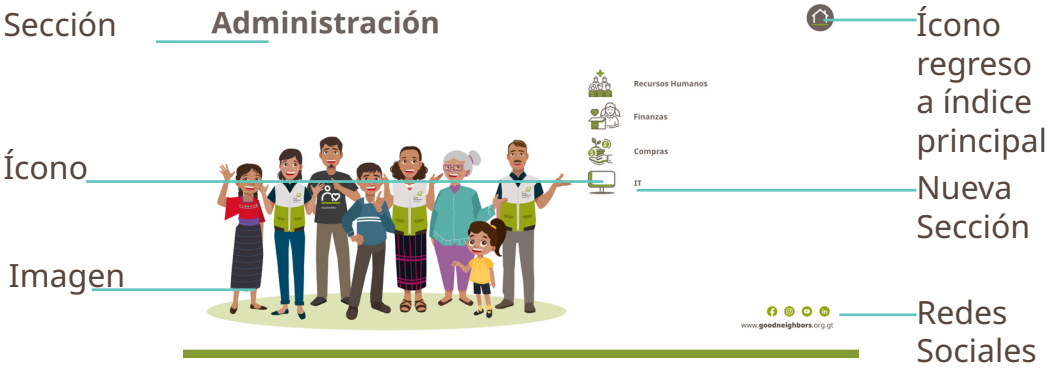


Figura #46. Índice interactivo secundario. Elaboración Propia.

La propuesta realizada tiene lo necesario para ser una propuesta minimalista, tiene una representación de la sección, al ser interactiva igualmente a la principal, cada sección se representa con un ícono. La imagen de la izquierda es una ilustración de la sección o una imagen según sea el caso, las páginas tienen una línea de continuidad y se incluye la sección de redes sociales abajo a la derecha, se incluye un ícono de regreso a la página principal arriba a la izquierda.

Sección 3: Portada de Juego

Figura #47. Portada de Juego. Elaboración Propia.

Siguiendo con las tendencias elegidas, esta propuesta es minimalista con lo necesario, nombre y logo del juego, una ilustración simple que representa al juego, un botón de inicio y nombre y logo de la institución. Para las ilustraciones se utilizan los colores intstitucionales para crear una conexión con la presentación de inducción.

Descripción de Validación

Técnica

Para la validación con profesionales se utiliza una encuesta en la cual estos profesionales pueden ver el proyecto realizado por medio de *mockups* y pudieron analizar los puntos más relevantes dando su opinión y además calificando el proyecto.

Muestra

Se validaron las piezas con cinco profesionales del diseño gráfico con una edad que varía entre los 30 a 50 años. Se evalua su expertis en el diseño editorial para que la retroalimentación sea efectiva y asertiva.

- Tany García
  Licenciada en Diseño Gráfico
- Katia Pinto
  Licenciada en Diseño Gráfico
- Amanda Ramos
  Licenciada en Diseño Gráfico
- Pedro Cruz
  Licenciado en Diseño Gráfico
- Jairo Choché
  Licenciado en Diseño Gráfico

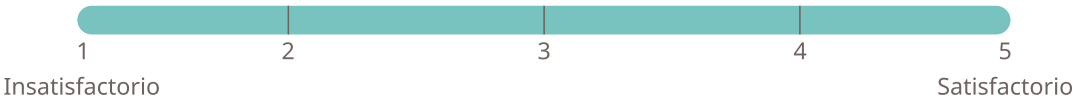
Criterios de evaluación

a. **Composición y recorrido visual:** La composición guía al ritmo del movimiento que busca comunicar el concepto creativo.
b. **Estética:** La composición es agradable a la vista.
c. **Pregnancia:** La simplicidad y armonía de los elementos son significativos y memorables.
d. **Jerarquía visual:** La distribución de los elementos facilita la ruta de lectura según importancia.

Descripción del Proceso de Validación

El instrumento de validación se realizó por medio de Google forms, el cual se puede consultar en los anexos. Se establece unacomunicación con los profesionales para evaluar su disponibilidad para hacer la validación profesional, se toma en cuenta el tiempo que estos tiene y se considera hacer la validación de forma asincrónica.

Resultados de Validación



Sección de presentación

Indique en la siguiente escala: ¿El índice interactivo principal hace alusión al concepto creativo? (Siendo 1 insatisfactorio y 5 satisfactorio)

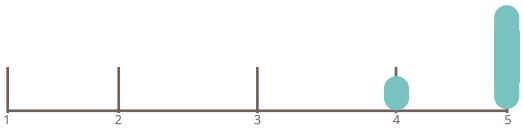


Figura #48. Pregunta 1. Encuesta a profesionales Elaboración Propia.

Cuatro profesionales han respondido que es totalmenta satisfactorio y un profesional respondio un 4 en la escala.

Indique en la siguiente escala: ¿El índice interactivo principal tiene una calidad gráfica satisfactoria? (Siendo 1 insatisfactorio y 5 satisfactorio)

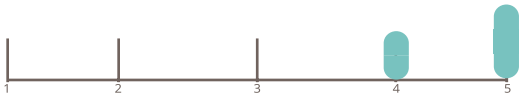


Figura #49. Pregunta 2. Encuesta a profesionales Elaboración Propia.

Tres profesionales han respondido que es totalmenta satisfactorio y dos profesionales respondieron un 4 en la escala.

Indique en la siguiente escala: ¿El índice secundario hace alusión al concepto creativo? (Siendo 1 insatisfactorio y 5 satisfactorio)

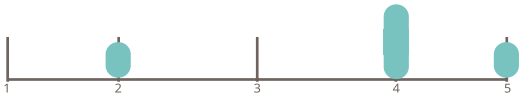


Figura #50. Pregunta 3. Encuesta a profesionales Elaboración Propia.

Tres profesionales del diseño consideran en la escala un 4 de satisfacción de que el índice secundario hace alusión al concepto creativo. Un profesional cree que es satisfactorio y un profesional cree que no tiene mucha relación.

Indique en la siguiente escala: ¿El índice secundario tiene una calidad gráfica satisfactoria? (Siendo 1 insatisfactorio y 5 satisfactorio)

Figura #51. Pregunta 4. Encuesta a profesionales Elaboración Propia.

La calidad gráfica es satisfactoria en la escala del 1 a 5 en un 4 para tres profesionales y un 3 para dos profesionales.

Indique en la siguiente escala: ¿El índice secundario tiene una calidad gráfica satisfactoria? (Siendo 1 insatisfactorio y 5 satisfactorio)

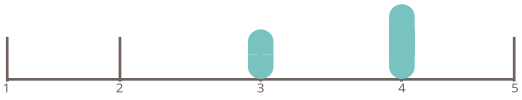


Figura #52. Pregunta 5. Encuesta a profesionales Elaboración Propia.

La calidad gráfica es satisfactoria en la escala del 1 a 5 en un 4 para tres profesionales y un 3 para dos profesionales.

La calidad gráfica es satisfactoria en la escala del 1 a 5 en un 4 para tres profesionales y un 3 para dos profesionales.

Figura #53. Pregunta 6. Encuesta a profesionales Elaboración Propia.

La calidad gráfica es satisfactoria en la escala del 1 a 5 en un 4 para tres profesionales y un 3 para dos profesionales.

Indique en la siguiente escala: ¿Las páginas internas hacen alusión al concepto creativo? (Siendo 1 insatisfactorio y 5 satisfactorio)

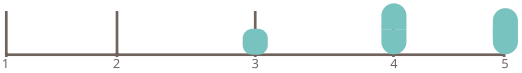


Figura #54. Pregunta 7. Encuesta a profesionales Elaboración Propia.

Existe una discrepancia entre los profesionales en las páginas internas ya que 2 profesionales lo encuentran alusivo al concepto creativo, 2 profesionales creen que se acerca bastante y un profesional cree que tiene algo del concepto creativo.

Indique en la siguiente escala: ¿Las páginas internas tienen una calidad gráfica satisfactoria? (Siendo 1 insatisfactorio y 5 satisfactorio)

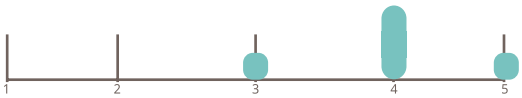


Figura #55. Pregunta 8. Encuesta a profesionales Elaboración Propia.

La mayoria de los profesionales considera que las páginas internas tienen una calidad gráfica satisfactoria, casi del todo.

Indique en la siguiente escala: En general, ¿El recorrido visual del proyecto facilita la lectura? (Siendo 1 insatisfactorio y 5 satisfactorio)

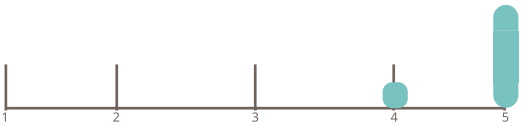


Figura #56. Pregunta 9. Encuesta a profesionales Elaboración Propia.

Los profesionales en casi en su totalidad encuentran que el recorrido visual es bastante satisfactorio.

Indique en la siguiente escala: ¿Se evidencia una jerarquía tipográfica en las páginas de la presentación? (Siendo 1 insatisfactorio y 5 satisfactorio)

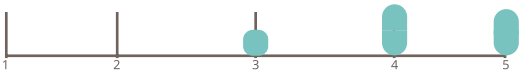


Figura #57. Pregunta 10. Encuesta a profesionales Elaboración Propia.

Dos de los profesionales encuentran en la presentación una jerarquía tipográfica evidente, dos profesionales encuentran esta jerarquía muy evitende y un profesional considera que se necesita mejorar.

Indique en la siguiente escala: ¿Se hace evidencia del detalle de la composición y del uso de la retícula en el proyecto? (Siendo 1 insatisfactorio y 5 satisfactorio)

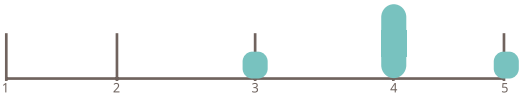


Figura #58. Pregunta 11. Encuesta a profesionales Elaboración Propia.

Tres profesionales consideran que la composición y la retícula se hace muy evidente, un profesional encuentra que necesita mejorarse y un profesional considera que es evidente en su totalidad.

Resultado de carácter cualitativo

Al finalizar esta sección los profesionales dejaron comentarios que se toman en cuenta para mejorar la presentación, recomendaciones como utilizar los espacios en blanco a favor, mejorar la jerarquía, agregar más colores institucionales y evitar los ríos y lagunas.

Sección de juego interactivo

Indique en la siguiente escala: ¿La ilustración de la portada hace alusión al concepto creativo? (Siendo 1 insatisfactorio y 5 satisfactorio)

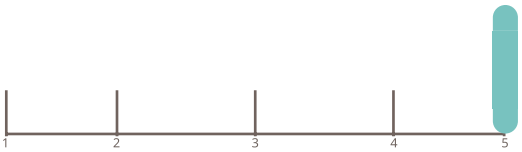


Figura #59. Pregunta 12. Encuesta a profesionales Elaboración Propia.

Los profesionales consideran que la portada hace alusión al concepto creativo en su totalidad.

Indique en la siguiente escala: ¿La portada en general tiene una calidad gráfica satisfactoria? (Siendo 1 insatisfactorio y 5 satisfactorio)

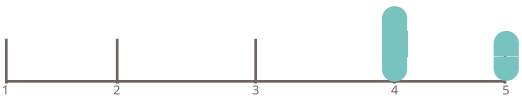


Figura #60. Pregunta 13. Encuesta a profesionales Elaboración Propia.

Los profesionales consideran que la portada tiene una calidad gráfica bastante satisfactoria para el proyecto.

Indique en la siguiente escala: ¿La ilustración del juego hace alusión al concepto creativo? (Siendo 1 insatisfactorio y 5 satisfactorio)

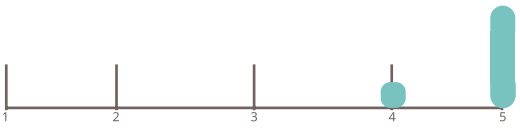


Figura #61. Pregunta 14. Encuesta a profesionales
Elaboración Propia.

Los profesionales consideran que la ilustración utilizada en el juego hace una alusión al concepto creativo casi en su totalidad.

Indique en la siguiente escala: ¿Las ilustraciones tienen una calidad gráfica satisfactoria? (Siendo 1 insatisfactorio y 5 satisfactorio)

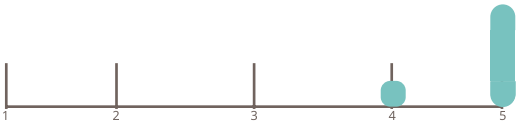


Figura #62. Pregunta 15. Encuesta a profesionales
Elaboración Propia.

Los profesionales consideran que la calidad gráfica es bastante satisfactoria.

Indique en la siguiente escala: En general, ¿El recorrido visual del juego es coherente?(Siendo 1 insatisfactorio y 5 satisfactorio)

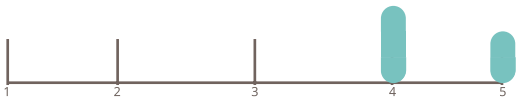


Figura #63. Pregunta 16. Encuesta a profesionales
Elaboración Propia.

En general el recorrido visual del juego es bastante coherente.

Indique en la siguiente escala: ¿Existe una jerarquía dentro de la composición de las ilustraciones del juego? (Siendo 1 insatisfactorio y 5 satisfactorio)

Figura #64. Pregunta 17. Encuesta a profesionales
Elaboración Propia.

La jerarquía dentro de la composición del juego es bastante satisfactoria.

Resultado de carácter cualitativo

Al final de la sección los profesionales comentaron que los colores de los verdes del juego pueden variarse más para que el chaleco destaque y mejorar la composición tipográfica en general.

Descripción y Fundamentación de la decisión final

Sección 1: Índice interactivo de la presentación interactiva

Figura #65. Índice de presentación interactiva. Elaboración Propia.

Al ser una pieza bastante satisfactoria, los profesionales no comentaron ningún cambio en esta sección.

Sección 2: Índice interactivo secundario

Figura #66. Índice interactivo secundario. Elaboración Propia.

En esta sección los profesionales sugieren mejorar el uso de los espacios en blanco para ayudar a que la composición tenga más sentido con el concepto creativo y sea más llamativo para los participantes.

Sección 3: Portada de Juego

Figura #67. Portada de Juego. Elaboración Propia.

Al ser una pieza bastante satisfactoria, los profesionales no comentaron ningún cambio en esta sección.

Nivel de Producción Gráfica 3

El nivel de producción gráfica 3 se hizo en periodo de tiempo corto desde el nivel de producción gráfica 2 por lo que los cambios a realizar en la presentación y el juego no son verdaderamente significativos.

Sección 1: Índice interactivo de la presentación interactiva

Figura #68. Índice de presentación interactiva. Elaboración Propia.

Como resultado de la evaluación de los profesionales esta sección no sufrió cambios para la siguiente evaluación.

Sección 2: Índice interactivo secundario

Figura #69. Índice interactivo secundario. Elaboración Propia.

Se busca un nuevo método de interpretar el concepto creativo. Esta propuesta utiliza el espacio en blanco para distuibuir los elementos de distinta forma pero que pueda ser directo con el concepto.

Sección 3: Portada de Juego

Figura #70. Portada de Juego. Elaboración Propia.

Como resultado de la evaluación de los profesionales esta sección no sufrió cambios para la siguiente evaluación.

Descripción de Validación

Técnica

Se presenta los avances del proyecto al cliente y se realiza una encuesta para validar la satisfacción del cliente con el material.

Muestra

Se validaron las piezas con dos profesionales y expertas en reclutamiento e inducción que trabajan en el departamento de recursos humanos de la institución. La validación se realiza con la licenciada Jennifer Rosales y la licenciada Olga Albizú con 30 y 25 años respectivamente.

Criterios de evaluación

Los principales criterios de evaluación en el proyecto fueron:

a. **Composición y recorrido visual:** La composición guía al ritmo del movimiento que busca comunicar el concepto creativo.
b. **Estética:** La composición es agradable a la vista.
c. **Pregnancia:** La simplicidad y armonía de los elementos son significativos y memorables.
d. **Jerarquía visual:** La distribución de los elementos facilita la ruta de lectura según importancia.

Descripción del proceso de validación

Durante la realización de las piezas gráficas, el cliente se involucró por lo que se recibió una constante retroalimentación. Para el proceso final se toma la iniciativa de tener una reunión presencial para la validación del proyecto. Sin embargo, se llego a un acuerdo con el cliente para tener una reunión con la licenciada Jennifer Rosales de manera virtual y con la licenciada Olga Albizú de manera presencial el viernes 13 de Noviembre.

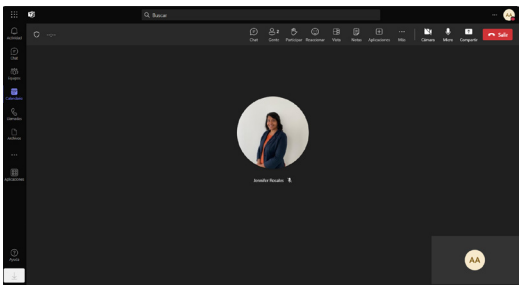
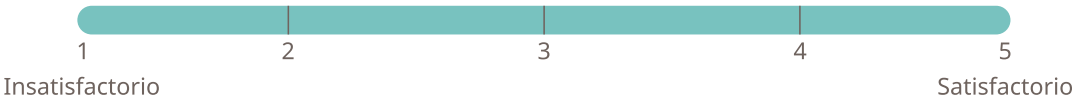


Figura #71. Reunión virtual con la licenciada Jennifer Rosales.

Durante la reunión virtual se sigue una agenda que se realiza previamente donde empieza con la bienvenida y agradecimientos y continúa con la presentación de las piezas gráficas y por último se explica la encuesta realizada en google forms para que el cliente pueda responder de forma sincera.

Resultados de Validación



Indique en la siguiente escala: ¿La portada tiene relación con los temas de inducción y con el concepto creativo “Conexión interactiva en equipo”? (Siendo 1 insatisfactorio y 5 satisfactorio)

Figura #72. Pregunta 1. Encuesta a Cliente. Elaboración Propia.

El cliente encuentra totalmente satisfactoria la conexión del concepto creativo con la portada de la presentación.

Indique en la siguiente escala: ¿El Índice principal hace alusión a el concepto creativo “Conexión interactiva en equipo”? (Siendo 1 insatisfactorio y 5 satisfactorio)

Figura #73. Pregunta 2. Encuesta a Cliente. Elaboración Propia.

El cliente encuentra totalmente satisfactoria la conexión del concepto creativo con el índice principal de la presentación.

Indique en la siguiente escala: ¿El separador de contenido connota un cambio en los contenidos de la inducción? (Siendo 1 insatisfactorio y 5 satisfactorio)

Figura #74. Pregunta 3. Encuesta a Cliente. Elaboración Propia.

El cliente encuentra totalmente satisfactorio el separador de cambio de contenidos.

Indique en la siguiente escala: ¿El uso de imágenes es un apoyo visual acerca del tema a tratar en el momento? (Siendo 1 insatisfactorio y 5 satisfactorio)

Figura #75. Pregunta 4. Encuesta a Cliente. Elaboración Propia.

El cliente encuentra totalmente satisfactorio las imágenes utilizadas en la presentación.

Indique en la siguiente escala: ¿El uso de íconos es un apoyo visual acerca del tema a tratar en el momento?(Siendo 1 insatisfactorio y 5 satisfactorio)

Figura #76. Pregunta 5. Encuesta a Cliente.Elaboración Propia.

El cliente encuentra totalmente satisfactorio el uso de íconos en la presentación.

Indique en la siguiente escala: ¿El recorrido visual facilita la lectura? (Siendo 1 insatisfactorio y 5 satisfactorio)

Figura #77. Pregunta 6. Encuesta a Cliente.Elaboración Propia.

El cliente encuentra totalmente satisfactorio el recorrido visual en la presentación.

Indique en la siguiente escala: ¿Se evidencia la jerarquía en el tamaño de letra? (Título, subtítulo y cuerpo de texto) (Siendo 1 insatisfactorio y 5 satisfactorio)

Figura #78. Pregunta 7. Encuesta a Cliente.Elaboración Propia.

El cliente encuentra totalmente satisfactorio la jerarquía del texto en la presentación.

Indique en la siguiente escala: ¿La calidad gráfica de la pieza es funcional para los contenidos de la inducción? (Siendo 1 insatisfactorio y 5 satisfactorio)

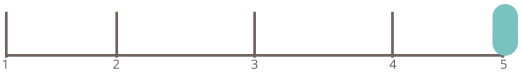


Figura #79. Pregunta 8. Encuesta a Cliente.Elaboración Propia.

El cliente encuentra totalmente satisfactorio la calidad de las piezas gráficas de los contenidos de la inducción.

Resultado de carácter cualitativo

Al final de la reunión la oficial de recursos humanos (Licda. Olga Albizú) y la jefe de recursos humanos (Licda. Jennifer Rosales) comentan acerca del juego y de la presentación, donde felicitan a la estudiante y comentan acerca de la calidad siendo esta satisfactoria. Sin embargo, la jefe de recursos humanos agrega un úlrimo cambio de imágen en una de las dispositivas.

Descripción de Validación

Técnica

Se presenta un audiovisual al grupo objetivo explicando lo realizado en el proyecto y después se realiza una encuesta en Google forms.

Muestra

Las piezas fueron validadas con un grupo de 14 trabajadores de la institución que oscilan entre las edades de 24 a 40 años. Estos se dividen entre profesionales en distintas profesiones como ingieneria, administración, etc. Así como estudiantes universitarios y bachilleres.

Criterios de evaluación

Los principales criterios de evaluación en el proyecto fueron:

a. **Composición y recorrido visual:** La composición guía al ritmo del movimiento que busca comunicar el concepto creativo.
b. **Estética:** La composición es agradable a la vista.
c. **Pregnancia:** La simplicidad y armonía de los elementos son significativos y memorables.
d. **Jerarquía visual:** La distribución de los elementos facilita la ruta de lectura según importancia.

Descripción del proceso de validación

Con el apoyo de la institución se convoca a una reunión de validación del proyecto de la estudiante para el día lunes 16 de octubre.

Se prepara con anticipación un audiovisual donde se explica y se muestra al grupo objetivo el proyecto realizado, las páginas de la presentación y el juego.

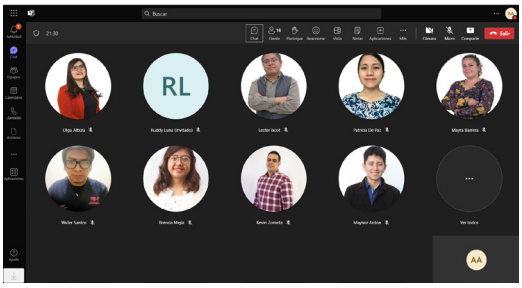
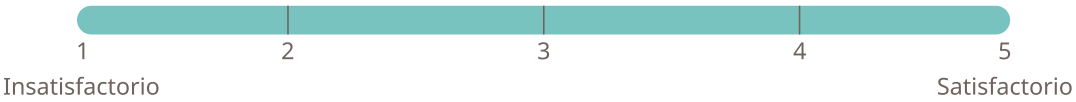


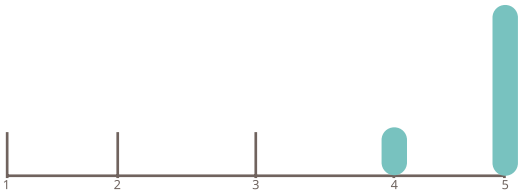
Figura #80. Reunión virtual con el grupo objetivo.

Durante la reunión virtual se sigue una agenda que se realiza previamente donde el cliente empieza presentando a la estudiate. La estudiante se presenta con el grupo objetivo y explica un poco acerca del proyecto. Luego procede a mostrar el audiovisual preparado para que el grupo objetivo pueda entender de que es el proyecto y para que sirve.

Resultados de Validación



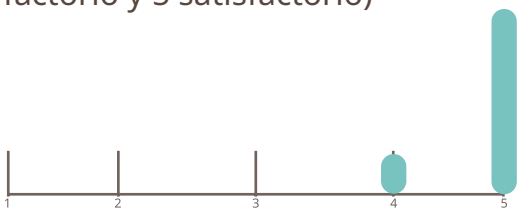
Indique en la siguiente escala: ¿La portada tiene relación con los temas de inducción y con el concepto creativo “Conexión interactiva en equipo”? (Siendo 1 insatisfactorio y 5 satisfactorio)



El grupo objetivo encuentra una relación de la portada con los temas de inducción así como con el concepto creativo.

Figura #81. Pregunta 1. Encuesta a grupo objetivo. Elaboración Propia.

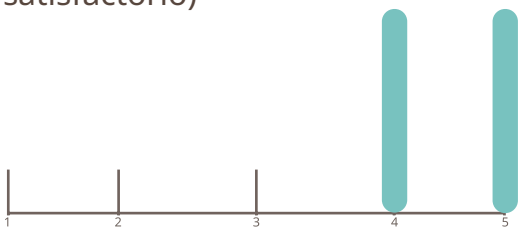
Indique en la siguiente escala: ¿El Índice principal hace alusión a el concepto creativo “Conexión interactiva en equipo”? (Siendo 1 insatisfactorio y 5 satisfactorio)



El grupo objetivo encuentra una relación del índice principal el concepto creativo.

Figura #82. Pregunta 2. Encuesta a grupo objetivo. Elaboración Propia.

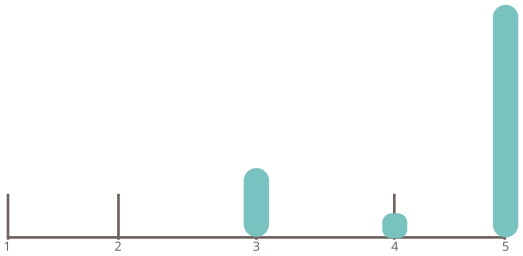
Indique en la siguiente escala: ¿El separador de contenido connota un cambio en los contenidos de la inducción? (Siendo 1 insatisfactorio y 5 satisfactorio)



El grupo objetivo nota el cambio de sección dentro de las páginas de contenido de la presentación.

Figura #83. Pregunta 3. Encuesta a grupo objetivo. Elaboración Propia.

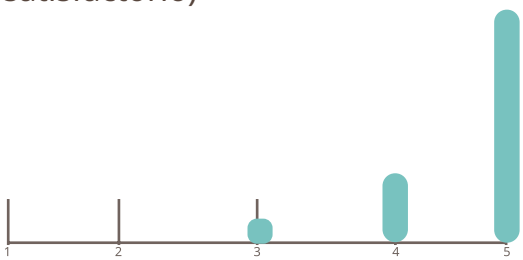
Indique en la siguiente escala: ¿El uso de imágenes es un apoyo visual acerca del tema a tratar en el momento? (Siendo 1 insatisfactorio y 5 satisfactorio)



El grupo objetivo creen que el apoyo visual en imágenes es relativamente bueno y que puede mejorar.

Figura #84. Pregunta 4. Encuesta a grupo objetivo. Elaboración Propia.

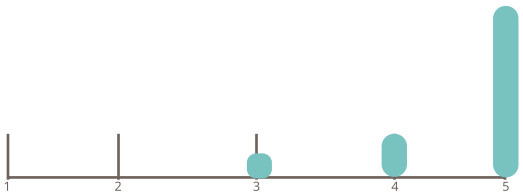
Indique en la siguiente escala: ¿El uso de íconos es un apoyo visual acerca del tema a tratar en el momento? (Siendo 1 insatisfactorio y 5 satisfactorio)



El grupo objetivo encuentra que el apoyo visual en los íconos son bastantes satisfactorios y representativos con el tema a tratar.

Figura #85. Pregunta 5. Encuesta a grupo objetivo. Elaboración Propia.

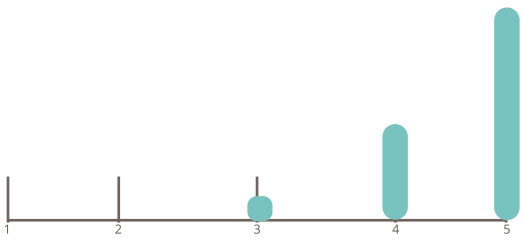
Indique en la siguiente escala: ¿El recorrido visual facilita la lectura? (Siendo 1 insatisfactorio y 5 satisfactorio)



El grupo objetivo encuentra en su mayoría satisfactorio el recorrido visual en la presentación de inducción.

Figura #86. Pregunta 6. Encuesta a grupo objetivo. Elaboración Propia.

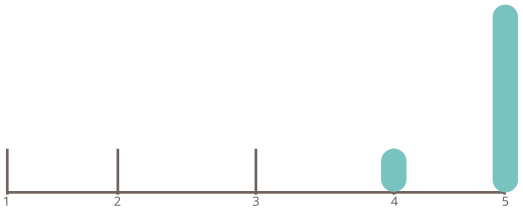
Indique en la siguiente escala: ¿Se evidencia la jerarquía en el tamaño de letra? (Título, subtítulo y cuerpo de texto) (Siendo 1 insatisfactorio y 5 satisfactorio)



El grupo objetivo encuentra jerarquía en el tamaño de la letra pero consideran que puede mejorar en la presentación.

Figura #87. Pregunta 7. Encuesta a grupo objetivo. Elaboración Propia.

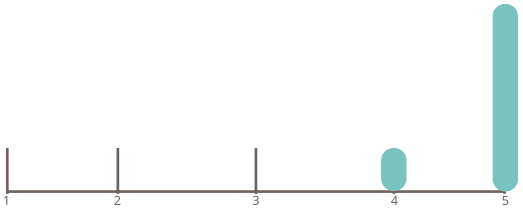
Indique en la siguiente escala: ¿La calidad gráfica de la pieza es funcional para los contenidos de la inducción? (Siendo 1 insatisfactorio y 5 satisfactorio)



El grupo objetivo encuentra de una buena calidad gráfica la presentación.

Figura #88. Pregunta 8. Encuesta a grupo objetivo. Elaboración Propia.

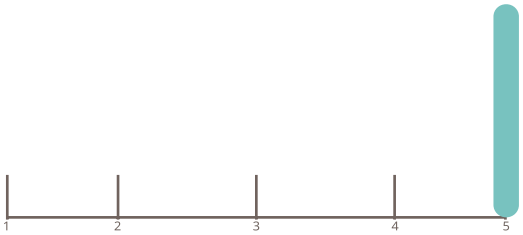
Indique en la siguiente escala: En general ¿La presentación es simple y memorable? (Siendo 1 insatisfactorio y 5 satisfactorio)



El grupo objetivo encuentra la presentación simple y memorable.

Figura #89. Pregunta 9. Encuesta a grupo objetivo. Elaboración Propia.

Indique en la siguiente escala: En general ¿El juego interactivo es simple y memorable? (Siendo 1 insatisfactorio y 5 satisfactorio)



El grupo objetivo encuentra el juego simple y memorable.

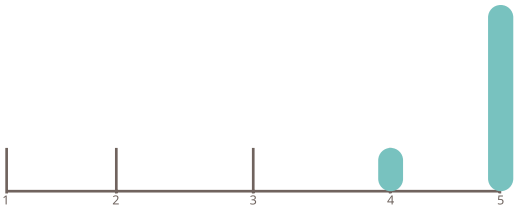
Figura #90. Pregunta 10. Encuesta a grupo objetivo. Elaboración Propia.

Indique en la siguiente escala: La pieza es funcional la búsqueda de información relevante de la institución (Siendo 1 insatisfactorio y 5 satisfactorio)

El grupo objetivo encuentra la pieza funcional para la búsqueda de información relevante.

Figura #91. Pregunta 11. Encuesta a grupo objetivo. Elaboración Propia.

Indique en la siguiente escala: ¿La presentación capta su atención de manera continua durante la inducción? (Siendo 1 insatisfactorio y 5 satisfactorio)



La presentación capta la atención del grupo objetivo durante la capacitación e inducción.

Figura #92. Pregunta 12. Encuesta a grupo objetivo. Elaboración Propia.

Indique en la siguiente escala: ¿Usted cree que el juego le ayuda a entender mejor los contenidos relevantes de la inducción? (Siendo respuesta de Si o No)

El 100% del grupo objetivo cree que el juego le ayuda a entender los contenidos relevantes de la inducción.

Figura #93. Pregunta 13. Encuesta a grupo objetivo. Elaboración Propia.

Resultado de carácter cualitativo

Al final de la reunión el grupo objetivo comenta acerca de la presentación y el juego en general dando comentarios positivos de las piezas. Consideran que es institucional pero llamativo, además comentan acerca de los aspectos específicos que les gustaron y comentan sobre la parte interactiva siendo algo muy llamativo para ellos.

Propuesta Gráfica Final Fundamentada

Pieza gráfica

Sección 1: Índice interactivo de la presentación interactiva

Figura #94. Índice de presentación interactiva. Elaboración Propia.

Según la encuesta y los comentarios dados por los trabajadores de Good Neighbors se encuentra que el índice interactivo es totalmente funcional y agradable para el grupo objetivo, el cliente y los profesionales, por lo que no sufre ningún cambio.

Sección 2: Índice interactivo secundario

Figura #95. Índice interactivo secundario. Elaboración Propia.

El índice interactivo secundario tiene una buena aceptación por parte del cliente y del grupo objetivo por lo que a partir de la validación profesional no sufre cambio alguno.

Sección 3: Portada de Juego

Figura #96. Portada de Juego. Elaboración Propia.

Según la encuesta y los comentarios dados por los trabajadores de Good Neighbors se encuentra que la portada del juego es funcional y amigable, por lo que es totalmente llamativo y no sufre ningún cambio.

Vista preliminar de las Piezas Gráficas

Juego ineractivo

Figura #97. Portada de Juego mockup. Elaboración Propia.

Figura #98. Escenas de Juego. Elaboración Propia.

Figura #99. Escenas de Juego. Elaboración Propia.

Figura #100. Escenas de Juego. Elaboración Propia.

Figura #101. Escenas en computadora de Juego. Elaboración Propia.

Presentación

Figura #102. Presentación de inducción. Elaboración Propia.

Figura #103. Presentación de inducción. Elaboración Propia.

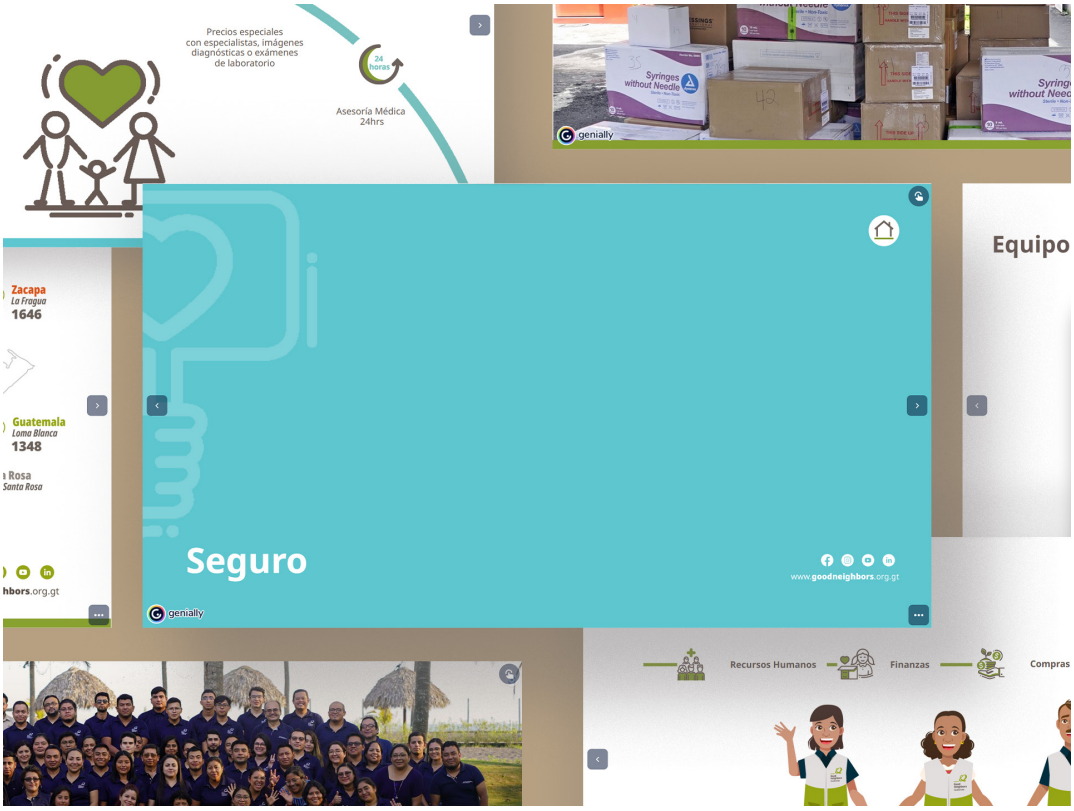


Figura #104. Presentación de inducción. Elaboración Propia.

Figura #105. Presentación de inducción en computadora. Elaboración Propia.

Video tutorial

Figura #106. Videotutorial de inicio. Elaboración Propia.

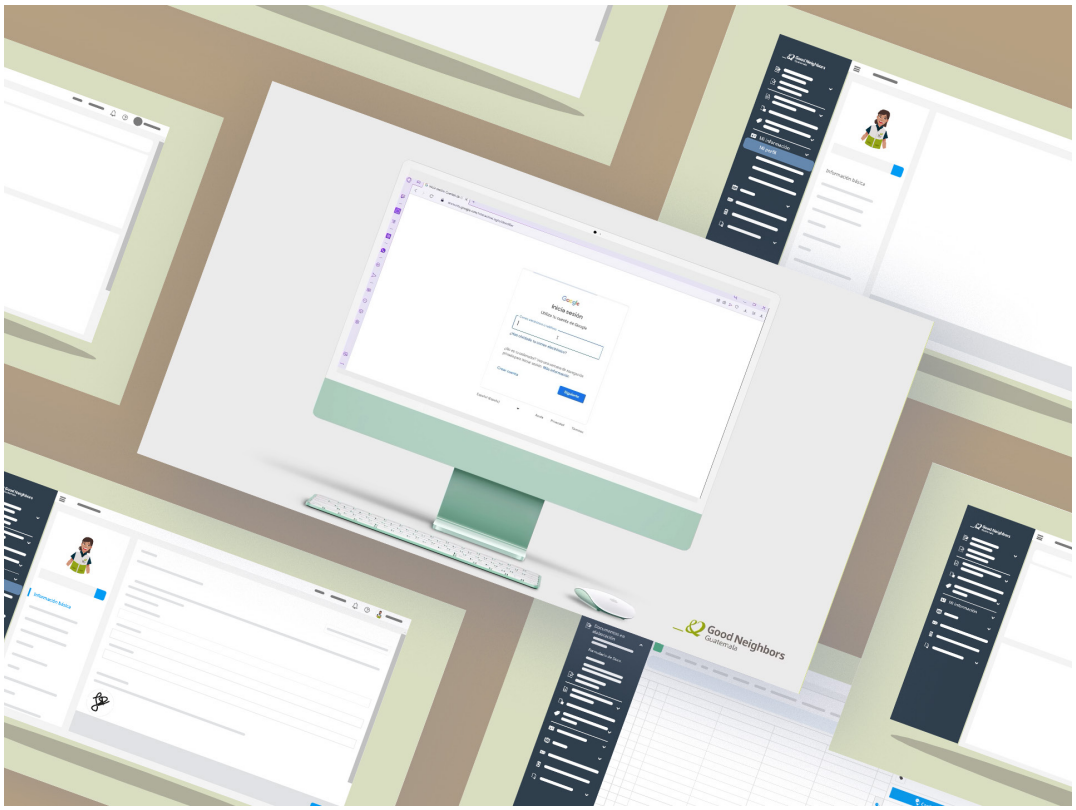


Figura #107. Videotutorial de inicio. Elaboración Propia.

Figura #108. Videotutorial de inicio. Elaboración Propia.

Figura #109. Videotutorial de inicio en distintos dispositivos. Elaboración Propia.

Lineamientos para la puesta en práctica

Instrucciones de Utilización

Presentación

Para el editor

- Al ser una presentación en la aplicación Genial.ly se debe de tener un usuario para poder editar.
- Es recomendable que no se le hagan configuraciones a los botones ya que pueden causar una mal función en el mismo botón de la presentación.
- Se puede cambiar el texto a uno más actualizado clickando en el texto que desea cambiar.
- Para la sección de organigramas cuando se desee actualizar lo único que se debe hacer es guardar primero el organigrama en jpg, borrar el organigrama actual clickando sobre el y luego presinando la tecla de borrar. Después con el cursor arrastrar la imagen actualizada desde la carpeta de la computadorahasta la página que desee cambiar el organigrama. Cuarto, clickar la imágen y buscar el ícono de cambiar de capa. y seleccionar el ícono que tiene un panel azúl hasta abajo, luego de dos grises. Por último, agrandar la imagen.
- Tocar el ícono de la basura cuando posa el cursos encima de la diapositiva a la derecha, únicamente si quiere borrar alguna página de la presentación.

Para el espectador

- No se necesita de una cuenta de Genial.ly
- El enlace únicamente lo llevará a la forma de presentación para poder explorar la misma presentación.
- Si desea saber que ícono o ilustración tiene interacción, se debe de tocar el ícono en la parte de arriba a la izquierda de una mano tocando un botón y se le mostrará que íconos tienen interacción.
- No tratar de editar o alterar algún elemento de la presentación.
- Únicamente podrá seguir explorando la presentación cuando no se encuentran íconos interactivos en la flecha de la izquierda o derecha.

Juego

Para el editor

- Al ser una presentación en la aplicación Genial.ly se debe de tener un usuario para poder editar.
- Es recomendable que no se le hagan configuraciones a los botones ya que pueden causar una mal función en el mismo botón de la presentación
- Se recomienda cambiar únicamente los textos de preguntas y los textos en los botones, de ser necesario.
- Se recomienda no cambiar el orden de los botones.
- Si al interactuar con el botón dice « ir a siguiente página»,significa que es el botón de la respuesta correcta, de lo contrario es la respuesta incorrecta.

Para el espectador

- No se necesita de una cuenta de Genial.ly
- El enlace únicamente lo llevará a la forma de presentación del juego.
- En el juego solo se podrá avanzar si la respuesta es correcta, de lo contrario, perdera el camino pero tendrá otro intento.
- No hacer trampa.

Video

- Poner atención a las instrucciones del video.
- Si es necesario, puede repetir alguna parte del video para entender mejor.
- Es un video tutorial acerca de las funciones de la aplicación, no de cómo realizar cada tipo de documento correctamente.
- No compartir a personas fuera de la institución ya que tiene contenido solo de la institución.

Proceso de divulgación:

Al ser un material de inducción, el primer contacto a través de la primera capacitación e inducción de la institución. Durante este proceso el o la encargada compartira un enlace que lo llevará al juego preparado para reforzar los conocimientos adquiridos durante la inducción. Al finalizar la inducción, el o la encargada de la presentación anterior, compartirá un enlace para que el nuevo integrante tenga acceso a la presentación. Si el nuevo integrante se trata de un nuevo colaborador, se le compartirá otro enlace donde tendrá acceso desde su correo institucional a la carpeta donde se encontrará el video tutorial.

Proceso de medición de resultados:

La medición de éxito de los elementos gráficos se podrá cuantificar a través de la mejora de la productividad de los empleados, sobretodo con la rapidez al hacer un documento, mejorando los procedimientos para los programas a realizar en las comunidades en las que ayudan, también por la memorabilidad de lo presentado en la inducción por medio del seguimiento de las políticas evitando cualquier malentendido y accidentes en el trabajo de campo.

Honorarios

Total de horas reales de producción gráfica:

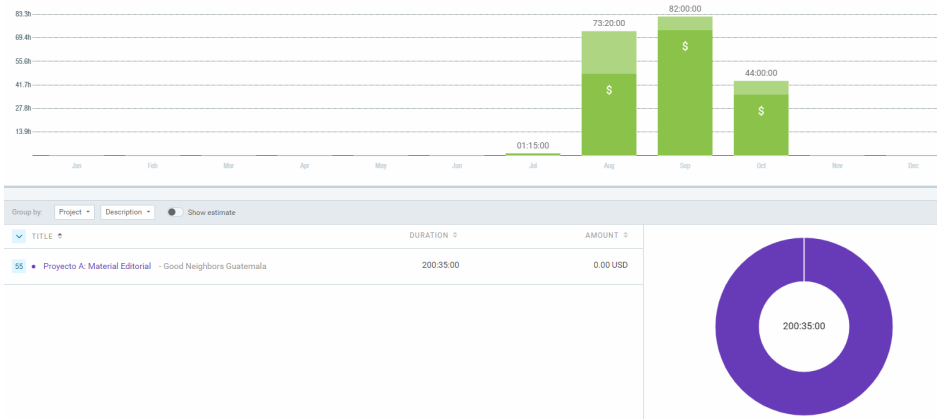


Figura #110. Horas totales. Elaboración Propia.

Las horas totales de producción gráfica para el proyecto realizado son 200 horas con 35 minutos para las distintas fases del proyecto.

Insumos y costos reales

En las siguiente tablas se muestran los costos totales del proyecto en su producción. Los valores fueron tomados desde el mes de mayo del año 2023.

Tabla 20. Cálculo de costos totales por servicios

Servicio	Costo por hora	Cantidad de horas	Total
Energía Eléctrica	Q0.50	235	Q117.50
Internet	Q0.69	235	Q162.15
Teléfono	Q0.59	235	Q138.65

Fuente: Elaboración propia

Tabla 21. Cálculo de costos totales por equipo utilizado

Equipo	Costo por hora	Cantidad de horas	Total
Creative Cloud	Q0.58	235	Q136.30
Microsoft 365	Q0.65	235	Q152.75
Spotify	Q0.14	235	Q28.00
Laptop	Q1.04	235	Q244.40

Celular	Q0.93	235	Q218.55
Tableta gráfica	Q0.03	46	Q1.38
Vehículo	Q3.70	30	Q111.00

Fuente: Elaboración propia

Tabla 22. Cálculo de costos totales viajes a la organización

Insumo	Costo por Galon	Cantidad de viajes	Total
Gasolina	Q34.90	20	Q698.00

Fuente: Elaboración propia

Servicios Técnicos

Tabla 23. Cálculo de costos totales por servicios técnicos

Descripción	Costo por unidad	Cantidad	Total
Presentación	Q3500.00	1	Q3,500.00
Animación por 30s	Q6500.00	3 minutos (6)	Q39,000.00
Juego Interactivo	Q3500.00	1	Q3,500.00

Fuente: Elaboración propia. Con base en el Tarifario de productos y servicios de IKI medios, sección de desarrollo web y edición de videos. https://ikimedios.com/tarifario/

Servicios Profesionales

Tabla 24. Cálculo de costos totales por servicios profesionales

Actividad	Costo por hora	Tiempo	Total
Fase diagnóstica	Q45.00	200 horas	Q9,000.00
Definición creativa		16 horas	Q720.00
Brief creativo		16 horas	Q720.00
Insight		20 horas	Q900.00
Concepto creativo		12 horas	Q540.00
Moodboard		12 horas	Q540.00
Premisas del diseño		12 horas	Q540.00
N1. Bocetaje		40 horas	Q1,800.00
N2. Digitalización		69 horas	Q3,105.00
Validación 2		8 horas	Q360.00
N3. Visualización		10 horas	Q450.00
Validación 3		2 horas	Q90.00
Tabulación		12 horas	Q540.00
		Total	Q19,305.00

Fuente: Elaboración propia. En base en el Tarifario de salarios de diseñadores gráficos en Guatemala. https://tusalario.org/guatemala/tu-salario/compara-tu-salario?job-id=2166010000000#/

Costos Totales

Tabla 25. Cálculo de costos totales más IVA.

Rubros	Totales
Servicios	Q418.30
Equipo	Q892.38
Insumo	Q698.00
Servicios Técnicos	Q46,000.00
Servicios profesionales	Q19,305.00
IVA	Q3,365.93
Total	Q70,684.93

Fuente: Elaboración propia.

Capítulo

07

Síntesis del Proceso

Lecciones aprendidas

Conclusiones

Recomendaciones

Lecciones aprendidas

Al iniciar el proceso

Las lecciones aprendidas en este segmento se refieren al aprendizaje que se obtuvo durante el proceso de investigación y planeación del proyecto.

Proceso de gestión del proyecto

- La lección aprendida en esta sección fue la importancia de la investigación del tema a tratar para poder identificar efectivamente la solución al problema presentado con anterioridad.

- La importancia de conocer al grupo objetivo para poder brindar una solución gráfica satisfactoria y que esta cumpla con el objetivo que tiene.

- Se identificó como lección aprendida la importancia de conocer al crear un canal de comunicación de confianza con el cliente para poder opinar acerca de las soluciones gráficas y sean de más beneficio para el cliente como para el grupo objetivo.

- Durante el proceso de gestión fue importante analizar los procesos a seguir, para crear un orden al cual aferrarse, pero también dejar un margen que se pueda modificar cuando el momento lo requiere.

- Se identifica como lección aprendida que la planificación del proyecto organizó los pasos a seguir, lo que permitió respetar tiempos y organizar una agenda que seguir diariamente.

- La lección aprendida fue que la comunicación continua con la organización permitió que el proyecto fuera efectivo y que obtuviera buenos resultados en la parte de investigación y planeación.

Durante la producción gráfica

Las lecciones aprendidas en este segmento se refieren al aprendizaje obtenido durante el proceso de visualización de nivel 1, nivel 2 y nivel 3.

Proceso de gestión del proyecto

- Se identificó como lección aprendida la importancia de solicitar la información de la institución, en este caso el brandbook, con bastante tiempo de antelación para poder leerlo y analizar lo necesario para que la toma de decisiones en el proyecto no pase los límites que tiene la institución acerca de su imagen.

- Como lección aprendida la importancia de mantener una continuidad en el calendario de actividades para que el proyecto progrese y evitar errores en los pasos a seguir.

- La lección aprendida fue la importancia de realizar una revisión continua de las actividades a seguir y también dejar un margen de flexibilidad para poder añadir y quitar actividades adaptándolo al proyecto en dado caso la institución quiera hacer algún leve cambio al mismo.

- Se identificó como lección aprendida la importancia de mantener los tiempos estipulados con anterioridad para evitar atrasos en los proyectos.

- La lección aprendida fue que ubicarse en un lugar con las menos distracciones posibles y tener solo lo necesario cerca para poder hacer avances significativos en los proyectos a realizar.

- La importancia de la flexibilidad de tiempo y horarios en caso se pierde tiempo por algún proyecto inesperado que la institución requiera ayuda del alumno.

Proceso de producción gráfica

- Se identificó como lección aprendida la importancia de tener los materiales necesarios contemplados desde la planificación del proyecto para la realización de bocetos suficientes para la producción de las piezas a diseñar.

- Como lección aprendida se identifica la importancia de realizar varias opciones de bocetaje para poder hacer una mejor selección de piezas y mantener una calidad gráfica alta.

- Fue de gran importancia dominar cada instrumento que ayude en el bocetaje para completar las tareas en un tiempo breve y calendarizado.

- Como lección aprendida se identifica la importancia de guiarse por medio de una retícula la posición de elementos para mantener armonía en el arte final.

- La lección aprendida fue la importancia de establecer los elementos gráficos con anterioridad para mantener una calidad alta en los diseños.

- Se identificó como lección aprendida la importancia de conocer suficientemente bien el programa a utilizar para evitar errores y retrasos por tratar de entender la aplicación que el alumno decide emplear

- Fue de gran importancia mantener la paciencia en la elaboración de diseños para evitar reflejar alguna emoción negativa en el diseño.

- Como lección aprendida se identifica la importancia ser versátil y crear soluciones en dado caso el programa no sea específico de diseño y no tenga atajos para poder realizar un diseño armonioso.

Culminación de la producción gráfica

Las lecciones aprendidas durante este segmento se refieren a la parte final del proceso, terminada ya la parte de producción gráfica.

Proceso de gestión del proyecto

- Como lección aprendida se identificó la importancia de agendar semanalmente las actividades a realizar y crear un avance significativo en el proyecto.

- La lección aprendida durante la culminación del proyecto la importancia de concentrarse en un proyecto a la vez para poder evitar sensaciones de no tener ningún avance.

- Se identificó como lección aprendida la importancia de la organización de actividades semanal y diariamente para poder cumplir tareas pequeñas que ayudan a un avance continuo de cada proyecto a realizar.

- En la parte de la gestión del proyecto se identificó la importancia de llevar una agenda diaria sobre el proyecto para poder marcar los avances y así evitar la sensación de estrés.

- La organización de actividades por pequeños proyectos es de ayuda si en dado caso este tiene distintos materiales.

Proceso de producción gráfica

- Se identificó como lección aprendida que cuando se termine una parte del proyecto es importante volver a revisarlo para poder estar seguro sobre lo realizado e identificar errores que antes no se habían visto.

- Como lección aprendida se identificó que tomar en cuenta la opinión de los profesionales como mejora del proyecto, pero también descartar las ideas cuando estas no se alinean con lo establecido con la institución si en dado caso tienen una línea gráfica a seguir.

- Se identificó como lección aprendida que organizar el proyecto, si este tiene distintos materiales a realizar, en carpetas distintas, pero debidamente identificadas, se facilita la búsqueda de lo necesario en el momento que se necesite.

- Como lección aprendida se identificó que la organización de materiales por individual ayuda a mejorar el desempeño del proyecto así como también la productividad de realización de materiales.

Conclusiones

Conclusiones generales

En la profesión de Diseño Gráfico los profesionales crean soluciones gráficas para las personas. Para poder crear una solución gráfica a un problema en específico es importante conocer a detalle el proyecto a desarrollar y también los aspectos de influyen positiva y negativamente en el mismo para que el usuario pueda obtener un beneficio a través de esta solución, por lo que es importante una investigación previa sobre el grupo objetivo, el tema del problema a tratar y así crear una estrategia funcional en el diseño a realizar.

Objetivo General

«Apoyar en mejorar la eficiencia y la rapidez de los procesos internos de Good Neighbors Guatemala, para el aumento de la productividad de los trabajadores de la organización, a través de material gráfico educativo para la inducción y capacitación de personal, de esta manera se garantiza la correcta ejecución de los distintos programas de ayuda humanitaria que realiza la organización.»

Logro de Producción Gráfica

- A partir del cumplimiento de la etapa de definición creativa se logra identificar un avance significativo en el cumplimiento del objetivo general ya que determina netamente las bases para realizar el proyecto.

- Se logra identificar un avance altamente significativo en el cumplimiento del objetivo general ya que las personas logran identificarse con las piezas de diseño y logran entender con el juego lo que la organización hace.

Impacto Social del Proyecto

- A partir del cumplimiento del nivel de producción gráfica 01 suma al logro del cumplimiento del objetivo de diseño gráfico así como el cumplimiento del objetivo general.

- A partir de la culminación del proyecto la institución empieza con el uso de materiales, compartiendolos y difundiendolos a los demás departamentos, estos a su vez hacen uso de los materiales y los difunden con los trabajadores, cumpliendo así el objetivo general.

Objetivo específico de comunicación visual

«Facilitar el conocimiento a los trabajadores de Good Neighbors Guatemala sobre los procesos internos y los procesos a seguir en los distintos programas que desarrolla la organización, por medio de una propuesta de diseño de material educativo que permita optimizar los proyectos a futuro a través de capacitaciones realizadas de forma híbrida, siendo las virtuales con modalidad sincrónica y asincrónica.»

Logro de Producción Gráfica

- Se logra identificar un avance altamente significativo en el objetivo de comunicación visual al presentar las piezas gráficas y tener una respuesta positiva del grupo objetivo

Impacto Social del Proyecto

- A través de la investigación realizada con anterioridad se identifica que la mayor necesidad gráfica en el proceso inicial interno, en la capacitación de inducción donde se analiza que la institución tiene conflictos de organización y tienen descuidos gráficos que afectan en el desempeño inicial.

- Tener paciencia con el proceso de planificación es importante, buscar más de una referencia acerca de realizarlo ya que cada proyecto es diferente y los procesos por lo tanto serán diferentes, por lo que el que se realice será único, y tiene que ser efectivo a nivel personal.

- La planificación de un proyecto es importante y altamente efectiva para poner en acción un proyecto, esto ayudará a tener el tiempo contado y evitar la pérdida de tiempo.

- En respuesta del objetivo de comunicación visual, el material agiliza el proceso de capacitación reduciendo el tiempo en la búsqueda de presentaciones.

- En respuesta del objetio de comunicación visual, el material permite añadir más información relevante que antes no se podía integrar por tener un tiempo limitado.

Objetivo específico de Diseño Gráfico

«Diseñar material gráfico educativo para capacitación e inducción de los nuevos integrantes de la organización para mejorar el desarrollo de labores mediante un folleto de descriptor de puesto, una presentación que ayude al entendimiento de lo que es Good Neighbors Guatemala y qué es lo que hace, videos de uso de plataformas importantes y cómo comunicarse a través de ellas con los demás integrantes de la empresa y un juego educativo para mantener la atención en los procesos de capacitació y evaluar la retentiva de los trabajadores.»

Logro de Producción Gráfica

- A partir del cumplimiento de diseño de material gráfico educativo servirá como un recurso de consulta para los trabajadores de Good Neighbors Guatemala y mejorar la productividad en los procesos laborales dentro de la organización.

- • En respuesta al objetivo de diseño gráfico se logra identificar un avance altamente significativo en el desarrollo de las piezas gráficas y mejorándolas con las recomendaciones de los profesionales del diseño gráfico así como la retroalimentación necesaria de la organización.

Impacto Social del Proyecto

- En respuesta al objetivo de diseño gráfico, las personas mantuvieron una mejor retentiva sobre los temas de inducción después de jugar al juego interactivo.

Recomendaciones

A la institución

- Se recomienda actualizar la información cada año para evitar los atrasos en los procesos actuales, en el reclutamiento y selección de personal, así como la explicación de las responsabilidades de cada puesto de trabajo, y los procesos seguir en los proyectos externos, como por ejemplo el proyecto actual teniendo un atraso en la continuidad del mismo.

- Se recomienda mantener contacto continuo con las personas que realizan proyectos o practicas dentro de la organización para evitar atrasos en los proyectos que están llevando a cabo.

- Se recomienda hacer una reunión continua para supervisar a los practicantes y sus avances para poder hacer cambios, evitándolos hacer de último momento.

- Se recomienda llegar un acuerdo con el estudiante para establecer tiempos para cada proyecto, para que el estudiante pueda tener el margen necesario para sus procesos y tener el apoyo de la institución.

- Se recomienda establecer tiempos y respetarlos en la entrega del material acordado con el estudiante en dado caso se necesite recopilar la información.

- Se recomienda calendarizar reuniones previamente con el estudiante para que este tenga el tiempo suficiente para preparar el material a presentar.

- Se recomienda si en dado caso el estudiante debe llegar a la sede, tener un espacio seguro que pueda utilizar cualquier día para evitar el movimiento de las pertenencias del estudiante y/o de la institución.

A futuros estudiantes de PG2

- En cada etapa a realizar mantener una constante comunicación con la institución, así sea la etapa de bocetaje o de las premisas de diseño, códigos visuales, ya que estas etapas se deben alinear con los valores y objetivos de la institución así como también los objetivos del proyecto y así asegurar el éxito del proyecto evitando problemas en un futuro.

- Organizar semanalmente la realización de tareas para asegurar un avance del proyecto de manera segura.

- Comenzar las etapas lo más pronto posible para mejorar el tiempo de ejecución del proyecto y tener un mejor resultado al hacerlo de manera más relajada.

- Mantener una comunicación constante con la institución para informar avances de los proyectos.

- Continuamente ir actualizando el informe a presentar para evitar atrasos y pedir asesorías al profesor para estar seguro de los avances.

- No tener miedo a preguntar sobre cualquier tema relacionado con la institución o el proyecto a los profesores o la misma institución para estar seguros de lo que se está realizando y evitar cambios de último momento.

- Tomarse tiempo de descansos para poder despejarse y evitar reflejar en el diseño del proyecto algo estresado

Al gremio de diseño gráfico

- Se recomienda analizar los pasos a realizar en cada proyecto de gran magnitud para que este tenga éxito y calidad gráfica alta, sobre todo si es un proyecto de material educacional ya que el objetivo es educar al grupo objetivo independientemente de l índole que sea.

- Se recomienda organizar las actividades a realizar semanalmente para lograr avances en proyectos grandes y lograr metas semanales que ayuden a visualizar los avances verdaderos.

- Se recomienda analizar los proyectos individuales por el proyecto, no por la persona, para hacer una buena mejora en todo lo que se realice y sea funcional.

- Se recomienda mantener comunicación constante con los estudiantes acerca de las actividades semanales e ir orientando acerca de las actividades a seguir y dar una guía para avanzar de mejor manera en los proyectos.

- Se recomienda a los expertos dar retroalimentación con la técnica de retroalimentación efectiva para evitar hacer sentir mal a la persona y que esta lo tome a mal.

Bibliografía

Las fuentes citadas o consultadas en este trabajo académico se encuentran en esta sección.

Bibliografía

Antonorsi Blanco, Marcel. «Creatividad práctica herramientas para pensar, actuar y lograr resultados creativos». DEBATES IESA. Volumen XVII, Número 1 (2012): 28-33.

«Asistente de Recursos Humanos». Good Neighbors Guatemala. Acceso 7 de Febrero de 2023. https://jobs.smartrecruiters.com/GoodNeighborsGuatemala/743999825420363-asistente-de-rrhh

Bohórquez Guamán, Verónica del Rocío, Marianita del Rocío Vargas León, Mirna Margarita Cedillo Zuriaga. «La comunicación asertiva en el área institucional». Revista Sinergia Academicó (2023): Volumen 6, Núm. 2, ISSN: 2765-8252, 45-96.

Cabrera Pocasangre, Ana Lucía. «Material audiovisual de apoyo para recaudación de fondos locales para la ONG ». Good Neighbors Guatemala -GNG». Tesis Licenciatura. Universidad de San Carlos de Guatemala, 2016.

«Calculadora del tamaño de muestra». SurveyMonkey. Acceso 15 de Marzo de 2023. https://es.surveymonkey.com/mp/sample-size-calculator/

Calebe Zadi, Igor, Renato Cristiano Montanher, Ana María Monteiro. «Juego digital para aprender inglés como segunda lengua utilizando el pensamiento complejo». Revista Revista Científica General José María Córdova (2021): Doi: https://doi.org/10.21830/issn.1900-6586, 243-262.

«Compartimos nuestros resultados 2021». Canal de Good Neighbors Guatemala Youtube. 30 de Marzo de 2022. 06 de febrero de 2023. https://www.youtube.com/watch?v=-M_J8GKgXfI&t=939s

«Compartimos nuestros resultados 2021»,Canal de Good Neighbors Guatemala Youtube, 30 de Marzo de 2022, 06 de febrero de 2023, https://www.youtube.com/watch?v=-M_J8GKgXfI&t=939s

«Contacto». Good Neighbors. Acceso 06 de Febrero de 2023. https://www.goodneighbors.org.gt/es/contact

«Convocatorias». Smart Recruiters. Acceso 15 de Marzo de 2023. https://careers.smartrecruiters.com/GoodNeighborsGuatemala

«Convocatorias». Smart Recruiters. Acceso 15 de Marzo de 2023. https://careers.smartrecruiters.com/GoodNeighborsGuatemala

«Convocatorias». Smart Recruiters. Acceso 16 de Marzo de 2023. https://careers.smartrecruiters.com/GoodNeighborsGuatemala

«Coordinador de Recursos Humanos». Good Neighbors Guatemala. Acceso 7 de Febrero de 2023. https://jobs.smartrecruiters.com/GoodNeighborsGuatemala/743999829031052-coordinador-de-recursos-humanos

Corporación Educativa Intellectus. 31 de marzo de 2022. «La Educación en Guatemala: Avances y Futuro». Blog Corporación Educativa Intellectus. https://www.intellectus.edu.gt/blog/la-educacion-en-guatemala/

Cotto Strems, Rene. «Creamos el cambio Logros e impactos 2017», SlideShare. 17 de marzo de 2015. Acceso 20 de marzo de 2023. https://es.slideshare.net/rstrems/nse-del-guatemalteco-urbano

David Acalon. Asistente contable administrativo. En conversación con el autor. Marzo de 2023.

del Ángel Cortés, Liliana, Arturo Secundino Hernández Gómez, Ennio Héctor Carro Pérez. «Comunicación interna como intervención en el cambio de las organizaciones en el caso fusión de empresas.». Revista Dilemas Contemporáneos: Educación, Política y Valores. (2023): Número 2, doi: https://doi.org/10.46377/dilemas.v2i10.3519

Diccionario de la Real Academia Española. Acceso el 21 de Febrero de 2023. https://dle.rae.es/educaci%C3%B3n?m=form

Equipo Editorial de lifeder.com. «Pirámide de Maslow». Lifeder. 17 de marzo de 2015. Acceso 29 de septiembre de 2023. https://www.lifeder.com/piramide-de-maslow/#google_vignette

Figueredo, Alvaro. «Culturas organizacionales de Innovación en Guatemala». (Guatemala: Facultad de Ciencias Económicas, Universidad Francisco Marroquín, 2015) Culturas-Organizacionales-de-Innovación-en-Guatemala.pdf. ufm.edu, 16.

Gamarro, Uriel. «Fuertes críticas al proyecto de presupuesto estatal 2023, se resumen en que contiene las deficiencias de siempre». Prensalibre, 8 de Septiembre de 2022. Acceso el 22 de febrero de 2022. https://www.prensalibre.com/economia/fuertes-criticas-al-proyecto-de-presupuesto-estatal-2023-se-resumen-en-que-contiene-las-deficiencias-de-siempre/#:~:text=Fuertes%20cr%C3%ADticas%20al%20proyecto%20

de%20presupuesto%20estatal%202023%2C,algunas%20de%20las%20fallas%20detectadas%20por%20varios%20expertos

Gamboa Orozco, Luis Alberto, María Eugenia Álvarez Beltrán. «Impacto de los canales de comunicación corporativa en los resultados de instituciones publicas». Revista RECIAMUC (2022): doi: 10.26820/reciamuc/6.(3).julio.2022.55-62, 55-62.

García Leiva, Luis Roberto. «La educación en Guatemala». El Siglo, 27 de mayo de 2017. Acceso 21 de febrero de 2023. https://elsiglo.com.gt/2017/05/23/la-educacion-en-guatemala/

García, Oscar y Henry Montenegro. «Educación solicita Q420 millones en el presupuesto 2023 para ajuste salarial acordado en pacto colectivo». Guatemala. Prensalibre, 29 de Septiembre de 2022. Acceso el 22 de febrero de 2022. https://www.prensalibre.com/guatemala/politica/educacion-solicita-q420-millones-en-el-presupuesto-2023-para-ajuste-salarial-acordado-en-pacto-colectivo-breaking/#:~:text=Los%2022%20mil%20247.92%20millones%20solicitados%20para%20el,Q3%20mil%20663.91millones%20para%20programas%20de%20apoyo%20%2816.47%25%29

«Good Neighbors Guatemala». Computrabajo. Acceso 17 de Marzo de 2023. https://gt.computrabajo.com/empresas/evaluaciones-en-good-neighbors-guatemala-1989A211D62C789E?p=2

«Good Neighbors Guatemalas». LinkedIn. Acceso 15 de Marzo de 2023. https://www.linkedin.com/company/good-neighbors-guatemala/people/

Good Neighbors Guatemala. «Formato Empleados 2022». Documento compartido, Good Neighbors Guatemala. 20 de marzo de 2022.

Good Neighbors Guatemala. «Presentación de Inducción». Inducción, Good Neighbors Guatemala. 1 de Agosto de 2023.

Good Neighbors Guatemala. «Salvaguardia de GN». Curso,Good Neighbors Guatemala, 24 de agosto de 2023.

Good Neighbors Guatemala. «Creamos el cambio Logros e impactos 2017». Issuu, 19 de enero de 2018. Acceso 05 de febrero de 2023. https://issuu.com/goodneighborsguatemala/docs/ra_2017_gng

Good Neighbors Guatemala. «Departamento de Educación y Desarrollo Juvenil». Inducción a la Institución, 1 de Febrero de 2023.

«Guatemala Precios de la gasolina 08-mayo-2023». globalpetrolprices.com. Acceso el 10 de Mayo de 2023. https://es.globalpetrolprices.com/Guatemala/gasoline_prices/

Guízar Montúfar, Rafael. Desarrollo Organizacional Principios y Aplicaciones. México: Mc Graw Hill Education, 2013. Edición en PDF, cap 1.

Heller, Eva. Psicología del color: Cómo actúan los colores sobre los sentimientos y la razón. Editorial Gustavo Gili, SL, 2008. Edición PDF, Cap 1.

Iñigo Dehud, Laura Silvia, Antonio Makhlouf Akl. Diseño Editorial Manual de conceptos básicos. Universidad Autónoma del Estado de Morelos, 2014. Edición en PDF, Cap 1.

Jurado Duarte, Gustavo Depreciación financiera y Depreciación contable fiscal. Universidad de San Carlos de Guatemala. 2020.

Lifelong Learning Programme. «Pensamiento creativo». Lifelong Learning Programme, 2017. Accceso 24 de Agosto de 2023.

López, Rocío, Kimberly. «La pandemia no fue aprovechada para reparar todas las escuelas, hay 8,945 en mal estado». Plaza Pública. 24 de Febrero de 2022. Acceso el 22 de febrero de 2022. https://www.plazapublica.com.gt/content/la-pandemia-no-fue-aprovechada-para-reparar-todas-las-escuelas-hay-8945-en-mal-estado

Lupton, Ellen. «Pensar con Tipos una guía clave para estudiantes diseñadores, editores y escritores ». Barcelona. Editorial Gustavo Gili, SL. 2011. Edición PDF, Cap 1.

Machado Joya, Michelle Johann. «Flat design e interactividad en el uso de la metodología E-Learning en Cibertec y UPC en 2022». Trabajo de Investigación para optar el grado de bachiller en Diseño Profesional Gráfico, Universidad Peruana de Ciencias Aplicadas, 2022, 7. https://repositorioacademico.upc.edu.pe/bitstream/handle/10757/668370/Machado_JM.pdf?sequence=3&isAllowed=y

Mayol, Jaume Jaume et al. «El diseño web y material didáctico accesible en la enseñanza universitaria». Revista de Educación a Distancia (2019), Núm. 59 Artíc. 06. doi: http://dx.doi.org/10.6018/red/60/06, 2-19.

Medina Delgado, Byron, Wlamyr Palacios Alvarado, Mawency. «La capacitación laboral como herramienta de mejoramiento empresarial». Revista Boletín Redipe 10 (6) (2021): 306, doi: 10.36260/rbr.v10i6.1327, 305-317.

Mendoza Robles, Diana Leslie. «La capacitación en el marco jurídico nacional e internacional». Transdisciplinar Revista de Ciencias Sociales (2023): Vol. 2 Núm. 4, doi: https://doi..org/10.29105/transdisciplinar2.4-4. 141 - 163.

Ministerio de Educación. INFORME DE AVANCE PLAN OPERATIVO ANUAL 2023 MINISTERIO DE EDUCACIÓN CORRESPONDIENTE AL MES DE ENERO DE 2023. Guatemala. Gobierno de Guatemala. Enero de 2023. http://infopublica.mineduc.gob.gt/mineduc/images/8/8a/DIPLAN_INCISO5_2023_VERSION1_AVANCES_POA.pdf

Ministerio de Educación. INFORME DE AVANCE POA 2022. Guatemala. Gobierno de Guatemala, 2022. http://infopublica.mineduc.gob.gt/mineduc/images/f/f9/DIPLAN_INCISO5_2022_VERSION1_AVANCES_POA.pdf

«Nosotros». Good Neighbors Guatemala. Acceso 06 de Febrero de 2023. https://www.goodneighbors.org.gt/es/about

«Oficial de Recursos Humanos». Good Neighbors Guatemala. Acceso 7 de Febrero de 2023. https://jobs.smartrecruiters.com/GoodNeighborsGuatemala/743999872257861-oficial-de-recursos-humanos

Ola, Ana Lucía. «Más de 86 mil estudiantes han abandonado los colegios durante la pandemia. Estas son las razones». Guatemala. Prensalibre. 14 de febrero de 2022. Acceso 30 de enero de 2023. https://www.prensalibre.com/pl-plus/guatemala/comunitario/mas-de-86-mil-estudiantes-han-abandonado-los-colegios-durante-la-pandemia-estas-son-las-razones/

Olga Albizú. Oficial de Recursos Humanos. en conversación con el autor. Marzo de 2023.

Otero-Potosi, Santiago. «La Procrastinación: Una Exploración Teórica. Revista Científica Multidisciplinar (2023). Volúmen 7, No. 3. Doi: https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v7i3.6065, 76-93.

Parra Fernández, Mangel et al. «Calidad de la comunicación y actitud de los empleados ante los procesos de cambio organizacional». Revista Interdisciplinaria (2019). 155—170.

Pegalajar Palomino, Ma. del Carmen. «Implicaciones de la gamificación en Educación Superior: una revisión sistemática sobre la percepción del estudiante». Revista de Investigación Educativa 39 (2021): doi: http://dx.doi.org/10.6018/rie.419481, 169-188.

Peine, Shila. Manual de Diseño e Intervención Organizacional, Facultad de psicología: Escuela de Psicología. 2019. Serie Creación n°. 54 Cap 10.

Peña-Ponce, Diana Katiuska, Martha Lorena Figueroa-Solesdipa, Jenny Elizabeth Parrales-Reyes. «El Desarrollo Organizacional Como Apoyo al Sistema Empresarial». Revista Científica Dominio de las Ciencias (2022): Volúmen 8, doi: http://dx.doi.org/10.23857/dc.v8i41.2548, 1201-1207.

«Preguntas Frecuentes». Good Neighbors Guatemala. Acceso 15 de Marzo de 2023. https://www.buenosvecinos.gt/empleos/

«¿Quienes Somos?». Good Neighbors. 10 Acceso de Marzo de 2023. https://www.goodneighbors.org.gt/es/about

Ríos Moyano, Sonia. «La fotografía, la ilustración y la tipografía como recurso gráfico en la era post digital». ArDIn. Arte, Diseño e Ingeniería (2023): doi: 10.20868/ardin.2023.12.5063, 115-143.

«Sectores de Actividad». Good Neighbors Guatemala. Acceso 06 de Febrero de 2023. https://www.goodneighbors.org.gt/es/about

Sicán Aquino, Julio. «Guatemala registra el 17.24% de analfabetismo, en 1985 registró el 52%». Proceso. 12 de septiembre. Acceso 30 de enero de 2023. https://procesogt.gt/2022/09/12/guatemala-registra-el-17-24-de-analfabetismo-en-1985-registro-el-52/#google_vignette

Suárez-Carballo, Fernando, Juan Ramón Martín-Sanromán. «Claves del minimalismo en el diseño gráfico contemporáneo: concepto y rasgos visuales». Pensar Public (2019): Doi: https://dx.doi.org/10.5209/pepu.65019, 45 -64.

Torrez Juaniquina, Giovanna Karla. «COMPETENCIAS DIGITALES PARA EL DISEÑO Y PRODUCCIÓN DE MATERIAL AUDIOVISUAL EDUCATIVO DE ESTUDIANTES EGRESADOS DEL TÉCNICO SUPERIOR DE LA CARRERA CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN DE LA UNIVERSIDAD MAYOR DE SAN ANDRÉS EN LA GESTIÓN 2022». Tesis para técnico, Universidad de San Andrés. 2022. https://repositorio.umsa.bo/bitstream/handle/123456789/32034/TN-1529.pdf?sequence=1&isAllowed=y

UNESCO. «Conferencia Mundial sobre Atención y Educación de la Primera Infancia: Inversión temprana para un mejor aprendizaje y un futuro más brillante». Acceso 21 de febrero de 2023. https://www.intellectus.edu.gt/blog/la-educacion-en-guatemala/

UNESCO. «La educación Transforma vidas». Acceso 21 de febrero de 2023. https://www.unesco.org/es/education

Glosario

Un glosario es una herramienta valiosa que hace que la lectura y comprensión de documentos técnicos o especializados sea más accesible y eficiente al proporcionar definiciones claras y concisas de términos clave.

Glosario

- **Inducción de personal:** «El proceso de inducción de personal es la herramienta de gestión del talento que le proporciona, a quien va a asumir las funciones de un cargo, la información general de la empresa y la específica para el buen desarrollo de la labor para la que se contrató.»[98]

- **Productividad laboral:** «Conocida también como productividad por hora trabajada, tiene que ver con el aumento o la disminución del rendimiento en pro de la obtención del producto final.»[99]

- **Diseño Editorial:** «Esta rama del diseño gráfico se encarga de la maquetación y composición de todo tipo de publicaciones: libros, revistas, periódicos, etc. El principal objetivo del diseñador profesional es crear un diseño que resulte atractivo y funcional para el lector y conseguir una armonía perfecta entre forma y contenido.»[100]

- **Legibilidad:** «La legibilidad es la facilidad con que se puede leer y comprender un texto.»[101]

- **Logotipo:** «un símbolo formado por imágenes o letras que sirve para identificar una empresa, marca, institución o sociedad y las cosas que tienen relación con ellas.»[102]

- **Material didáctico:** «El material didáctico abarca todo tipo de elementos y dispositivos especialmente diseñados para la enseñanza.»[103]

- ***Insight:*** «Se considera como insight a aquella capacidad o facultad a través de la cual podemos tomar conciencia de una situación, conectando la situación que estamos viviendo o pensando en una solución o su comprensión.»[104]

- ***Moodboard:*** «El Moodboard significa tablero de inspiración. Tal cual su nombre lo indica es una herramienta que se utiliza en proyectos de todo tipo para ayudarte a generar ideas y motivar tu creatividad.»[105]

- ***Software:*** «Hace referencia a un programa o conjunto de programas de cómputo, así como datos, procedimientos y pautas que permiten realizar distintas tareas en un sistema informático.»[106]

98.«El proceso de inducción de personal. Qué es, etapas y beneficios», Gestiopolis, acceso 12 de Mayo de 2023. https://www.gestiopolis.com/el-proceso-de-induccion-de-personal/
99.«Prductividad», Concepto, acceso 12 de Mayo de 2023. https://concepto.de/productividad/
100.«¿QUÉ ES EL DISEÑO EDITORIAL?», Mique, acceso 12 de Mayo de 2023. https://www.mique.es/que-es-el-diseno-editorial/
101.«Que significa legibilidad?», Ejemplos, acceso 12 de Mayo de 2023. https://ejemplos.net/que-significa-legibilidad/
102.«¿Qué es un logotipo?», HAZHISTORIA, acceso 12 de Mayo de 2023. https://www.hazhistoria.net/blog/%C2%BFqu%C3%A9-es-un-logotipo#:~:text=un%20s%C3%ADmbolo%20formado%20por%20im%C3%A1genes%20o%20letras%20que,y%20las%20cosas%20que%20tienen%20relaci%C3%B3n%20con%20ellas
103.«Material didáctico: características, funciones, tipos, importancia», Lifeder, acceso 12 de Mayo de 2023. https://www.lifeder.com/material-didactico/
104.«Insight: qué es y cuáles son sus fases», Psicología y mente, acceso 12 de Mayo de 2023. https://psicologiaymente.com/psicologia/insight
105.«¿Qué es un Moodboard y cómo lo puedes utilizar?», arcux, acceso 12 de Mayo de 2023. https://arcux.net/blog/que-es-un-moodboard-y-como-lo-puedes-utilizar/
106.«Software», Significados, acceso 12 de Mayo de 2023. https://www.significados.com/software/

Anexos

La función principal de los anexos es proporcionar información complementaria que respalda o enriquece el contenido principal del documento.

Anexos

Anexo 1

Análisis FODA de Good Neighbors

Tabla 26. Análisis FODA de la ONG Good Neigbors Guatemala

Fortalezas	Oportunidades
• Es una ONG internacional que recibe ayuda desde otras partes del mundo • Se especializa en la educación juvenil, obras sociales, saneamiento, etc. • Sus capacitadores son personas que voluntariamente se ofrecieron a ayudar. • Dan capacitaciones a alumnos y a maestros, así como a padres de familia. • Han dejado huella en las comunidades que han ayudado. • Tienen estudios realizados sobre Guatemala. • Sus procesos de selección son efectivos para el voluntariado y para trabajadores.	• Existen distintas vías de comunicación accesibles con la institución: en persona, por teléfono y por correo. • Hay muchas oportunidades de distintos proyectos dentro de la institución, además de la educación tienen otros proyectos sociales. • Se encuentra ubicada en un lugar de fácil acceso. • La institución tiene un fuerte impacto en las personas que ayuda. • Existe un contacto directo dentro de la organización. • Su sede principal se encuentra en la Ciudad de Guatemala.
Debilidades	**Amenazas**
• Las becas estudiantiles dependen de los apadrinamientos que las personas hacen. • No todas sus redes sociales son utilizadas siempre. • No cuentan con parqueo en sus instalaciones principales.	• Las ONG no son muy conocidas y/o apoyadas en Guatemala. • Sus sedes y sus trabajos están en el interior de la República como: San Marcos, Chimaltenango, Sololá, Zacapa, Escuintla.

Fuente: Elaboración propia con la información recolectada

Anexo 2

Instrumentos de Valoración utilizados

Tabla 27. Guía de Observación

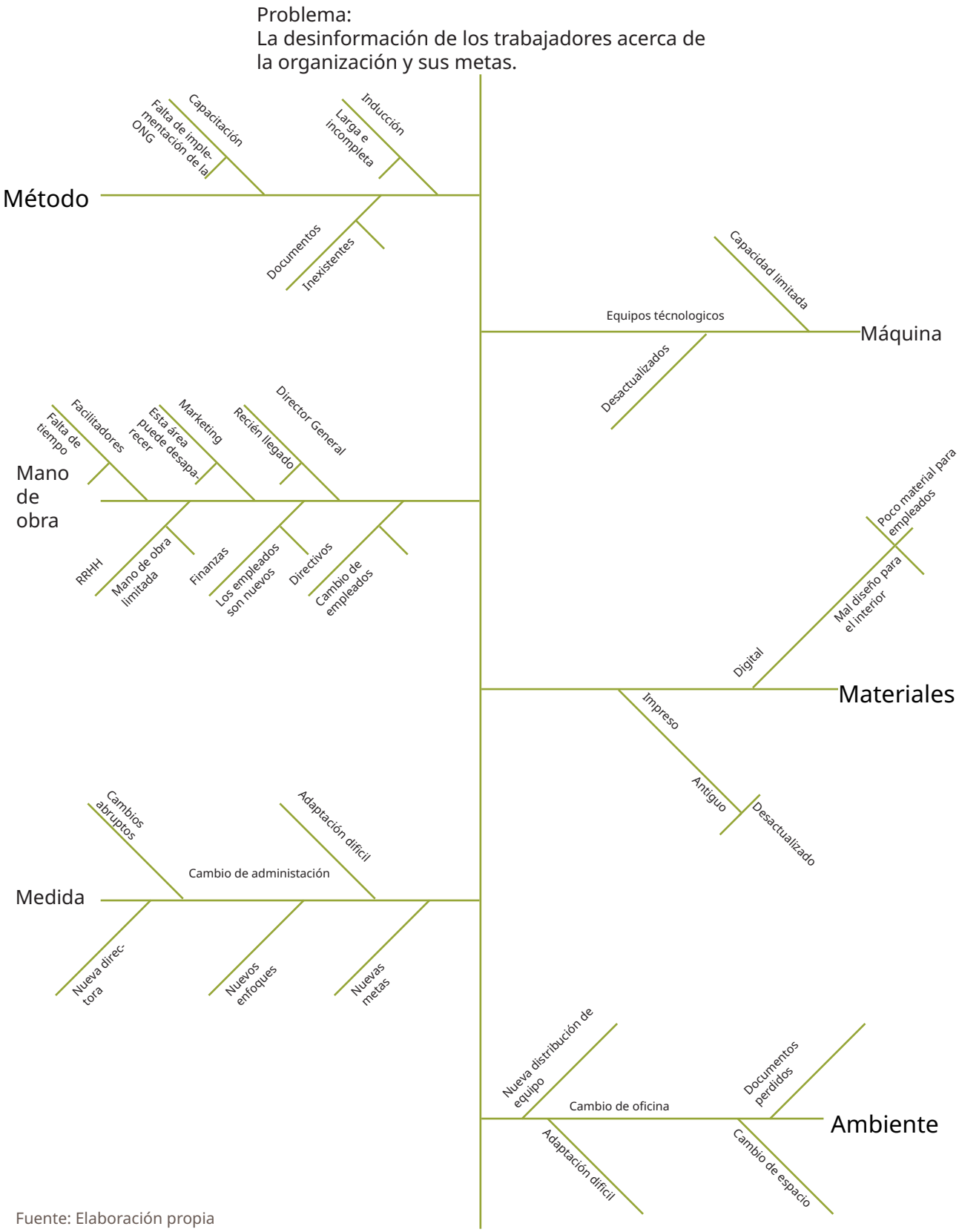
Características buscadas	¿Se ha encontrado en el documento?	
	Si	No
Geográficas		
País		
Departamento		
Municipio		
Sociodemográficas		
Edad		
Género		
Formación Académica		
Función o responsabilidad familiar		
Socioeconómicas		
Clase Social		
Nivel Socio Económico - NSE-		
Hábitos de consumo		
Servicios que utilizan		
Frecuencia y Horario de consumo		
Psicográficas		
Estilo de Vida		
Hábitos		
Motivaciones		
Valores		
Cultura Visual		
Nivel de lectura visual		

Fuente: Elaboración propia con la información recolectada

Anexo 3

Diagrama de Ishikawa

Tabla 28. Diagrama de Ishikawa



Fuente: Elaboración propia

Anexo 4

Identificación del Problema de Comunicación Visual

¿Dónde ocurre? Principalmente dentro de la empresa

¿Cómo se presenta? En un desentendimiento gráfico en el cual no tiene coherencia la calidad gráfica en la que se maneja la empresa desde fuera, como se maneja desde dentro.

¿Cuáles son las causas? Confusión en lo que se dedica realmente y las funciones que van a desempeñar los empleados dentro de la organización.

¿Cuáles son las consecuencias? Un aprendizaje más lento acerca de las funciones principales de los empleados nuevos.

¿A qué o a quiénes afecta directamente? A los nuevos empleados

¿Cuántos están afectados y en qué magnitud? Los principales afectados son los empleados lo que provoca que no puedan realizar bien su trabajo afectando sus labores.

¿Desde cuándo y con qué frecuencia? Desde que llegó la nueva administración del lugar en 2019.

Anexo 5

Evidencia de comunicación con la institución

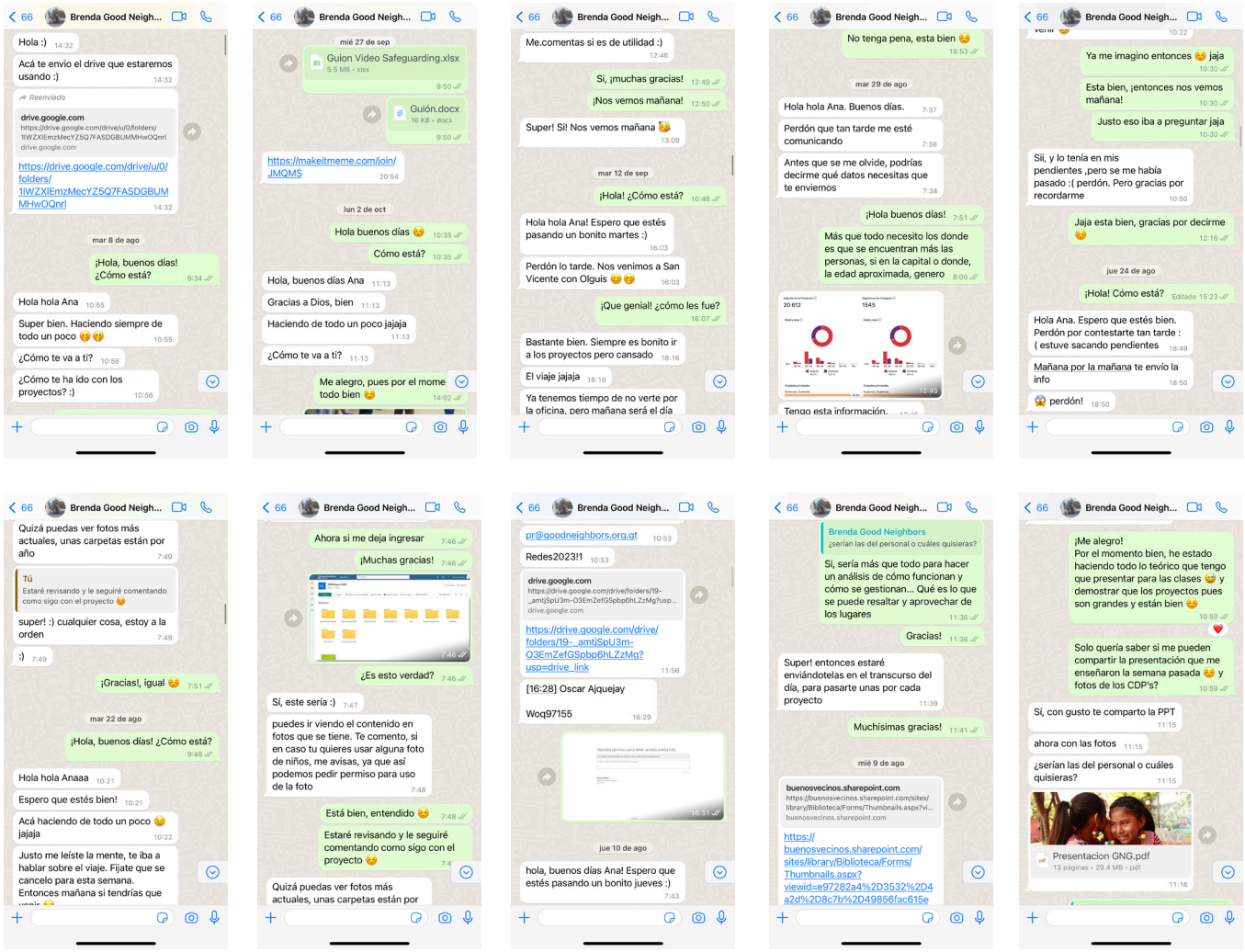


Figura # 111. Comunicación por medio de Whatsapp con la institución.

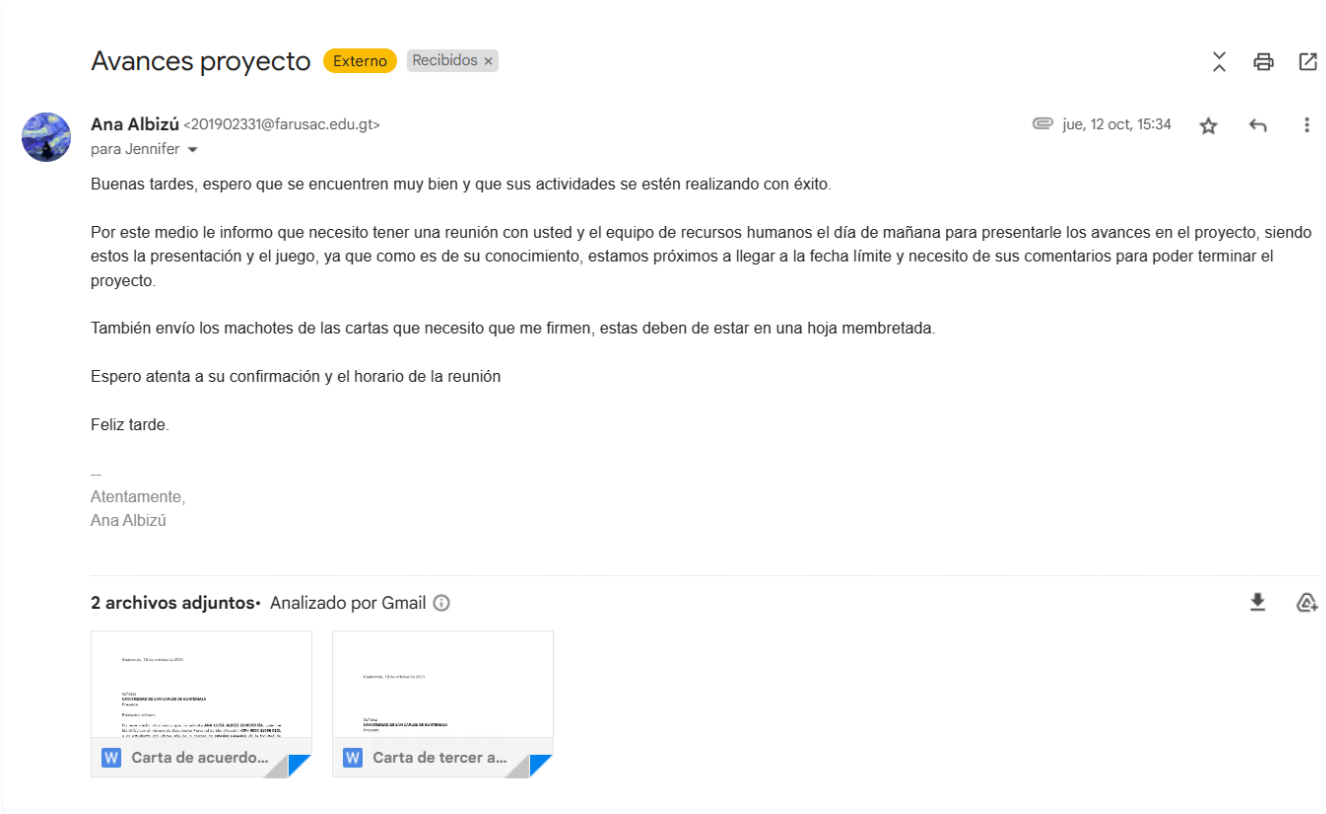


Figura # 112. Comunicación por medio de Email con la institución.

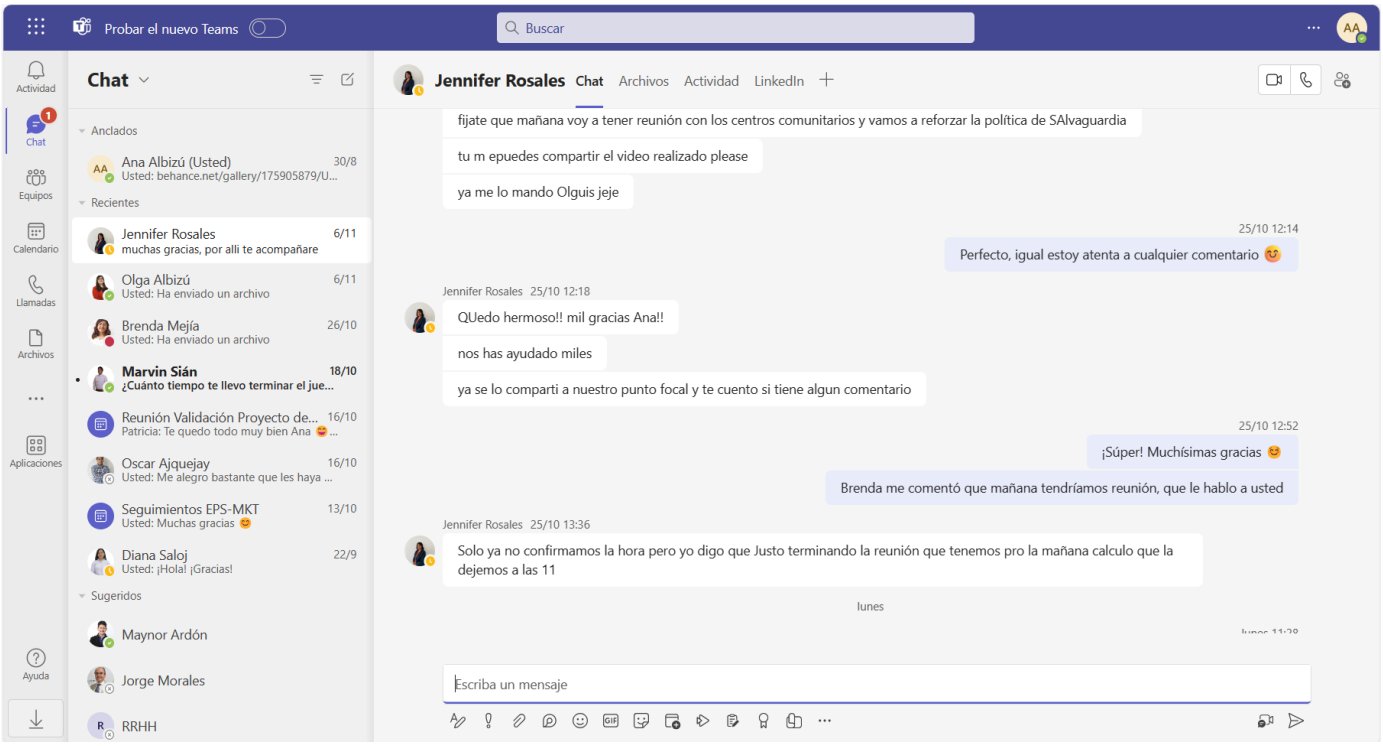


Figura # 113. Comunicación por medio de Teams con la institución.

Anexo 6

Evidencia de entrega de materiales

Jennifer Rosales mar, 7 nov, 8:08 (hace 2 días)
para mí, Diana, Olga, Brenda

Buen día Ana:

Un gusto saludarte, fijate que queremos trabajar la carta de satisfacción hemos utilizado algunos machotes pero necesitamos el detalle de trabajos realizados:

nos lo compartes lo antes posible para gestinarla.

para subir la carta debemos cargar los documentos entregables para que nos lo puedas hacer llegar en un link (drive)

Gracias

Señores
zxxxxxad
Presentes

Estimados señores:

Por medio de la presente tengo el honor de dirigirme a ustedes para saludarles y desearles éxitos en sus actividades diarias.

Quisiéramos compartir y hacer de su conocimiento que se recibió a entera satisfacción el documento de graduación ***"Informe final de diagnóstico y servicios realizados en la aldea La Pampa, municipio de Acatenango, departamento de Chimaltenango, Guatemala, C.A "*** en el cual ha finalizado su segunda etapa de su Ejercicio Profesional Supervisado, la epesista **xxxxxxxx** de la carrera de Agronomía del Centro universitario de Chimaltenango de la Universidad de San Carlos de Guatemala, en el cual nos sentimos satisfechos por el excelente desempeño por el trabajo, apoyo incondicional, intervenciones en los programas de construcción técnica en nuestros proyectos y asesoría valiosa que ha prestado hacia esta organización.

Esperando que la presente sea suficiente para acreditar al interesado, se extiende la presente carta, a los cuatro días del mes de septiembre del año dos mil veintitrés.

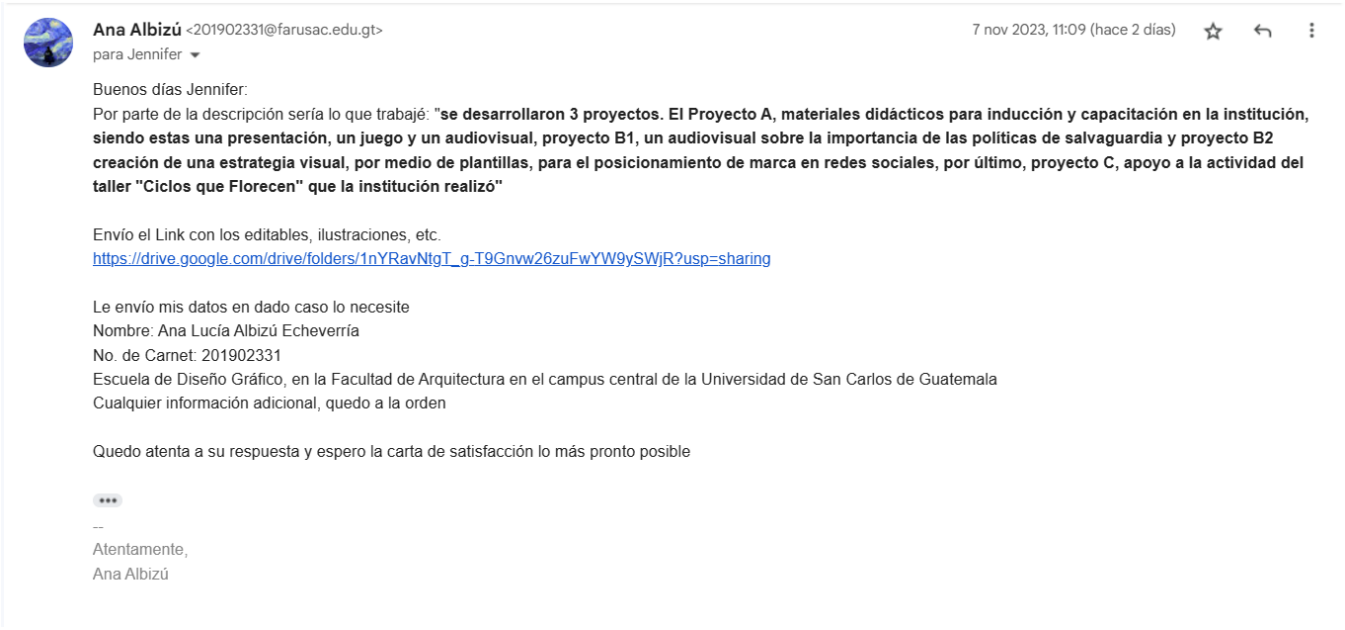
Atentamente,

Good Neighbors
Guatemala

Jennifer Rosales | Coordinadora de Recursos Humanos
/ Administración
6A avenida 16-00 zona 11, Colonia Mariscal, Ciudad de Guatemala

Empoderamos personas, transformamos comunidades
Good Neighbors is in General Consultative Status with United Nations Economic and Social Council (UNECOSOC).
...

Figura # 114. Solicitud de materiales realizados por la estudiante



Ana Albizú <201902331@farusac.edu.gt> 7 nov 2023, 11:09 (hace 2 días)
para Jennifer

Buenos días Jennifer:
Por parte de la descripción sería lo que trabajé: "**se desarrollaron 3 proyectos. El Proyecto A, materiales didácticos para inducción y capacitación en la institución, siendo estas una presentación, un juego y un audiovisual, proyecto B1, un audiovisual sobre la importancia de las políticas de salvaguardia y proyecto B2 creación de una estrategia visual, por medio de plantillas, para el posicionamiento de marca en redes sociales, por último, proyecto C, apoyo a la actividad del taller "Ciclos que Florecen" que la institución realizó"**

Envío el Link con los editables, ilustraciones, etc.
https://drive.google.com/drive/folders/1nYRavNtgT_g-T9Gnvw26zuFwYW9ySWjR?usp=sharing

Le envío mis datos en dado caso lo necesite
Nombre: Ana Lucía Albizú Echeverría
No. de Carnet: 201902331
Escuela de Diseño Gráfico, en la Facultad de Arquitectura en el campus central de la Universidad de San Carlos de Guatemala
Cualquier información adicional, quedo a la orden

Quedo atenta a su respuesta y espero la carta de satisfacción lo más pronto posible

--
Atentamente,
Ana Albizú

Figura # 102. Entrega de carpeta con editables a la institución.

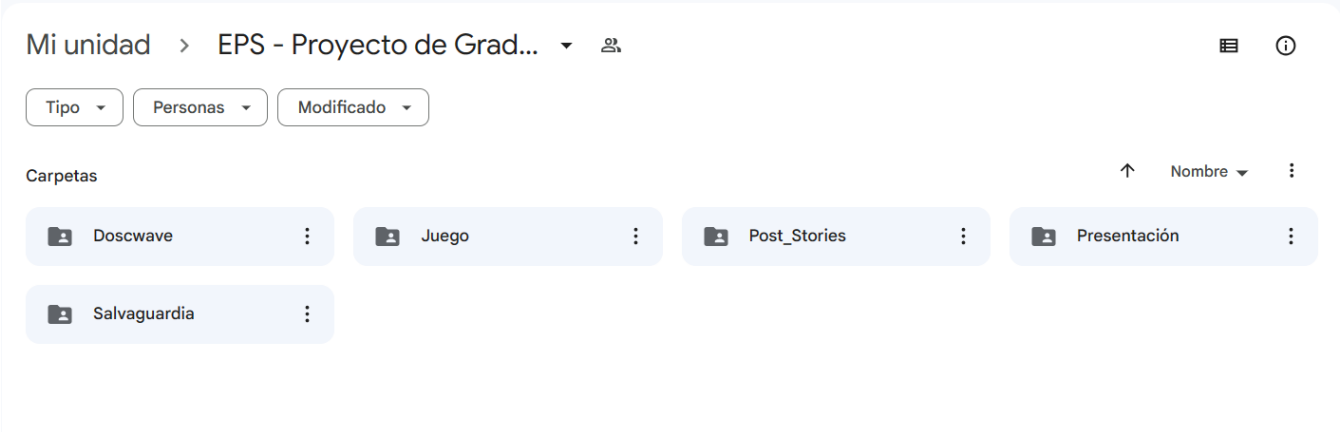


Figura # 115. Materiales editables organizados en una carpeta

Índice de Figuras

El índice de figuras recopila todas las figuras utilizadas en el documento

Índice de Figuras

Figura #1: Organigrama de Good Neighbors Guatemala, Good Neighbors Guatemala año 2023

Figura #2: Logotipo de la institución, Good Neighbors Guatemala https://www.facebook.com/photo/?fbid=487353640090196&set=a.487353606756866

Figura #3: Contraportada agenda de la compañía 2022, Fuente: Fotografía propía Autor:-Good Neighbors Guatemala

Figura #4: Portada agenda de la compañía 2022, Fuente: Fotografía propía Autor:Good Neighbors Guatemala

Figura #5: Identificador dentro de la agenda 2022, Fuente: Fotografía propía Autor:Good Neighbors Guatemala

Figura #6: Hojas maquetadas dentro de la agenda 2022, Fuente: Fotografía propía Autor:-Good Neighbors Guatemala

Figura #7: Hojas membretadas, Fuente: Fotografía propía Autor:Good Neighbors Guatemala.

Figura #8: Pegatinas de iconos dentro de la agenda 2022, Fuente: Fotografía propía Autor:Good Neighbors Guatemala

Figura #9: Publicación del día internacional de la educación, Good Neighbors Guatemala https://www.facebook.com/gnguate

Figura #10: Publicación sobre plazas disponibles, Good Neighbors Guatemala https://www.facebook.com/gnguate

Figura #11: Publicación proyecto social Buena tierra, Good Neighbors Guatemala https://www.facebook.com/gnguate

Figura #12: Publicación de año nuevo 2023, Good Neighbors Guatemala https://www.facebook.com/gnguate

Figura #13: Publicación del día del planeta, Good Neighbors Guatemala https://www.facebook.com/gnguate

Figura #14: Publicación con iconografía, Good Neighbors Guatemala https://www.facebook.com/gnguate

Figura #15: Rango de edad de los empleados Fuente: Elaboración propia con base en los datos del documento de Formato de Empleados 2022

Figura #16: Estado civil de los empleados Fuente: Elaboración propia con base en los datos del documento de Formato de Empleados 2022

Figura #17: Formación académica de los empleados Fuente: Elaboración propia con base en los datos del documento de Formato de Empleados 2022

Figura #18: Evaluaciones del ambiente laboral dentro de Good Neighbors Guatemala, https://gt.computrabajo.com/empresas/evaluaciones-en-good-neighbors-guatemala-1989A211D62C789E?p=2 (2011 - 2023)

Figura #19: Ilustración de persona

Figura # 20. Flujograma de Procesos. Actividades, insumos, costos y tiempo para el desarrollo Proyecto de Graduación.

Figura #21.Paleta cromática

Figura 22: Ejemplo del uso de la retícula modular aplicada a un documento con bloques de texto e imágenes.

Figura # 23: Ejemplo de uso de la retícula manuscrita aplicada a un documento de texto e ilustración.

Figura # 24: Ejemplo de uso de la retícula de columna aplicada a un documento de texto e imágenes.

Figura # 25: Ejemplo de uso de la fotografía documental aplicada en el cumpleaños de una niña.

Figura # 26: Ejemplo de ilustración vectorial, de una persona con lentes.

Figura # 27: Ejemplo de íconos planos, aplicado en artículos de oficina.

Figura # 28: Ejemplo de ilustración flat design

Figura # 29: Ejemplo de maquetación minimalista en una presentación

Figura #30. Color Verde y café de Good Neighbors

Figura #31. Colores secundarios de la paleta cromática de Goodneighbors

Figura #32. Ruta de usuario de las piezas realizadas. Elaboración Propia.

Figura #33. Boceto de índice de presentación interactiva. Elaboración Propia.

Figura #34. Boceto de índice de presentación interactiva. Elaboración Propia.

Figura #35. Boceto de índice de presentación interactiva. Elaboración Propia.

Figura #36. Boceto de índice secundario de presentación interactiva. Elaboración Propia.

Figura #37. Boceto de índice secundario de presentación interactiva. Elaboración Propia.

Figura #38. Boceto de índice secundario de presentación interactiva. Elaboración Propia.

Figura #39. Boceto de portada de juego de inducción. Elaboración Propia.

Figura #40. Boceto de portada de juego de inducción. Elaboración Propia.

Figura #41. Boceto de portada de juego de inducción. Elaboración Propia.

Figura #42. Boceto de índice de presentación interactiva. Elaboración Propia.

Figura #43. Boceto de índice secundario de presentación interactiva. Elaboración Propia.

Figura #44. Boceto de portada de juego de inducción. Elaboración Propia.

Figura #45. Índice de presentación interactiva. Elaboración Propia.

Figura #46. Índice interactivo secundario. Elaboración Propia.

Figura #47. Portada de Juego. Elaboración Propia.

Figura #48. Pregunta 1. Encuesta a profesionales Elaboración Propia.

Figura #49. Pregunta 2. Encuesta a profesionales Elaboración Propia.

Figura #50. Pregunta 3. Encuesta a profesionales Elaboración Propia.

Figura #51. Pregunta 4. Encuesta a profesionales Elaboración Propia.

Figura #52. Pregunta 5. Encuesta a profesionales Elaboración Propia.

Figura #53. Pregunta 6. Encuesta a profesionales Elaboración Propia.

Figura #54. Pregunta 7. Encuesta a profesionales Elaboración Propia.

Figura #55. Pregunta 8. Encuesta a profesionales Elaboración Propia.

Figura #56. Pregunta 9. Encuesta a profesionales Elaboración Propia.

Figura #57. Pregunta 10. Encuesta a profesionales Elaboración Propia.

Figura #58. Pregunta 11. Encuesta a profesionales Elaboración Propia.

Figura #59. Pregunta 12. Encuesta a profesionales Elaboración Propia.

Figura #60. Pregunta 13. Encuesta a profesionales Elaboración Propia.

Figura #61. Pregunta 14. Encuesta a profesionales Elaboración Propia.

Figura #62. Pregunta 15. Encuesta a profesionales Elaboración Propia.

Figura #63. Pregunta 16. Encuesta a profesionales Elaboración Propia.

Figura #64. Pregunta 17. Encuesta a profesionales Elaboración Propia.

Figura #65. Índice de presentación interactiva. Elaboración Propia.

Figura #66. Índice interactivo secundario. Elaboración Propia.

Figura #67. Portada de Juego. Elaboración Propia.

Figura #68. Índice de presentación interactiva. Elaboración Propia.

Figura #69. Índice interactivo secundario. Elaboración Propia.

Figura #70. Portada de Juego. Elaboración Propia.

Figura #71. Reunión virtual con la licenciada Jennifer Rosales.

Figura #72. Pregunta 1. Encuesta a Cliente. Elaboración Propia.

Figura #73. Pregunta 2. Encuesta a Cliente. Elaboración Propia.

Figura #74. Pregunta 3. Encuesta a Cliente. Elaboración Propia.

Figura #75. Pregunta 4. Encuesta a Cliente. Elaboración Propia.

Figura #76. Pregunta 5. Encuesta a Cliente.Elaboración Propia.

Figura #77. Pregunta 6. Encuesta a Cliente.Elaboración Propia.

Figura #78. Pregunta 7. Encuesta a Cliente.Elaboración Propia.

Figura #79. Pregunta 8. Encuesta a Cliente.Elaboración Propia.

Figura #80. Reunión virtual con el grupo objetivo.

Figura #81. Pregunta 1. Encuesta a grupo objetivo. Elaboración Propia.

Figura #82. Pregunta 2. Encuesta a grupo objetivo. Elaboración Propia.

Figura #83. Pregunta 3. Encuesta a grupo objetivo. Elaboración Propia.

Figura #84. Pregunta 4. Encuesta a grupo objetivo. Elaboración Propia.

Figura #85. Pregunta 5. Encuesta a grupo objetivo. Elaboración Propia.

Figura #86. Pregunta 6. Encuesta a grupo objetivo. Elaboración Propia.

Figura #87. Pregunta 7. Encuesta a grupo objetivo. Elaboración Propia.

Figura #88. Pregunta 8. Encuesta a grupo objetivo. Elaboración Propia.

Figura #89. Pregunta 9. Encuesta a grupo objetivo. Elaboración Propia.

Figura #90. Pregunta 10. Encuesta a grupo objetivo. Elaboración Propia.

Figura #91. Pregunta 11. Encuesta a grupo objetivo. Elaboración Propia.

Figura #92. Pregunta 12. Encuesta a grupo objetivo. Elaboración Propia.

Figura #93. Pregunta 13. Encuesta a grupo objetivo. Elaboración Propia.

Figura #94. Índice de presentación interactiva. Elaboración Propia.

Figura #95. Índice interactivo secundario. Elaboración Propia.

Figura #96. Portada de Juego. Elaboración Propia.

Figura #97. Portada de Juego mockup. Elaboración Propia.

Figura #98. Escenas de Juego. Elaboración Propia.

Figura #99. Escenas de Juego. Elaboración Propia.

Figura #100. Escenas de Juego. Elaboración Propia.

Figura #101. Escenas en computadora de Juego. Elaboración Propia.

Figura #102. Presentación de inducción. Elaboración Propia.

Figura #103. Presentación de inducción. Elaboración Propia.

Figura #104. Presentación de inducción. Elaboración Propia.

Figura #105. Presentación de inducción en computadora. Elaboración Propia.

Figura #106. Videotutorial de inicio. Elaboración Propia.

Figura #107. Videotutorial de inicio. Elaboración Propia.

Figura #108. Videotutorial de inicio. Elaboración Propia.

Figura #109. Videotutorial de inicio en distintos dispositivos. Elaboración Propia.

Figura #110. Horas totales. Elaboración Propia.

Figura # 111. Comunicación por medio de Whatsapp con la institución.

Figura # 112. Comunicación por medio de Email con la institución.

Figura # 113. Comunicación por medio de Teams con la institución.

Figura # 114. Solicitud de materiales realizados por la estudiante

Figura # 115. Materiales editables organizados en una carpeta

Índice de Tablas

El índice de tablas recopila todas las figuras utilizadas en el documento

Índice de Tablas

Tabla 1. Ubicación geográfica de empleados en Guatemala

Tabla 2. Mapa de empatía del G.O.

Tabla 3. Lista de insumos

Tabla 4. Costo total de servicios y software a utilizar durante el desarrollo del Proyecto de Graduación

Tabla 5. Costo total de los posibles materiales a adquirir en la librería Office Depot

Tabla 6. Costo total de equipo a utilizar durante el desarrollo del Proyecto de Graduación

Tabla 7. Costo total de los insumos extra a utilizar

Tabla 8. Cronograma de trabajo Julio

Tabla 9. Cronograma de trabajo Agosto

Tabla 10. Cronograma de trabajo Septiembre

Tabla 11. Cronograma de trabajo Octubre

Tabla 12. Cronograma de trabajo Noviembre

Tabla 13. Tabla de estrategia de aplicación de la pieza elaborada con las 6 preguntas claves, ¿Qué?, ¿Para

Tabla 14. Cuadro comparativo de las ventajas y desventajas de cada pieza a realizar

Tabla 15. Técnica Creativa Flor de loto

Tabla 16. Tabla de cotejo de evaluación de bocetos en nivel de producción gráfica 01.

Tabla 17. Tabla de cotejo de evaluación de bocetos en nivel de producción gráfica 01 del Índice Interactivo.

Tabla 18. Tabla de cotejo de evaluación de bocetos en nivel de producción gráfica 01 del Índice Interactivo secundario.

Tabla 19. Tabla de cotejo de evaluación de bocetos en nivel de producción gráfica 01 del

Índice Interactivo secundario.

Tabla 20. Cálculo de costos totales por servicios

Tabla 21. Cálculo de costos totales por equipo utilizado

Tabla 22. Cálculo de costos totales viajes a la organización

Tabla 23. Cálculo de costos totales por servicios técnicos

Tabla 24. Cálculo de costos totales por servicios profesionales

Tabla 25. Cálculo de costos totales más IVA.

Tabla 26. Análisis FODA de la ONG Good Neigbors Guatemala

Tabla 27. Guía de Observación

Tabla 28. Diagrama de Ishikawa

Guatemala, 28 de mayo de 2024

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

Señor Decano:

Atentamente, hago de su conocimiento he realizado la revisión de estilo del proyecto de graduación ***Diseño de material educativo para inducción y capacitación para los trabajadores de Good Neighbors Guatemala*** de la estudiante ***Ana Lucía Albizú Echeverría,*** de la Facultad de Arquitectura, carné universitario ***número: 201902331,*** previamente a conferírsele el título de *Diseñadora Gráfica* en el grado académico de *Licenciada.*

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

Al agradecer la atención que se sirva brindar a la presente, me suscribo respetuosamente,

Alan Gabriel Mogollón Ortiz
LICENCIADO EN LETRAS
Col. 31632

Lcdo. Alan Gabriel Mogollón Ortiz
Colegiado No. 31632

USAC
TRICENTENARIA
Universidad de San Carlos de Guatemala

FACULTAD DE
ARQUITECTURA
UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS DE GUATEMALA

Diseño material educativo para inducción y capacitación para los trabajadores de Good Neighbors Guatemala

Proyecto de Graduación desarrollado por:

Ana Lucía Albizú Echeverría

Asesorado por:

Licda. Nydia Suzely Garrido Carrera

Licda. Anggely María Suceth Enríquez Cabrera

MSc. Ileana del Carmen Reína Ramírez

Imprímase:

"ID Y ENSEÑAD A TODOS"

Arq. Sergio Francisco Castillo Bonini

Decano