



FACULTAD DE CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN

Diseño de sitio web para dar a conocer las carreras de Ingeniería en Telecomunicaciones, Ingeniería en Electrónica e Ingeniería en Mecatrónica dirigido a estudiantes potenciales que ofrece la Facultad de Ingeniería de Sistemas, Informática y Ciencias de la Computación (FISICC) de la Universidad Galileo.

PROYECTO DE GRADUACIÓN

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

ELABORADO POR:

Astrid Jasmín Abigaíl Xaminez de León

Carné: 22002185

Para optar al título de:

LICENCIATURA EN COMUNICACIÓN Y DISEÑO GRÁFICO

Nueva Guatemala de la Asunción, 2026

PROYECTO DE GRADUACIÓN

Diseño de sitio web para dar a conocer las carreras de Ingeniería en Telecomunicaciones, Ingeniería en Electrónica e Ingeniería en Mecatrónica dirigido a estudiantes potenciales que ofrece la Facultad de Ingeniería de Sistemas, Informática y Ciencias de la Computación (FISICC) de la Universidad Galileo.

Astrid Jasmín Abigaíl Xaminez de León

Universidad Galileo

Facultad de Ciencias de la Comunicación

Nueva Guatemala de la Asunción, 2026

Nómina de Autoridades

Rector,

Dr. Eduardo Suger Cofiño

Vicerrectora,

Dra. Mayra de Ramírez

Vicerrector Administrativo,

Lic. Jean Paul Suger Castillo

Secretario General,

Dr. Jorge Retolaza

Decano de la Facultad de Ciencias de la Comunicación,

Lic. Leizer Kachler

Vicedecano de la Facultad de Ciencias de la Comunicación,

Lic. Rualdo Anzueto, M.Sc.

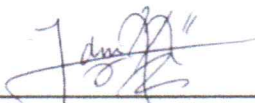
Guatemala 07 de mayo de 2025

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


Estimado Licenciado Kachler:

Solicito la aprobación del tema de proyecto de Graduación titulado: **DISEÑO DE SITIO WEB PARA DAR A CONOCER LAS CARRERAS DE INGENIERÍA EN TELECOMUNICACIONES, INGENIERÍA EN ELECTRÓNICA E INGENIERÍA EN MECATRÓNICA DIRIGIDO A ESTUDIANTES POTENCIALES QUE OFRECE LA FACULTAD DE INGENIERÍA DE SISTEMAS, INFORMÁTICA Y CIENCIAS DE LA COMPUTACIÓN (FISICC) DE LA UNIVERSIDAD GALILEO.** Así mismo solicito que la Licda. Claudia Ruiz sea quién me asesore en la elaboración del mismo.

Atentamente,



Astrid Jasmin Abigail Xamirez De León
22002185



Licda. Claudia Ruiz
Asesora



Galileo
UNIVERSIDAD
La Revolución en la Educación

FACOM Facultad de Ciencias
de la Comunicación

Guatemala, 20 de mayo de 2025

Señorita:
Astrid Jasmín Abigaíl Xaminez De León
Presente

Estimada Señorita Xaminez:

De acuerdo al proceso de titulación profesional de esta Facultad, se aprueba el proyecto titulado: **DISEÑO DE SITIO WEB PARA DAR A CONOCER LAS CARRERAS DE INGENIERÍA EN TELECOMUNICACIONES, INGENIERÍA EN ELECTRÓNICA E INGENIERÍA EN MECATRÓNICA DIRIGIDO A ESTUDIANTES POTENCIALES QUE OFRECE LA FACULTAD DE INGENIERÍA DE SISTEMAS, INFORMÁTICA Y CIENCIAS DE LA COMPUTACIÓN (FISICC) DE LA UNIVERSIDAD GALILEO.** Así mismo, se aprueba a la Leda. Claudia Ruíz, como asesora de su proyecto.

Sin otro particular, me suscribo de usted.

Atentamente,

Lic. Leizer Kachler
Decano

Facultad de Ciencias de la Comunicación



Galileo
UNIVERSIDAD
La Revolución en la Educación

FACOM
UNIVERSIDAD GALILEO

FACULTAD DE
CIENCIAS DE LA
COMUNICACIÓN

Guatemala, 1 de diciembre de 2025


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

Estimado Licenciado Kachler:

Por medio de la presente, informo a usted que el proyecto de graduación titulado: **DISEÑO DE SITIO WEB PARA DAR A CONOCER LAS CARRERAS DE INGENIERÍA EN TELECOMUNICACIONES, INGENIERÍA EN ELECTRÓNICA E INGENIERÍA EN MECATRÓNICA DIRIGIDO A ESTUDIANTES POTENCIALES QUE OFRECE LA FACULTAD DE INGENIERÍA DE SISTEMAS, INFORMÁTICA Y CIENCIAS DE LA COMPUTACIÓN (FISICC) DE LA UNIVERSIDAD GALILEO.** Presentado por la estudiante: *Astrid Jasmin Abigail Xaminez De León*, con número de carné: 22002185, está concluido a mi entera satisfacción, por lo que se extiende la presente aprobación para continuar así el proceso de titulación profesional.

Sin otro particular, me suscribo de usted.

Atentamente,



Licda. Claudia Ruiz
Asesora



Galileo
UNIVERSIDAD
La Revolución en la Educación

FACOM Facultad de Ciencias
de la Comunicación

Guatemala, 26 de febrero de 2026

Señorita
Astrid Jasmín Abigaíl Xamínez De León
Presente

Estimada Señorita Xamínez:

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

Sin otro particular, me suscribo de usted.

Atentamente,

Lic. Leizer Kachler
Decano
Facultad de Ciencias de la Comunicación

Guatemala, 27 de marzo de 2026.

Licenciado
Leizer Kachler
Decano FACOM
Universidad Galileo
Presente

Señor Decano:

Le informo que la tesis: **DISEÑO DE SITIO WEB PARA DAR A CONOCER LAS CARRERAS DE INGENIERÍA EN TELECOMUNICACIONES, INGENIERÍA EN ELECTRÓNICA E INGENIERÍA EN MECATRÓNICA DIRIGIDO A ESTUDIANTES POTENCIALES QUE OFRECE LA FACULTAD DE INGENIERÍA DE SISTEMAS, INFORMÁTICA Y CIENCIAS DE LA COMPUTACIÓN (FISICC) DE LA UNIVERSIDAD GALILEO**, de la estudiante Astrid Jasmín Abigaíl Xaminez de León, ha sido objeto de revisión gramatical y estilística, por lo que puede continuar con el trámite de graduación.

Atentamente,



Claudia Navas Dangel
Asesora Lingüística
Universidad Galileo

Claudia Navas Dangel
Licenciada en Ciencias de la Comunicación
Colegiada Activa 45983



Galileo
UNIVERSIDAD
La Revolución en la Educación

FACOM Facultad de Ciencias
de la Comunicación

Guatemala, 30 de marzo de 2026

Señorita:
Astrid Jasmín Abigaíl Xamínez De León.
Presente

Estimada Señorita Xamínez:

De acuerdo al dictamen rendido por la terna examinadora del proyecto de graduación titulado: **DISEÑO DE SITIO WEB PARA DAR A CONOCER LAS CARRERAS DE INGENIERÍA EN TELECOMUNICACIONES, INGENIERÍA EN ELECTRÓNICA E INGENIERÍA EN MECATRÓNICA DIRIGIDO A ESTUDIANTES POTENCIALES QUE OFRECE LA FACULTAD DE INGENIERÍA DE SISTEMAS, INFORMÁTICA Y CIENCIAS DE LA COMPUTACIÓN (FISICC) DE LA UNIVERSIDAD GALILEO.** Presentado por la estudiante Astrid Jasmín Abigaíl Xamínez De León. el Decano de la Facultad de Ciencias de la Comunicación autoriza la publicación del Proyecto de Graduación previo a optar al título de Licenciada en Comunicación y Diseño.

Sin otro particular, me suscribo de usted.

Atentamente,

Lic. Leizer Kachler
Decano

Facultad de Ciencias de la Comunicación

Dedicatoria

A Dios, por darme la fuerza que me permitió superar cada obstáculo y avanzar cada día.

A mi papá, por enseñarme a amar lo que hago, por su apoyo constante y por motivarme a no rendirme.

A mi mamá, por brindarme la posibilidad de estudiar y por su apoyo incondicional

A mi familia, que no solo me acompañó, sino que me levantó, me animó y celebró conmigo cada pequeño avance.

Al equipo de Tesla Lab, al doctor Óscar, al ingeniero Marroquín y a Gabriela Subuyú, quienes confiaron en mí, en mis capacidades y en lo que podía llegar a ser, dándome un espacio para crecer profesionalmente.

A mis compañeras de Macka Studio, por su apoyo y compañía, que hicieron el camino más ligero.

A mis catedráticos, por las enseñanzas, los retos y las palabras que guiaron mi formación a lo largo de estos cuatro años.

Y finalmente, a todas las personas que han formado parte de mi vida, porque sé que Dios pone a cada una en mi camino con un propósito perfecto.

Resumen

A través del acercamiento con la Facultad de Ingeniería de Sistemas, Informática y Ciencias de la Computación (FISICC) de la Universidad Galileo y la iniciativa GTT (Galileo Tech Talk), se identificó la ausencia de un sitio web destinado a informar a estudiantes potenciales sobre las carreras de Ingeniería en Telecomunicaciones, Ingeniería en Electrónica e Ingeniería en Mecatrónica. Por ello, se planteó como objetivo principal el diseño de un sitio web.

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

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

Entre los principales hallazgos se determinó que se diseñó un sitio web para dar a conocer las carreras mencionadas anteriormente, pertenecientes a FISICC de la Universidad Galileo. Además, se recomendó mantener actualizado el contenido del sitio web, especialmente la información sobre programas académicos, actividades y procesos de admisión.

Para efectos legales únicamente la autora ASTRID JASMÍN ABIGAÍL XAMINEZ DE LEÓN es responsable del contenido de este proyecto y de su presentación audiovisual ya que es una investigación científica y puede ser motivo de consulta y utilidad por estudiantes y profesionales.

El autor también se compromete a hacer el seguimiento respectivo de todo el proceso administrativo y cumplir con todos los requisitos de titulación y graduación para obtener así, el título de licenciado en Comunicación y Diseño.

Índice

Capítulo I: Introducción

Introducción	1
--------------------	---

Capítulo II: Problemática

Contexto	3
----------------	---

Requerimiento de Comunicación y Diseño	4
--	---

Justificación	4
---------------------	---

Magnitud	4
----------------	---

Vulnerabilidad.....	5
---------------------	---

Trascendencia	5
---------------------	---

Factibilidad	5
--------------------	---

Capítulo III: Objetivos De Diseño

Objetivo General	7
------------------------	---

Objetivos Específicos	7
-----------------------------	---

Capítulo IV: Marco De Referencia

Información General Del Cliente	8
---------------------------------------	---

Capítulo V: Definición Del Grupo Objetivo

Perfil Geográfico	10
-------------------------	----

Perfil Demográfico	10
--------------------------	----

Perfil Psicográfico	11
---------------------------	----

Perfil Conductual	12
-------------------------	----

Capítulo VI: Marco Teórico

Conceptos Fundamentales Relacionados con el Producto o Servicio	13
---	----

Conceptos Fundamentales Relacionados con la Comunicación y el Diseño	15
Ciencias Auxiliares, Artes, Teorías, Tecnologías Y Tendencias.....	19
Capítulo VII: Proceso de Diseño y Propuesta Preliminar	
Aplicación de la Información Obtenida en el Marco Teórico	25
Conceptualización	27
Bocetaje	29
Propuesta Preliminar	46
Capítulo VIII: Validación Técnica	
Población y Muestreo	56
Método e Instrumentos	57
Resultados e Interpretación de Resultados	63
Cambios en Base a Los Resultados	75
Capítulo IX: Propuesta Gráfica Final	
Datos Generales	76
Propuesta Gráfica Final	77
Capítulo X: Producción, Reproducción Y Distribución	
Plan de Costos de Elaboración	83
Plan de Costos de Producción	84
Plan de Costos de Reproducción	84
Plan de Costos de Distribución	84
Margen de Utilidad	84
Cuadro con Resumen General de Costos	85

Capítulo XI: Conclusiones y Recomendaciones

Conclusiones 86

Recomendaciones 87

Capítulo XII: Conocimiento General

Demostración de Conocimientos 88

Capítulo XIII: Referencias

Referencias 89

Capítulo XIV: Anexos, Gráficos Y Tablas

Anexos, Gráficos Y Tablas 95

CAPÍTULO I

INTRODUCCIÓN



Capítulo I: Introducción

Introducción

La Facultad de Ingeniería de Sistemas, Informática y Ciencias de la Computación (FISICC) de la Universidad Galileo fue fundada en 1982 y desde entonces se consolidó como una unidad académica dedicada a la formación en ingeniería, tecnología e innovación. A lo largo de su trayectoria, aportó al desarrollo educativo y profesional del país, adaptándose a las necesidades tecnológicas actuales.

En el año 2020, durante la pandemia, la Facultad implementó la iniciativa Galileo Tech Talks (GTT), liderada por los decanos Dr. Óscar Rodas y Dr. Alberto Marroquín. Este proyecto surgió para promocionar las carreras de Ingeniería en Telecomunicaciones, Ingeniería en Electrónica e Ingeniería en Mecatrónica a través de actividades dirigidas a estudiantes potenciales.

Sin embargo, la Facultad no contaba con un sitio web informativo que presentara estas carreras de manera clara, estructurada y accesible. Esta ausencia limitó la comunicación con estudiantes interesados en continuar su formación en áreas tecnológicas y redujo la visibilidad de la iniciativa Galileo Tech Talks.

El proyecto titulado “Diseño de sitio web para dar a conocer las carreras de Ingeniería en Telecomunicaciones, Ingeniería en Electrónica e Ingeniería en Mecatrónica dirigido a estudiantes potenciales que ofrece la Facultad de Ingeniería de Sistemas, Informática y Ciencias de la Computación (FISICC) de la Universidad Galileo” buscó atender esta necesidad, mediante la creación de un diseño funcional, informativo y orientado al público juvenil.

El grupo objetivo estuvo conformado por mujeres y hombres de 15 a 23 años, estudiantes de nivel básico y diversificado, especialmente aquellos con título de Perito o formación técnica.

Comprender las características de este perfil es esencial para definir el mensaje, la estructura del contenido y el estilo visual del sitio web.

Para la creación del concepto creativo se utilizó el método de la flor de loto, mientras que la investigación se basará en un enfoque lógico-inductivo que permitirá construir un marco teórico pertinente. Además, se emplearon herramientas de diseño, comunicación e investigación que respaldan todo el proceso de desarrollo del proyecto.

La validación del diseño incluyó encuestas al grupo objetivo, retroalimentación del cliente y la revisión de expertos en el área. Estos aportes permitieron realizar los ajustes necesarios para optimizar la funcionalidad comunicativa y visual del sitio web.

En conclusión, el proyecto permitió desarrollar un sitio web informativo que fortalezca la comunicación de la Facultad, facilitando el acceso a la información sobre las carreras tecnológicas y aumente la visibilidad de la iniciativa Galileo Tech Talks dentro del ámbito educativo.

CAPÍTULO II

PROBLEMÁTICA



Capítulo II: Problemática

La Facultad de Ingeniería de Sistemas, Informática y Ciencias de la Computación (FISICC) enfrenta el reto de comunicar con claridad el valor de sus carreras tecnológicas. Aunque cuenta con iniciativas como Galileo Tech Talks, la falta de una plataforma digital actualizada y atractiva para jóvenes limita su alcance y efectividad. Esto afecta la visibilidad de la Facultad y su capacidad para atraer a nuevos estudiantes interesados en las ingenierías en Telecomunicaciones, Electrónica y Mecatrónica. Se planteó el diseño de un sitio web como una respuesta estratégica desde el campo del diseño y la comunicación.

Contexto

La Facultad de Ingeniería de Sistemas, Informática y Ciencias de la Computación (FISICC) de la Universidad Galileo impulsa la iniciativa Galileo Tech Talks (GTT), creada en 2020 durante la pandemia por el Dr. Alberto Marroquín y el Dr. Oscar Rodas. Su objetivo principal es promover las carreras de Ingeniería en Telecomunicaciones, Ingeniería en Electrónica e Ingeniería en Mecatrónica a estudiantes potenciales interesados.

En sus inicios, GTT consistía en una serie de *webinars* publicados en una página web, pero con el tiempo se amplió a actividades como eventos, charlas y conferencias. Sin embargo, el sitio web no fue actualizado y adaptado a las necesidades de su audiencia.

Actualmente, el proyecto enfrenta desafíos en su comunicación digital, ya que su diseño no resulta atractivo para el público joven y existe confusión respecto a las diferencias entre las carreras. Además, ahora cuentan con nuevas áreas dirigidas a esta audiencia que desean dar a conocer.

Requerimiento de Comunicación y Diseño

La Facultad de Ingeniería de Sistemas, Informática y Ciencias de la Computación (FISICC) de la Universidad Galileo no cuenta con un sitio web para informar a estudiantes potenciales acerca de las carreras de Ingeniería en Telecomunicaciones, Ingeniería en Electrónica e Ingeniería en Mecatrónica, que ofrece.

Justificación

Para sustentar de manera consistente las razones por las cuales se consideró importante el problema y la intervención del diseñador – comunicador, se justifica la propuesta a partir de cuatro variables: a) magnitud; b) trascendencia; c) vulnerabilidad; y d) factibilidad (se despejan todas y cada una de las variables).

Magnitud

En la República de Guatemala habitan 17.6 millones de personas, está dividida en 22 departamentos. Entre ellos se encuentra la ciudad de Guatemala que en la actualidad acoge a 2,645,002 habitantes. Dentro de este departamento existen 6 universidades que ofrecen carreras similares, entre ellas se encuentra la Universidad Galileo, la cual atiende aproximadamente a 400 estudiantes.



Figura 1. Gráfica realizada por Astrid Xaminez. Gráfica de Magnitud.

Vulnerabilidad

Si la Facultad de Ingeniería de Sistemas, Informática y Ciencias de la Computación (FISICC) de la Universidad Galileo no realiza el diseño del sitio web, se perderá la oportunidad de darse a conocer entre los estudiantes interesados y posicionarse como una opción académica. La falta de una plataforma actualizada limita su alcance, dificulta la comunicación de propósito limitando el interés en las carreras tecnológicas que promueve.

Trascendencia

Al contar con el diseño del sitio web, FISICC podrá fortalecer su presencia como una iniciativa clave para orientar a los jóvenes hacia carreras tecnológicas, llegando a una mayor audiencia y apoyar el crecimiento del campo de la ingeniería en Guatemala.

Factibilidad

El proyecto para FISICC, que consiste en el diseño del sitio web de Galileo Tech Talks, es factible, ya que cuenta con los recursos necesarios para su desarrollo y para alcanzar los objetivos planteados.

Recursos Humanos. FISICC cuenta con el capital humano adecuado que tiene la capacidad, el conocimiento, la experiencia y las habilidades para el manejo de las funciones para informar y promocionar las carreras de Ingeniería que se desempeñan dentro de la organización.

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

Recursos Económicos. FISICC cuenta actualmente con los recursos necesarios, que posibiliten la realización de este proyecto.

Recursos Tecnológicos. FISICC cuenta con el equipo y herramientas necesarias para apoyar la elaboración y distribución del proyecto, como plataformas digitales institucionales, personal técnico y acceso a infraestructura para el resultado del proyecto de graduación. Por su parte, el comunicador-diseñador cuenta con las competencias profesionales y el siguiente equipo para llevar a cabo el proyecto:

- Computadora portátil con procesador Intel Core i7, 16 GB de RAM y disco SSD de 512 GB.
- *Software* de diseño: Adobe Illustrator, Adobe Photoshop
- Conexión estable a internet y herramientas de comunicación digital (Google Meet, Zoom)
- Cámara fotográfica Canon EOS Rebel T7
- Licencia activa de Envato Elements, que proporciona acceso a imágenes de stock, videos, audios, gráficos y fuentes.
- Acceso a Figma, plataforma para diseño de interfaces y prototipado interactivo de sitios web.

CAPÍTULO III

OBJETIVOS DE DISEÑO



Capítulo III: Objetivos de Diseño

Objetivo General

Diseñar un sitio web para dar a conocer las carreras de Ingeniería en Telecomunicaciones, Ingeniería en Electrónica e Ingeniería en Mecatrónica dirigido a estudiantes potenciales, que ofrece la Facultad de Ingeniería de Sistemas, Informática y Ciencias de la Computación (FISICC) de la Universidad Galileo.

Objetivos Específicos

Recopilar toda la información necesaria de la Facultad de Ingeniería de Sistemas Informática y Ciencias de la Computación (FISICC) de la Universidad Galileo a través de la información que se proporcionó a través del *BRIEF* para el diseño del sitio web.

Investigar términos, conceptos, tendencias y tecnologías de diseño relacionados con el diseño de plataformas educativas digitales enfocadas en la promoción de carreras universitarias, para fundamentar la propuesta desde el enfoque del diseño y la comunicación.

Diagramar la estructura visual y funcional del sitio web mediante herramientas de diseño digital adecuadas para el proyecto.

CAPÍTULO IV
MARCO DE
REFERENCIA



Capítulo IV: Marco de Referencia

Información General del Cliente

La Facultad de Ingeniería de Sistemas, Informática y Ciencias de la Computación (FISICC) de la Universidad Galileo tiene sus orígenes en 1977. En 1982 se autorizó formalmente su funcionamiento bajo el nombre de FISICC, nombrándose al Ing. Eduardo Suger como su primer decano. En el año 2000, la Facultad se transformó para formar parte de la recién fundada Universidad Galileo, consolidándose como una unidad académica dedicada a la formación en ingeniería, tecnología e innovación.

Durante la pandemia en 2020, la Facultad impulsó una iniciativa llamada Galileo Tech Talks (GTT), liderada por los decanos Dr. Óscar Rodas y Dr. Alberto Marroquín. Esta surge como un proyecto interno orientado a promocionar las carreras de Ingeniería en Telecomunicaciones, Electrónica y Mecatrónica mediante actividades de divulgación dirigidas a estudiantes potenciales.

Es importante aclarar que Galileo Tech Talks no es una entidad independiente ni registrada formalmente dentro de la Universidad, sino una iniciativa estratégica de la Facultad para fortalecer la visibilidad de sus carreras tecnológicas.

Misión

Promocionar las carreras de ingenierías de Tecnología y motivar a jóvenes a considerar una de estas ingenierías como opción a profesión.

Visión

Ser el programa líder de Ingeniería en Electrónica e Ingeniería en Mecatrónica en la región de Centroamérica.

FODA

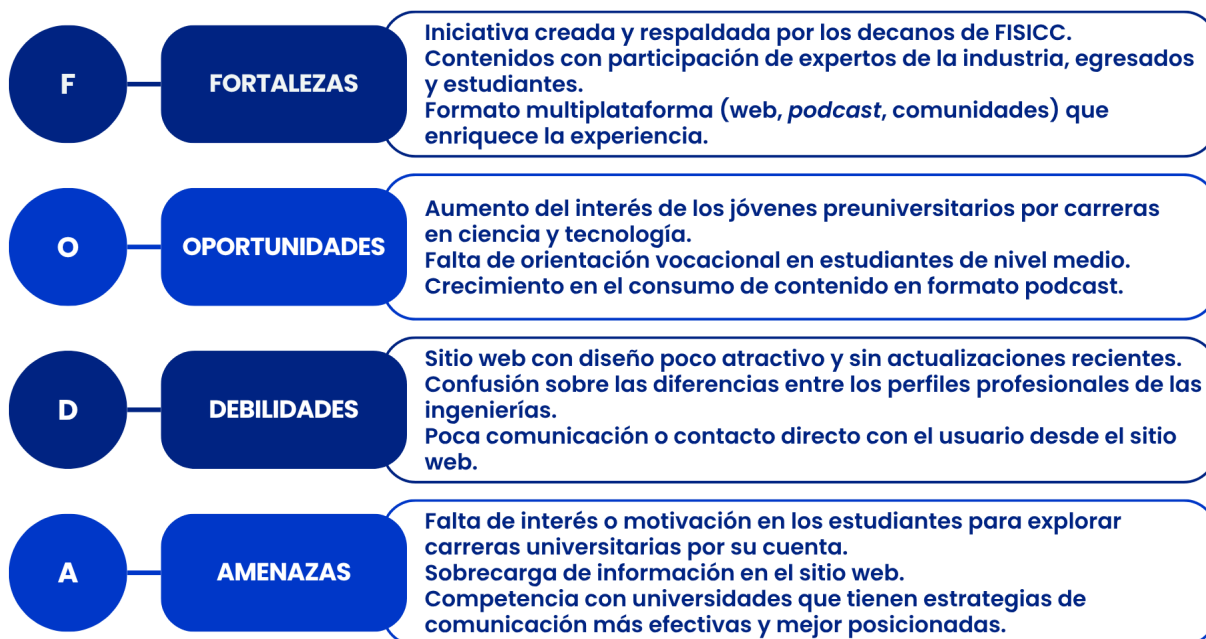


Figura 2. Tabla realizada por Astrid Xaminez. FODA.

Ver brief completo en Anexo 1.

Organigrama

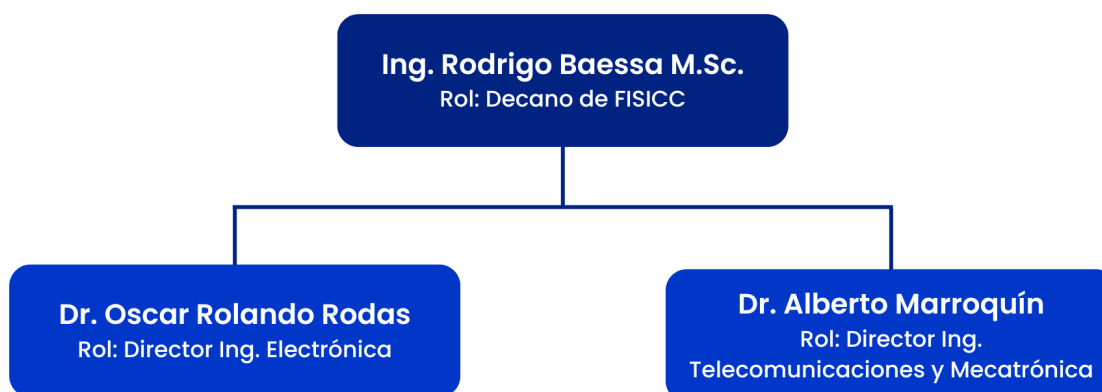


Figura 3. Realizado por Astrid Xaminez. Organigrama.

CAPÍTULO V
DEFINICIÓN DEL GRUPO OBJETIVO



Capítulo V: Definición del Grupo Objetivo

El proyecto está dirigido a un grupo objetivo comprendido por mujeres y hombres, de 15 a 23 años de edad, con un nivel socioeconómico NSE de C1, con interés por la tecnología, la innovación y el desarrollo profesional en áreas relacionadas con las ingenierías tecnológicas. Tienen la tendencias a explorar en redes sociales contenidos sobre ingenierías y temas tecnológicos que los ayuden a orientar su elección vocacional.

Perfil Geográfico

El grupo objetivo reside en la Ciudad de Guatemala, en el interior de la República. Muchos de estos jóvenes transitan por zonas educativas, centros urbanos y espacios de acceso a tecnología, tanto a nivel físico como virtual. Se entretienen y buscan información principalmente en plataformas digitales como YouTube, TikTok, Spotify, y sitios web educativos. Puntualmente, el proyecto se ubicará en el sitio web de la iniciativa Galileo Tech Talks (GTT).

Perfil Demográfico

El grupo objetivo está compuesto por mujeres y hombres de 15 a 23 años de edad, estudiantes de nivel educativo básico y diversificado, especialmente con título de Perito o formación técnica similar. Pertenecen a los niveles socioeconómicos C1 y C2, según la clasificación de la tabla NSE Multivex 2018.

N I V E L C 1	
Ingresos	Q25,600.00
Educación padres	Superior, Licenciatura.
Educación hijos	Hijos menores colegios privados, mayores en U privadas y post grado extranjero con beca.
Desempeño	Ejecutivo medio, comerciante, vendedor.
Vivienda	Casa/departamento, rentada o financiado, 2-3 recámaras, 2-3 baños, 1 sala, estudio area de servicio, garage para 2 vehículos.
Otras propiedades	Sitios/terrenos interior por herencias.
Personal de servicio	Por día.

Servicios financieros	1-2 ctas Q monetarios y ahorro, Plazo fijo, 1-2 TC intl, Seguro colectivo salud.
Posesiones	Autos compactos de 3 5 años, asegurados por Financiera.
Bienes de comodidad	1 teléfono, 1-2 celulares, cable, internet, equipo de audio, más de 2 TV, maquina de lavar ropa, computadora/miembro electrodomésticos básicos.
Diversión	Cine, CC, parques temáticos locales.

N I V E L C 2	
Ingresos	Q17,500.00
Educación padres	Superior, Licenciatura.
Educación hijos	Hijos menores colegios privados, mayores en U privadas o estatal.
Desempeño	Ejecutivo, comerciante, vendedor, dependiente.
Vivienda	Casa/departamento, rentada o financiado, 1 2 recámaras, 1-2 baños, sala, garage para 2 vehículos.
Otras propiedades	
Personal de servicio	Por día, eventual.
Servicios financieros	1 cta Q monetarios y ahorro, 1 TC local.
Posesiones	Auto compacto de 4-5 años, sin seguro.
Bienes de comodidad	1 teléfono fijo, minimo, 1-2 cel, cable, radio, 2 TV, electrodomésticos básicos.
Diversión	Cine, CC, parques temáticos locales.

Figura 4. Realizado por Astrid Xaminez. Tabla de Nivel Socioeconómico.

Ver tabla completa en Anexo 2.

Perfil Psicográfico

El grupo objetivo valora la educación, el crecimiento profesional, y la posibilidad de lograr independencia económica mediante carreras tecnológicas. Se interesan por los avances en inteligencia artificial, robótica, telecomunicaciones, y dispositivos electrónicos. Su estilo de vida está marcado por el uso intensivo de tecnología, redes sociales y consumo de contenido educativo online.

Perfil Conductual

El grupo objetivo responde positivamente a campañas que utilizan medios visuales, interactivos y breves, como reels, videos explicativos, podcasts, webinars y testimonios reales. Ante productos similares, como otras ofertas educativas en tecnología, tienden a comparar opciones por reputación, modernidad del pensum, oportunidades de empleo y conexión con experiencias reales de otros jóvenes. Valorán el acceso directo a orientación vocacional o asesoría por canales como WhatsApp o foros de estudiantes.

CAPÍTULO VI

MARCO TEÓRICO



Capítulo VI: Marco Teórico

Conceptos Fundamentales Relacionados con el Producto o Servicio

Universidad

Las universidades son instituciones académicas que agrupan diversas facultades dedicadas a la formación superior y al desarrollo del conocimiento especializado. Aunque en sus inicios fueron espacios reservados a las élites, a partir del siglo XX se expandieron y abrieron su acceso a más personas. Hoy, tanto públicas como privadas, otorgan títulos de grado y posgrado en múltiples disciplinas. (Fingermann, 2011)

Ingeniería en Telecomunicaciones

La Ingeniería en Telecomunicaciones se dedica al diseño, desarrollo y administración de sistemas para transmitir información a distancia. Abarca redes de datos, comunicación satelital y móviles, y busca soluciones a los retos tecnológicos de la conectividad moderna. Esta carrera forma profesionales capaces de innovar en un entorno globalizado. (Universidad Galileo, 2024)

Ingeniería en Electrónica

Esta ingeniería se enfoca en el análisis, diseño y mejora de sistemas electrónicos aplicados a diversas industrias. Sus áreas incluyen automatización, microcontroladores, sensores y sistemas digitales, esenciales para resolver problemas técnicos actuales. El programa promueve la creatividad y la aplicación práctica de la tecnología. (Universidad Galileo, 2024)

Ingeniería en Mecatrónica

Integra mecánica, electrónica, informática y control para crear soluciones tecnológicas automatizadas. Se aplica en la industria moderna mediante el diseño de máquinas inteligentes y procesos eficientes. Forma profesionales capaces de trabajar con sistemas complejos e interconectados. (Universidad Galileo, 2024)

Diseño Web Educativo

El diseño web educativo consiste en crear sitios web pensados para instituciones escolares, buscando que la información sea clara, accesible y útil para estudiantes, familias y docentes. No se trata solo del aspecto visual, sino también de organizar bien los contenidos y asegurar una navegación fácil. Todo debe estar alineado con los valores y objetivos del centro educativo. (Morales, 2025)

Experiencia de Usuario (UX)

Es la impresión general que tiene una persona al usar un producto, servicio o sistema. Considera la facilidad de uso, el diseño, la accesibilidad y las emociones que surgen durante la interacción. Cada detalle cuenta, desde la apariencia hasta el funcionamiento. Todos estos elementos influyen en cómo valora esa experiencia. (Finn & Downie, 2025)

Comunicación Institucional Digital

Es una forma de intercambio de información que utiliza tecnologías en línea como aplicaciones de mensajería, sitios web y sistemas interactivos. Facilita la conexión entre personas sin necesidad de contacto físico. Por su alcance global y rapidez, es clave en la vida cotidiana y profesional. (Palomino, 2023)

Narrativa Visual Aplicada al Diseño Web

La narrativa visual en diseño web consiste en contar una historia utilizando imágenes, colores, videos y otros elementos gráficos que representen la identidad y los valores de una marca. Más allá de lo estético, busca generar emociones, captar la atención y conectar con el público de forma auténtica. Bien aplicada, convierte un sitio en una experiencia significativa que comunica, inspira y deja una impresión duradera. (Mika, 2024)

Conceptos Fundamentales Relacionados con la Comunicación y el Diseño

Conceptos Fundamentales Relacionados con la Comunicación

Comunicación. La comunicación es el proceso de intercambio de mensajes entre personas, mediante un lenguaje y un canal compartido. Involucra elementos como emisor, receptor, contexto, código y retroalimentación. Es esencial para convivir, expresar ideas y establecer relaciones en sociedad. (Delgado & Equipo, 2023)

Principales Autores.

Osgood-Schramm. Describe la comunicación como un proceso circular, donde emisor y receptor intercambian roles constantemente. Ambos participan activamente, enviando y recibiendo mensajes, lo que genera una retroalimentación continua. Así, la comunicación no es unidireccional, sino un intercambio dinámico que involucra interpretación y respuesta mutua. (Smith, 2023)

Stuart Hall. Destaca que los mensajes no se transmiten de forma lineal, sino que pasan por varias etapas: producción, circulación, distribución y consumo. Además, enfatizó que las audiencias son activas y pueden interpretar los mensajes de diferentes maneras, influenciadas por el contexto social y las relaciones de poder. Esto muestra que el significado de un mensaje no está completamente controlado por quien lo produce. (Viviani, 2017)

Proceso de Comunicación. El proceso de comunicación es una secuencia de acciones mediante la cual se transmite un mensaje entre personas de forma clara y comprensible. Inicia con un emisor que formula una idea y la envía por un canal, para que el receptor la reciba, interprete y responda. Es un proceso dinámico, continuo y depende de elementos como el mensaje, el canal, el emisor y el receptor. (Morales, 2025)

Modelo Lineal de Comunicación.

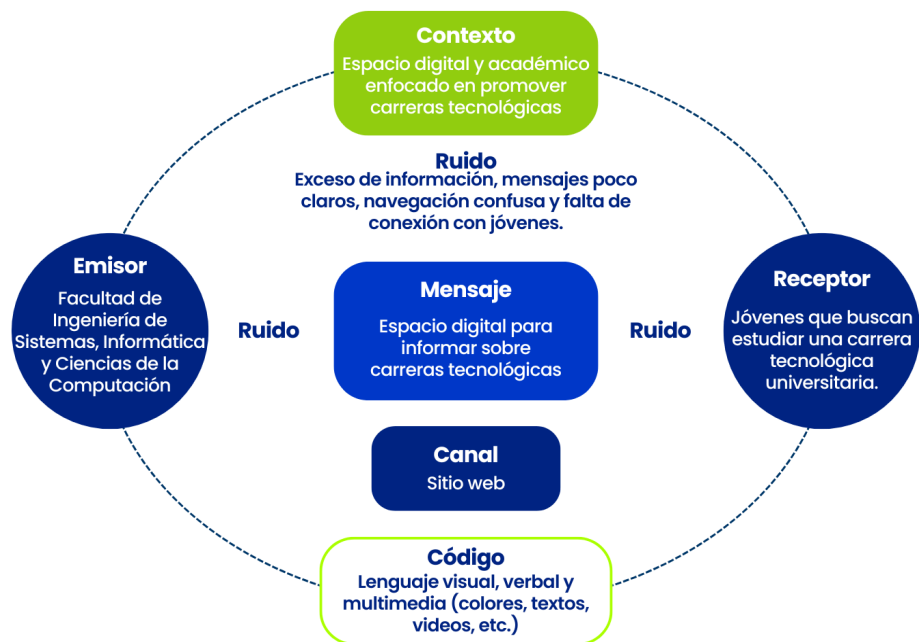


Figura 5. Esquema realizado por Astrid Xaminez. Gráfica Modelo Lineal de Comunicación.

Tipos de Comunicación.

Comunicación Organizacional. La comunicación organizacional es el intercambio de información dentro de una institución y hacia su entorno externo, de forma clara y estructurada. Puede darse entre miembros de distintas áreas o con personas ajenas a la organización. Su principal objetivo es coordinar y facilitar el entendimiento para mejorar el funcionamiento interno y fortalecer las relaciones externas de la entidad. (Azkue, 2025)

Comunicación Informativa. La comunicación informativa tiene como objetivo transmitir datos, hechos o conocimientos de una persona a otra. Sirve para compartir aprendizajes, advertencias o instrucciones útiles en distintos contextos. Esta forma de comunicación es clave para educar, coordinar acciones y conservar el conocimiento a lo largo del tiempo. (Fariás, 2024)

Funciones de la Comunicación. La comunicación cumple diversas funciones como informar, enseñar, expresar ideas o aclarar dudas para evitar malentendidos. Es un proceso

esencial que permite el intercambio de mensajes entre personas. Gracias a ella, es posible compartir conocimientos, resolver problemas y facilitar la convivencia en sociedad. (Peiró, 2024)

Estrategia de Comunicación. Una estrategia de comunicación es el conjunto de acciones planificadas que una organización utiliza para alcanzar sus objetivos a través de una comunicación clara y efectiva. Puede tener distintos fines, como mejorar la imagen institucional o aumentar las ventas. Para que sea efectiva, debe incluir un plan que defina mensajes, medios y el estilo comunicativo a seguir. (Molano, 2023)

Conceptos Fundamentales Relacionado con el Diseño

Diseño. El diseño es un proceso creativo orientado a proponer soluciones prácticas para distintos tipos de problemas. Se aplica en diversas áreas como la comunicación, el arte y la planificación estratégica. Más que una simple estética, el diseño busca organizar ideas y recursos de forma funcional para responder a necesidades concretas. (Ferreira, 2017)

Principales Autores.

Don Norman. Es uno de los principales referentes del diseño centrado en el usuario. Estableció principios que buscan simplificar la interacción entre personas y tecnología, evitando que la dificultad interfiera en la experiencia. Propone que el diseño debe facilitar las acciones humanas, respondiendo de forma efectiva a las necesidades reales del usuario.

Steve Krug. Es un referente clave en diseño UX/UI por su enfoque claro y funcional en la navegación web. Su obra *Don't Make Me Think* destaca la importancia de interfaces intuitivas, claridad visual y decisiones simples para el usuario. Además, promueve pruebas de usabilidad constantes como herramienta esencial para mejorar la experiencia digital. Sus principios siguen siendo fundamentales en el diseño web actual. (Basker, 2025)

Diseño Gráfico. El diseño gráfico es una disciplina que une creatividad y técnica para transmitir mensajes de forma visual. Utiliza elementos como tipografía, imágenes y colores con el fin de lograr una comunicación clara, estética y funcional. Su aplicación varía según el contexto, como la publicidad, medios digitales o identidad visual. (Pérez, 2025)

Elementos de Diseño

Página Web. Espacio conformado por información, audio, video, texto o sus combinaciones, que puede ser compartida con los demás a través de la red. Se divide en por el *Header* o encabezado, cuerpo o contenido y footer o pie de página; con ella la persona o empresa logra contar con presencia en internet, fácil de encontrar, la cual al tener un diseño ameno e intuitivo garantiza la permanencia del usuario y contribuye a la fidelización de los clientes. (Etecé, 2025)

Piezas Gráficas Digitales. Se dice de las expresiones visuales de una marca que siguen el manual de identidad corporativa y persiguen objetivos claros y específicos, buscando el reconocimiento del producto o servicio. Estas pueden presentarse en distintos soportes o formatos y deben de contar con elementos como: la tipografía, los colores el formato y el material, además pueden ser adaptables a distintos canales buscando mejores resultados. (Comuniza, 2019)

Materiales Gráficos. Son aquellas que integran imágenes y texto para comunicar un mensaje específico de manera efectiva, comúnmente se utilizan imágenes, ilustraciones, diagramas, tablas, entre otros elementos visuales. Dentro de las organizaciones juegan un papel crucial ya que ofrecen un hilo conductor dentro de la comunicación visual de la empresa logrando que el público objetivo se sienta atraído e identificado con ello. (Artyplan, 2022)

Digitalización. Proceso de conversión de objetivos analógicos y físicos en digitales, es un proceso de gran relevancia en el mundo actual. En este proceso se registran datos, además de convertir o codificar números, dígitos, datos o informaciones de carácter continuo como fotografías, documentos, o libros. Es considerado como un avance en la transformación digital aunque muchas empresas aún están en proceso de adaptación (Telefónica, 2024).

Diagramación. Conocida en el diseño editorial como el proceso que se encarga de la organización de un área visual o audiovisual. Por lo que en ella se distribuyen los elementos de manera jerárquica, legible, balanceada y no obstructiva de las imágenes, textos o elementos en un espacio determinado buscando, comunicar un mensaje de manera coherente y que sea fácil de comprender para el usuario (Martín, 2025).

Ciencias Auxiliares, Artes, Teorías, Tecnologías y Tendencias

Ciencias Auxiliares

Semiología. La semiología es la disciplina que estudia los signos y cómo estos generan y comunican significados dentro de un proceso comunicativo. Su objetivo es analizar cómo los signos pueden representar ideas, objetos o conceptos ausentes, facilitando la interpretación del sentido en diferentes contextos sociales y culturales. (Guzmán, 2018).

Lingüística. Disciplina encargada del estudio de las lenguas naturales y cada uno de los elementos que las conforman, como la fonética, ortografía, acentuación, signos de puntuación, etc. No se limita a las lenguas modernas, sino también analiza las extintas, lo que permite comprender la evolución del lenguaje. Su objetivo principal es explicar el fenómeno biológico que permite establecer relaciones humanas. (Mare Nostrum, 2022)

Psicología. Ciencia que estudia los procesos mentales de los seres humanos, desde tres perspectivas distintas: cognitiva, afectiva y conductual. Además de ser la encargada de explicar

el comportamiento, recopilar conducta, buscando organizarlo de manera sistemática y elaborando teorías para la comprensión del ser humano. Se divide en dos grandes ramas divididas en metodologías cuantitativas y cualitativas. (Veracruzana, 2025)

Psicología de la Comunicación. La psicología de la comunicación estudia cómo los procesos mentales y sociales influyen en la forma en que las personas perciben, interpretan y responden a los mensajes. Analiza aspectos como la memoria, la persuasión y la influencia en las interacciones humanas, siendo clave para fortalecer la efectividad del mensaje, especialmente en áreas como el marketing. (AméricaEconomía, 2015)

Psicología del Consumidor. Encargada de activar la necesidad de consumo, por medio de estrategias que guían el comportamiento evitando engaños o impulsos. Dicha ciencia se centra en el estudio de la conducta humana, priorizando aquellos que representan como compradores, lo que les permite impulsar ciertos productos o servicios, desarrollar campañas o mensajes enfocadas en su público objetivo. (Soriano, 2023)

Psicología del Color. La psicología del color analiza cómo los colores influyen en nuestras emociones, decisiones y comportamientos. Cada tono puede generar distintas reacciones, desde calma hasta alerta. Su interpretación varía según la cultura, el contexto y la experiencia personal. (García, 2016)

Psicología Organizacional. La psicología organizacional es un campo que combina principios de la psicología con prácticas de gestión para mejorar el entorno laboral. Su propósito es fortalecer el bienestar de los empleados, fomentar la motivación y aumentar la eficiencia dentro de las organizaciones. Al aplicarse correctamente, contribuye a crear ambientes de trabajo más saludables y productivos. (Grañó, 2023)

Psicología Audiovisual. La psicología audiovisual estudia cómo se relacionan la mente humana y los medios audiovisuales, explorando cómo estos influyen en nuestras emociones, pensamientos y comportamientos. Esta disciplina une conocimientos de la psicología con las artes visuales y escénicas, aplicando enfoques que integran ambos campos. (Virtola, 2020)

Sociología. La sociología es la disciplina que analiza las relaciones sociales y cómo las personas se agrupan en estructuras como comunidades o instituciones. Busca comprender cómo interactuamos en sociedad, cómo surgen las reglas sociales y de qué manera estas afectan nuestra conducta diaria. (Peiró, 2025)

Tecnología. La tecnología es el conjunto de conocimientos, herramientas y procedimientos que se crean para solucionar problemas o mejorar la vida cotidiana. Aunque suele relacionarse con la ciencia y la ingeniería, también abarca todo lo que contribuye a satisfacer necesidades sociales o individuales según el contexto histórico. (Rhoton, 2025)

Artes

Fotografía. Proceso por el cual es posible capturar momentos específicos, en este proceso la herramienta captura la luz y con ello los colores, el ambiente, personajes u objetos. Para el proceso se requiere de una cámara, ya sea fotográfica o de celular. Y para obtener la imagen se recurre a un proceso digital o manual. (Gov.co, 2025)

Tipografía. Conjunto de caracteres con una estética similar que permite transmitir o evocar emociones o reacciones a través de sus trazos. Estos pueden conformar a familias tipográficas, como Bold, Itálica, entre otros, según lo permita la tipografía. No debe confundirse con el significado de lettering o la caligrafía, pues una es la forma correcta de escribir las letras y el otro es el arte de dibujarlas. (Adobe, 2025)

Teorías

Teoría del Color. Reglas y principios que describen la percepción o reacción de los humanos hacia los colores, incluyendo gama cromática y paleta de colores. La cual es utilizada por artistas, diseñadores y creadores, con la intención de estimular una respuesta hacia cierto objeto, producto o servicio. Siendo involucrados también el tono, el brillo, la armonía o el contraste. (Universidad Europea Creative Campus, 2024)

Teoría Gestalt. La teoría Gestalt plantea que percibimos los elementos como un todo organizado, y no como partes aisladas, porque nuestra mente tiende naturalmente a agrupar la información. En el diseño gráfico, este enfoque resulta fundamental, ya que permite comprender cómo las personas perciben formas, composiciones y estructuras visuales de manera intuitiva, facilitando una comunicación visual más efectiva. (Salvato, 2023)

Tecnologías

Figma. Es una herramienta moderna para diseñar gráficos vectoriales directamente desde el navegador, ideal para proyectos web y creación de interfaces interactivas. Se ha convertido en una de las plataformas preferidas por diseñadores UX/UI y equipos creativos gracias a su enfoque colaborativo, facilidad de uso, acceso multiplataforma y capacidad para integrar retroalimentación en tiempo real. (Blandino, 2023)

Adobe Photoshop. Es un *software* profesional que permite editar imágenes, crear composiciones visuales y desarrollar diseños digitales. Es ampliamente utilizado en fotografía, ilustración, diseño gráfico e incluso en la creación de interfaces para sitios web y aplicaciones. Su versatilidad lo convierte en una herramienta clave en el mundo del diseño visual. (Roberto, 2017)

Adobe Illustrator. Es una herramienta especializada en la creación de gráficos vectoriales e ilustraciones detalladas, ideal para diseñadores profesionales. A diferencia de Photoshop, no trabaja con imágenes en mapa de *bits*, sino con vectores que permiten escalar sin perder calidad visual. Es muy utilizado en el diseño de logotipos, iconos, afiches y material gráfico corporativo. (Roberto, 2017)

Tendencias

Minimalismo. Es una tendencia del diseño que reduce los elementos al mínimo necesario, eliminando adornos o detalles innecesarios. Se enfoca en lo esencial y busca generar una experiencia directa con el espacio y el espectador. La obra cobra sentido cuando alguien la observa o interactúa con ella. También ha influido en áreas como el diseño gráfico, donde la simplicidad transmite elegancia y funcionalidad. (Calvo, 2015)

Geometría. En el diseño gráfico, se usan formas simples como líneas, círculos y figuras simétricas para crear composiciones equilibradas y llamativas. Este estilo minimalista permite comunicar ideas complejas con claridad y es común en identidad visual y diseño digital por su fuerza visual. Su estructura ordenada facilita la comprensión del mensaje y aporta armonía a las composiciones. (Cipolla, 2022)

Glassmorphism. Es una tendencia de diseño que simula superficies de vidrio translúcidas en interfaces digitales. Se reconoce por su efecto de desenfoque de fondo, transparencia y bordes suaves, lo que aporta una estética limpia y moderna. Este estilo crea profundidad al mostrar parcialmente el fondo. Su apariencia elegante lo hace popular en aplicaciones y sitios web actuales. (Torresburriel Estudio, 2024)

Tablero de Tendencias

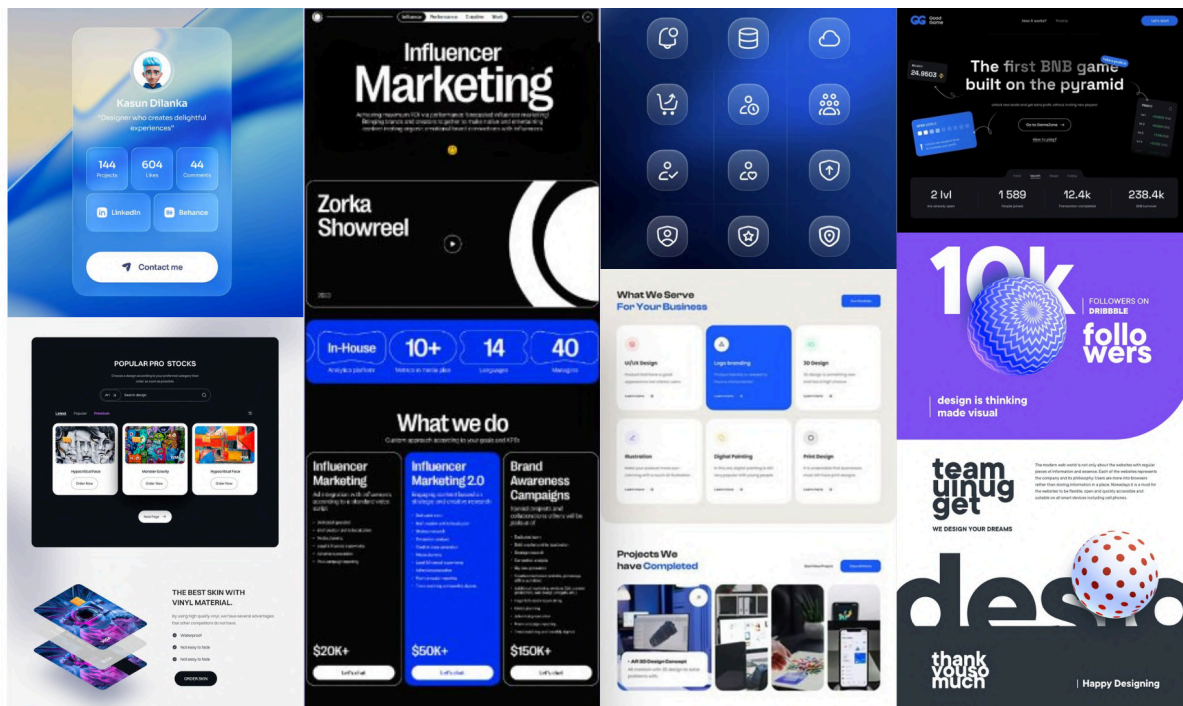


Figura 6. Tablero realizado por Astrid Xaminez. Tablero de Tendencias.

CAPÍTULO VII

PROCESO DE DISEÑO Y

PROPUESTA PRELIMINAR



Capítulo VII: Proceso de Diseño y Propuesta Preliminar

Las ciencias, artes, teorías, tecnologías y tendencias se integraron de manera estratégica para guiar el desarrollo del proyecto, asegurando una propuesta visual, funcional y coherente. Cada elemento aportó ideas y recursos que ayudaron a crear un diseño claro, atractivo y acorde con los objetivos del diseño.

Aplicación de la Información Obtenida en el Marco Teórico

Comunicación Informativa

Se aplicará para presentar de forma clara y directa la información sobre las carreras, permitiendo que los usuarios comprendan fácilmente el contenido, resuelvan dudas comunes y se interesen por lo que ofrece la iniciativa. Esto facilitará una comunicación efectiva y una mejor experiencia dentro del sitio web.

Diseño Gráfico

Se utilizará una combinación coherente de colores, tipografías, formas e imágenes que faciliten la comprensión del contenido. Estos elementos ayudarán a mejorar la navegación, reforzar la identidad visual y lograr que el sitio sea atractivo y funcional.

Semiología

Se aplicará al diseño utilizando símbolos y elementos visuales que comuniquen de manera clara ideas importantes sobre cada ingeniería. Cada signo será elegido para facilitar la comprensión del contenido y que los usuarios puedan interpretar el mensaje de forma rápida.

Psicología del Consumidor

Se considerará cómo los usuarios piensan y actúan al buscar información sobre carreras para crear una experiencia que motive su interés de manera clara y honesta. Se emplearán

elementos visuales y mensajes que guíen al usuario a tomar decisiones informadas, evitando confusiones y adaptando el contenido a las necesidades reales del público objetivo.

Psicología del Color

Se seleccionarán colores que generen emociones positivas y motiven a los usuarios a explorar la información sobre las carreras. Los tonos elegidos buscan transmitir confianza, dinamismo y claridad, adaptándose a las preferencias y gustos del público joven, con el fin de lograr una mejor conexión y una experiencia más agradable dentro del sitio web.

Fotografía

Se incluirán fotografías de eventos y comunidades relacionadas con las carreras para mostrar de forma real y cercana las experiencias que los estudiantes pueden vivir. Estas imágenes ayudarán a captar la atención de los jóvenes, motivándolos a interesarse y optar por estas carreras al transmitir un ambiente dinámico y participativo.

Tipografía

Se elegirán tipografías claras y legibles que faciliten la lectura de la información, especialmente considerando la cantidad de contenido que se presentará. Además, se jugará con diferentes estilos, grosores y tamaños para destacar los elementos más importantes y organizar mejor el texto, lo que ayudará a guiar al usuario de forma intuitiva.

Teoría Gestalt

Se aplicará al diseño organizando los elementos visuales de forma que el usuario perciba el contenido como un todo claro y ordenado. Al agrupar formas, colores y textos de manera lógica, se facilitará la comprensión y navegación dentro del sitio, haciendo que la información sea más fácil de entender y recordar.

Figma

Se usará Figma para crear el diseño visual y las interacciones básicas del sitio web, facilitando la colaboración entre el equipo y permitiendo ajustes rápidos. Aunque la programación se realizará por separado, esta herramienta ayudará a visualizar cómo será la experiencia del usuario y a comunicar las ideas de forma clara y precisa.

Adobe Photoshop

Se usará para editar y mejorar las imágenes que se incluirán en el sitio web, así como para crear composiciones visuales atractivas que refuercen el mensaje del proyecto. Esta herramienta permitirá ajustar colores, contrastes y detalles, logrando que las fotos y gráficos se integren de forma adecuada y profesional en el diseño final.

Minimalismo

Se aplicará la tendencia para simplificar la estructura visual del sitio web, utilizando solo los elementos necesarios para comunicar el mensaje de forma clara y directa. Esta elección permitirá que los usuarios se concentren en el contenido sin distracciones, transmitiendo una imagen moderna, ordenada y funcional.

Conceptualización

La conceptualización sirve como base para crear el diseño de la página web, mostrando una imagen moderna, clara y fácil de usar. Todo está pensado para que el sitio sea atractivo, ordenado y funcione bien.

Los colores, tipografía y estructura ayudan a transmitir el mensaje principal y a conectar con el público, ofreciendo una experiencia visual sencilla y profesional. Esta guía creativa orienta la elaboración de todos los elementos del proyecto.

Método

Técnica La Flor De Loto. El método creativo “La Flor De Loto (técnica MY)” fue creada por Yasuo Matsumura, y usada principalmente para generar ideas o temas que se desprenden de un concepto central, permitiendo que el pensamiento fluya de manera visual y organizada, como los pétalos que se expanden desde el centro de una flor. (Neuronilla,2018)

El método La Flor De Loto, funciona de la siguiente forma: Es una técnica visual que organiza ideas a partir de un tema central. A su alrededor se colocan conceptos relacionados, como pétalos de una flor. Cada uno de estos puede convertirse en un nuevo núcleo para seguir generando ideas. Se debe llevar el siguiente esquema:

Paso 1. Se inicia con una matriz (flor)

Paso 2. Se escribe en el centro el tema inicial (u objetivo creativo)

Paso 3. Se escribe en los pétalos que lo rodean las ideas relacionadas

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

Definición del Concepto

Para el proyecto Diseño de sitio web para dar a conocer las carreras de Ingeniería en Telecomunicaciones, Ingeniería en Electrónica e Ingeniería en Mecatrónica dirigido a estudiantes potenciales que ofrece la Facultad de Ingeniería de Sistemas, Informática y Ciencias de la Computación (FISICC) de la Universidad Galileo, se aplicó la técnica de creatividad titulada La Flor De Loto. Se desarrollaron los siguientes pasos:

Paso 1. Se inicia con una matriz (flor)

Paso 2. Se escribe en el centro el tema inicial (u objetivo creativo), el cual es inspirar y orientar a futuros ingenieros en tecnología a través de una plataforma digital accesible.

Paso 3. Se escribe en los pétalos las ideas para el concepto de diseño de la frase.



Figura 7. Método realizado por Astrid Xaminez. Tablero de Método Creativo La Flor De Loto.

De la aplicación de la técnica creativa se llegó a la conclusión que el concepto de diseño se basará en la frase **“Explora, inspírate, decide”** representando el camino que recorrerán los jóvenes en el sitio web. Primero explorarán las carreras, luego se inspirarán con contenido atractivo y, finalmente, tomarán una decisión informada sobre su futuro académico.

Sin embargo, como la compañía ya cuenta con un eslogan, esta frase se usará únicamente como fuente de inspiración para el proyecto.

Bocetaje

Con base en la frase “Explora, inspírate, decide” se procede a realizar el proceso de bocetaje, pasando por las siguientes variantes: Tabla de requisitos, bocetaje de diagramación o bocetaje inicial, bocetaje formal y digitalización de la propuesta.

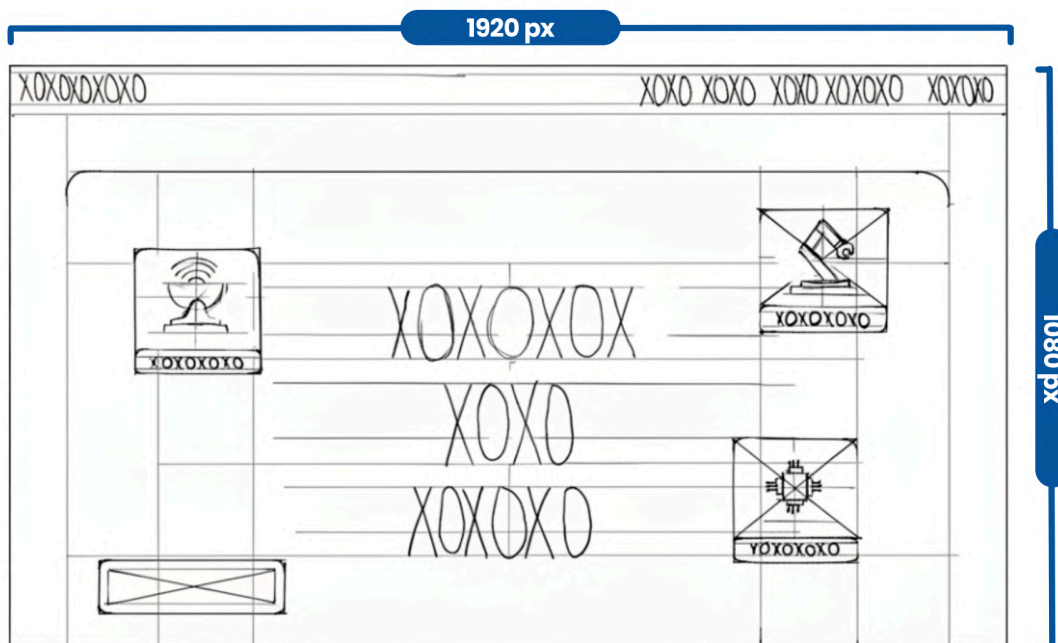
Tabla de Requisitos

Elementos gráficos	Propósito	Técnica	Emoción
Diagramación	Presentar la información con jerarquía visual y dinamismo, guiando al usuario a recorrer el contenido de forma atractiva.	Prototipo en Figma con retículas flexibles y variaciones de tamaño para generar orden y ritmo visual.	<ul style="list-style-type: none"> • Claridad • Orden • Enfoque visual • Atractiva
Color	Reflejar modernidad y energía, conectando con el interés tecnológico del público objetivo.	Paleta en tonos azul y celeste como base, blanco para contraste y verde limón para dinamismo.	<ul style="list-style-type: none"> • Tecnología • Energía • Dinamismo
Fotografía	Mostrar eventos y actividades reales para generar conexión y motivar la participación.	Selección minuciosa y edición en Photoshop para mejorar calidad y optimizar peso para web.	<ul style="list-style-type: none"> • Conexión juvenil • Impacto visual • Deseo de participar
Tipografía	Garantizar legibilidad y transmitir un estilo moderno, usando tamaños para destacar jerarquías.	Uso de la familia Roboto (Google Fonts), aplicando pesos y tamaños estratégicos en la diagramación.	<ul style="list-style-type: none"> • Tecnología • Firmeza • Fluidez
Figuras geométricas	Aportar coherencia visual y un estilo moderno que unifique el diseño.	Uso de cuadros y cards con bordes redondeados como línea gráfica.	<ul style="list-style-type: none"> • Equilibrio • Balance • Simetría
Íconos	Representar visualmente las carreras y secciones clave para facilitar identificación.	Creación en Illustrator con trazos simples, puntas redondeadas y detalles en verde.	<ul style="list-style-type: none"> • Interés • Limpieza • Innovación

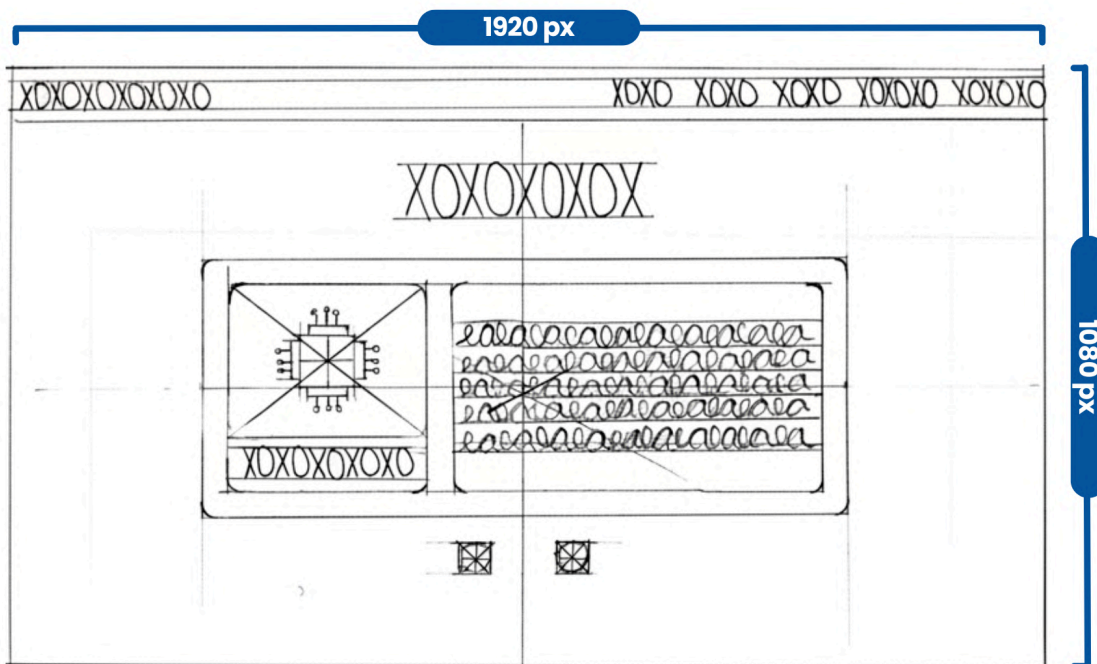
Figura 8. Tabla realizada por Astrid Xaminez. Tabla de Requisitos.

Bocetaje inicial

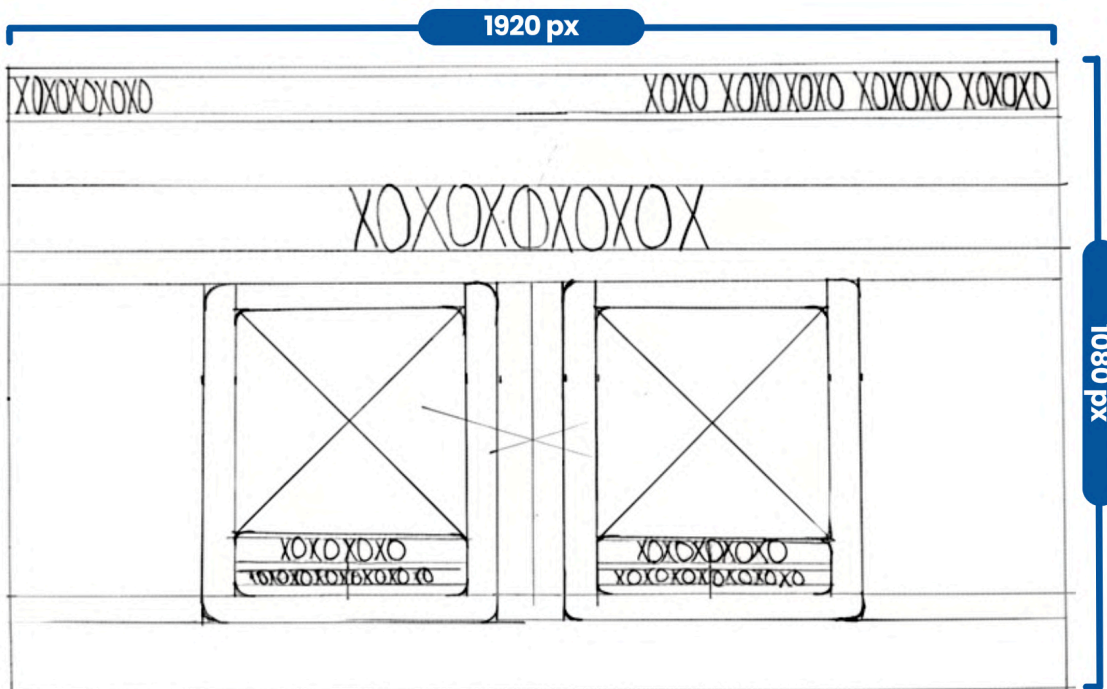
Boceto 1. Hero



Boceto 4. Beneficios específicos

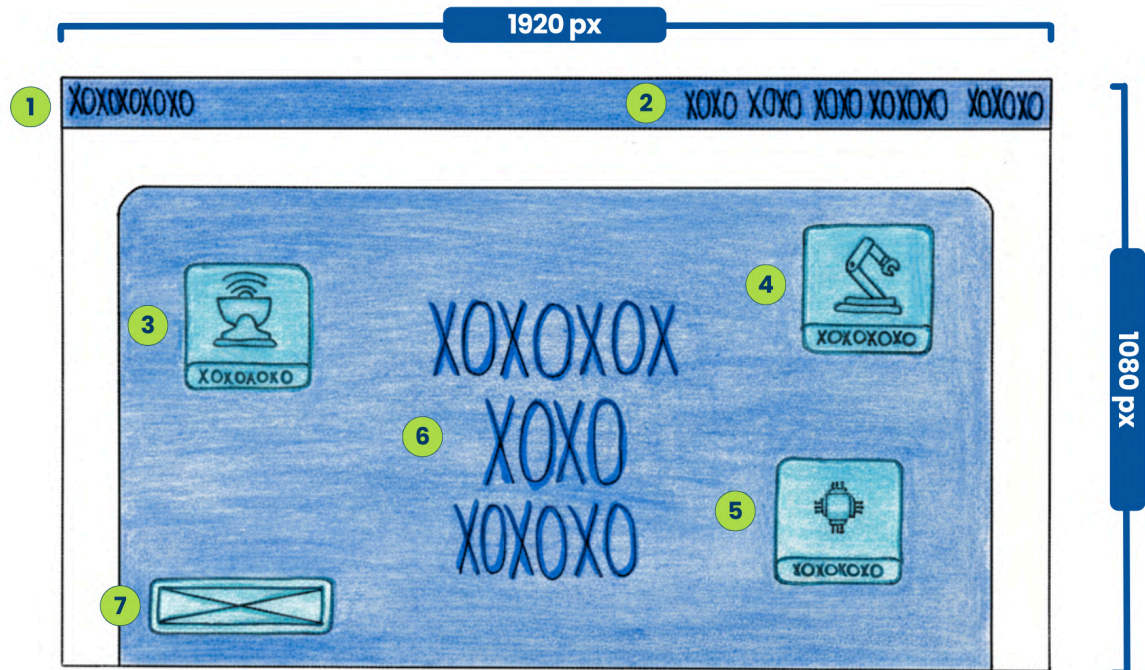


Boceto 5. Fundadores



Bocetaje formal a color

Boceto 1. Hero

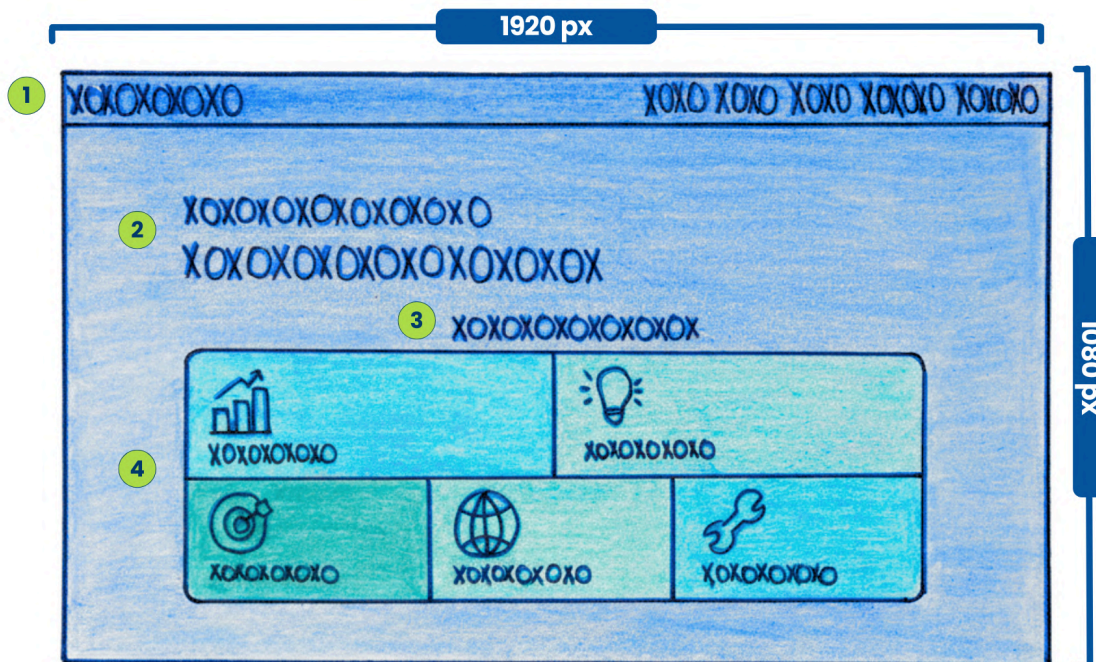


Identificación de elementos

1. Nombre de la empresa en la barra de navegación fija
2. Secciones de cada área en la barra de navegación fija
3. Icono no. 1 para la carrera de Ingeniería en Telecomunicaciones
4. Icono no. 2 para la carrera de Ingeniería en Mecatrónica
5. Icono no. 3 para la carrera de Ingeniería en Electrónica
6. Nombre de la empresa
7. Logo de Universidad y logo de la facultad FISICC

Al pasar el cursor sobre los íconos de las carreras, se activará un sutil efecto de salto mediante animación *hover*.

Boceto 3. Beneficios generales

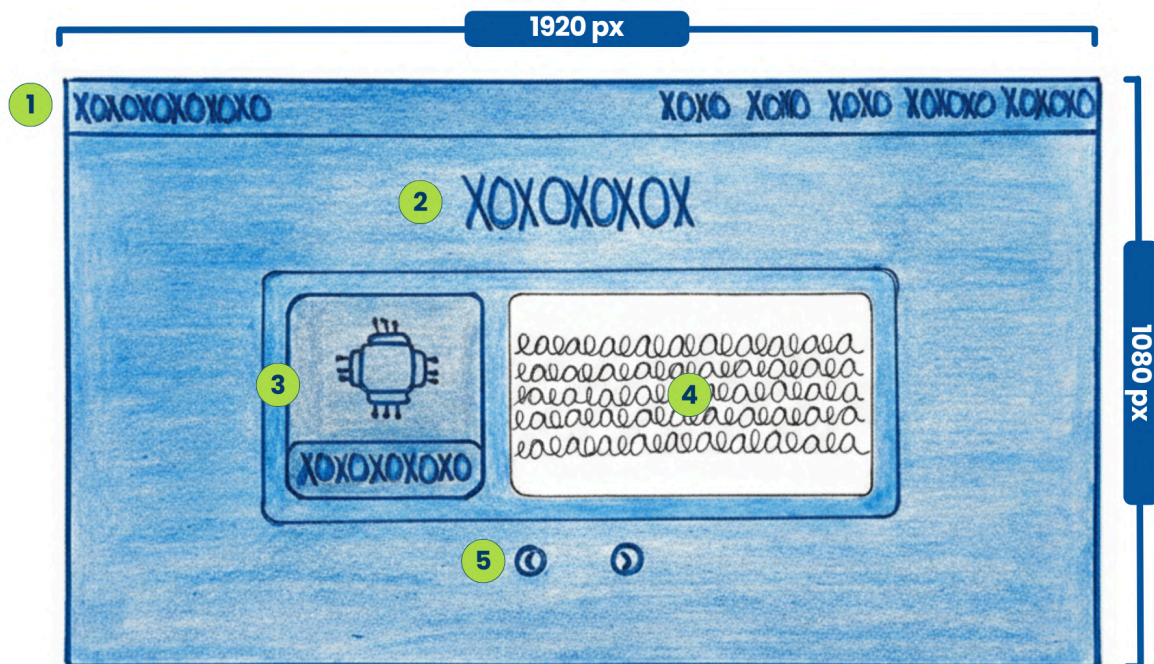


Identificación de elementos

1. Barra de navegación fija
2. Título atractivo
3. Título: Beneficios Generales
4. Cuadro con los cinco beneficios generales de las carreras, cada uno con un ícono y descripción

Al pasar el cursor sobre cada beneficio general, se activará un sutil efecto de salto mediante animación *hover*.

Boceto 4. Beneficios específicos



Identificación de elementos

1. Barra de navegación fija
2. Título: Beneficios Específicos
3. *Card* de cada ingeniería, con el ícono y nombre
4. Área de la información según la carrera
5. Flechas para cambiar de *card*

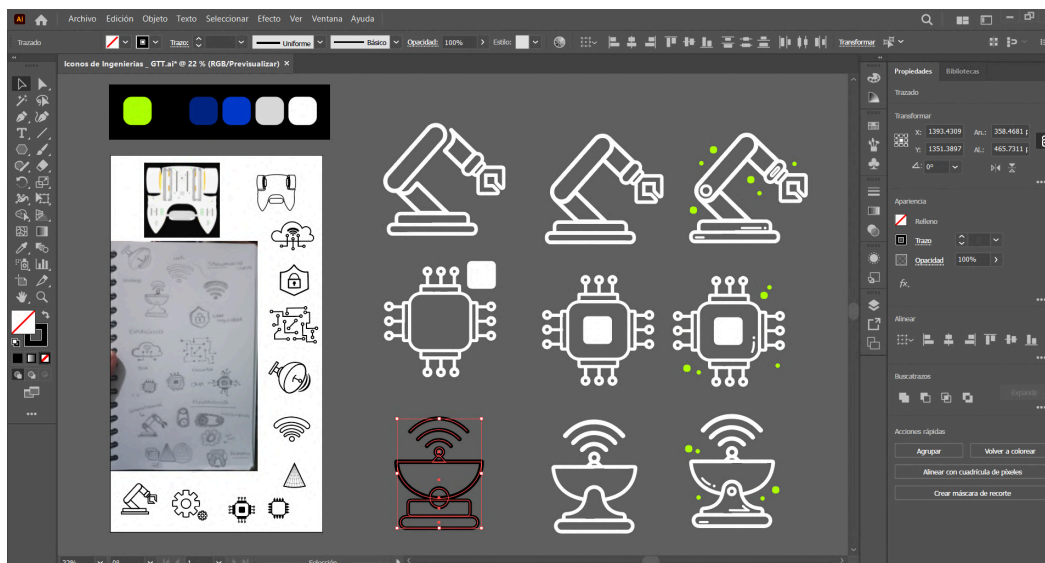
Esta sección incorporará flechas de navegación para pasar de una *card* a otra.

Digitalización de la propuesta

Pieza 1 Creación del área "Hero", creación de iconos y aplicación de *glassmorphism*

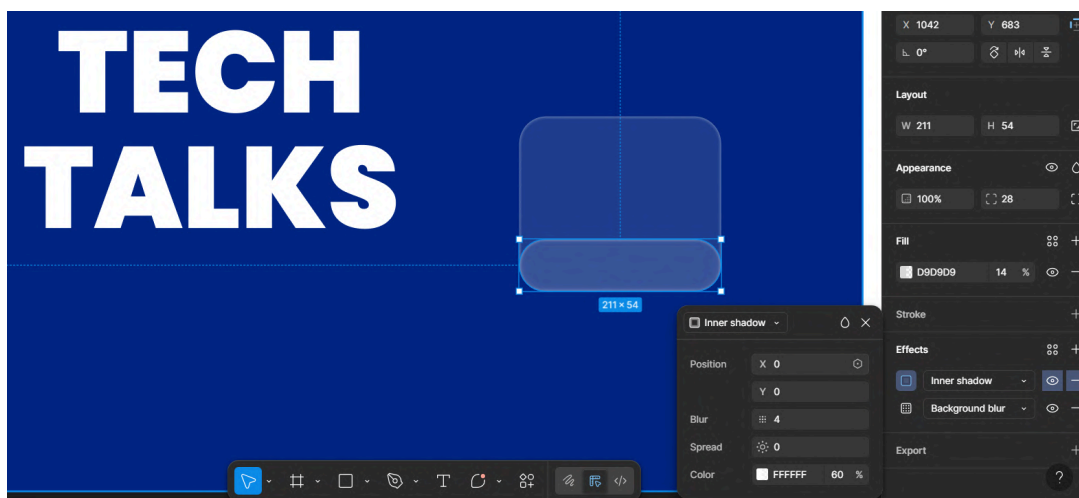


Paso 1: Se diagramó la mesa de trabajo de 1920 x 1080 píxeles, donde estructuró la barra de navegación fija, colocando el espacio para el nombre de la iniciativa y los íconos de las ingenierías.



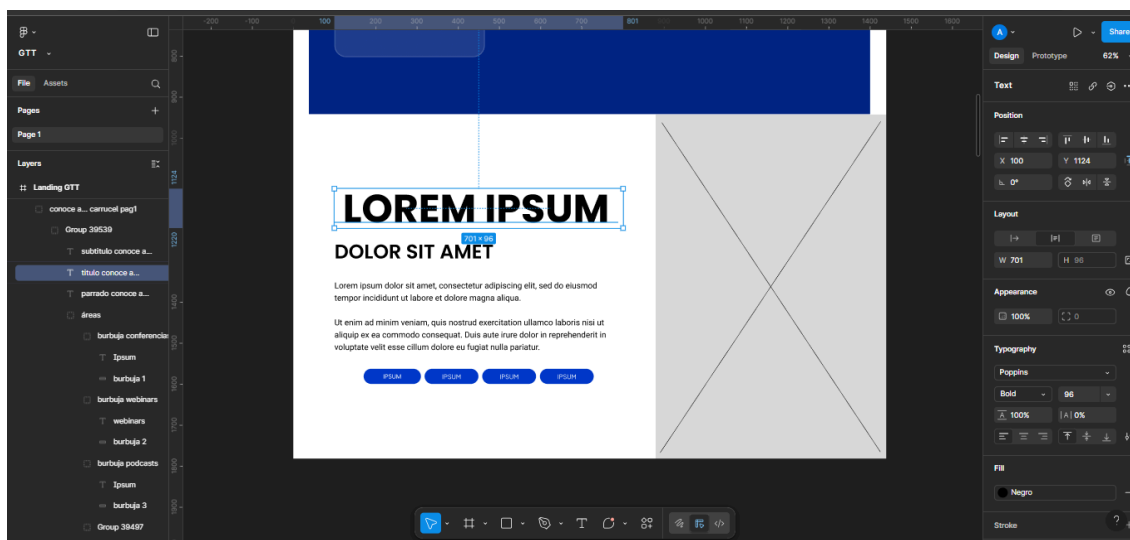
Paso 2: Se diseñaron los íconos para las ingenierías, elaborando diversos bocetos y descartando propuestas hasta definir aquellos que representarán a cada área.

Digitalización de la propuesta



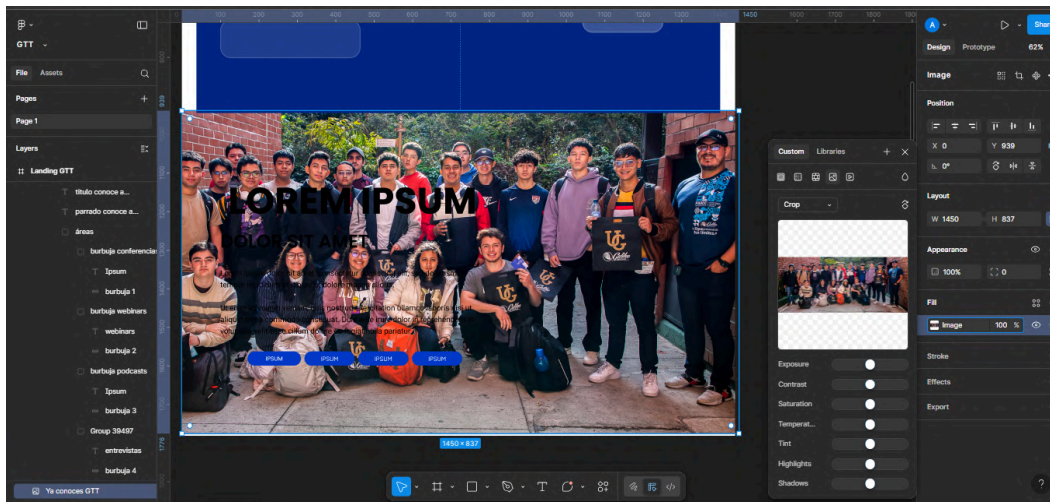
Paso 3: Se aplicó la tendencia de *glassmorphism* en cuadros de puntas redondeadas, donde se colocaron los íconos de las carreras y logos correspondientes, haciéndolos llamativos.

Pieza 2 Creación del área "Sobre Nosotros", selección de fotografías e información

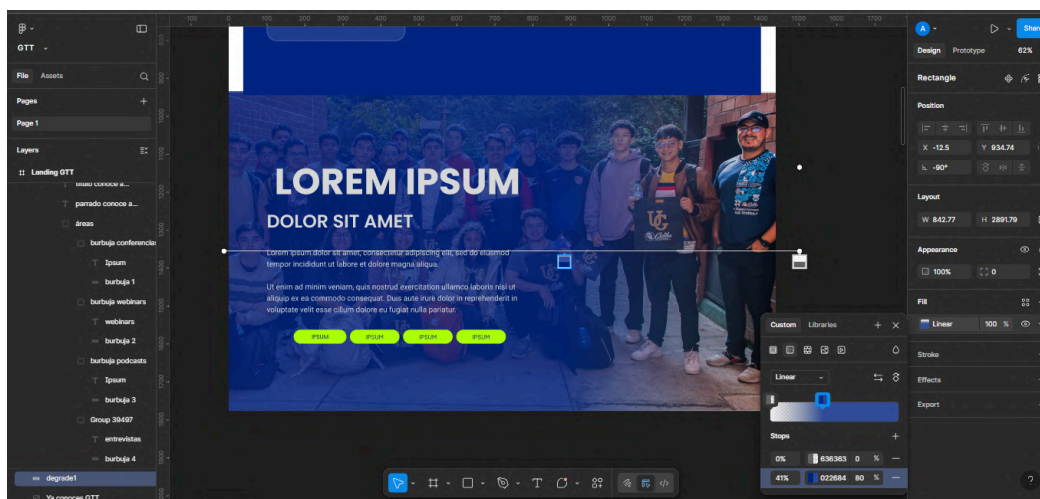


Paso 1: Se diagramaron los espacios correspondientes dentro de la mesa de trabajo, definiendo la ubicación de los textos e imágenes para mantener orden y claridad en el diseño.

Digitalización de la propuesta



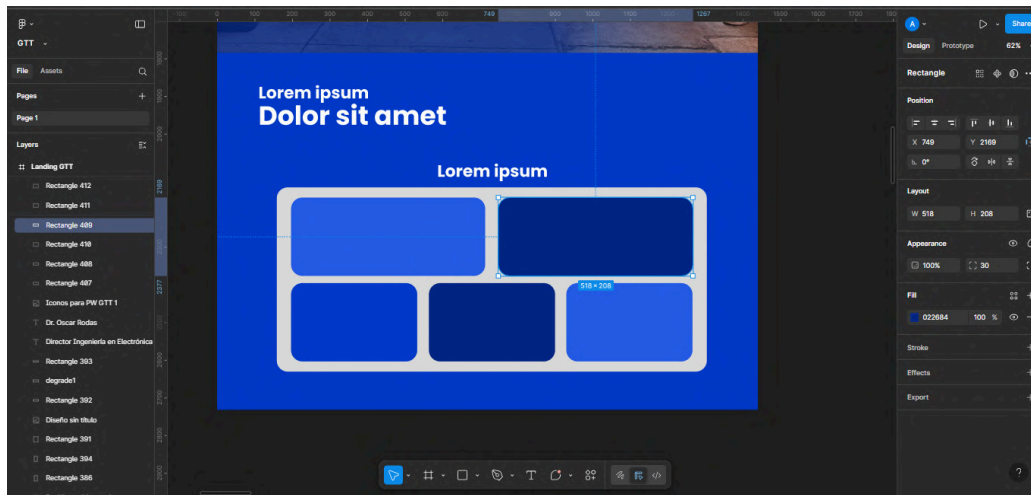
Paso 2: Se seleccionaron las fotografías y fueron editadas en Photoshop, ajustándolas a la calidad necesaria para incorporarlas correctamente en el diseño.



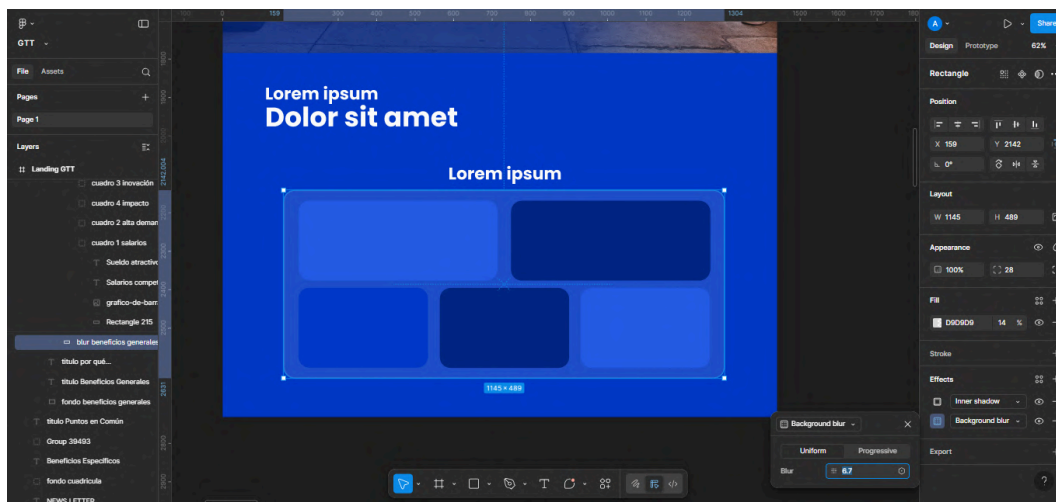
Paso 3: Se aplicó un degradado a la fotografía y se ajustaron los colores de la tipografía y de las burbujas de texto para lograr un mayor realce.

Digitalización de la propuesta

Pieza 3 Creación del área "Beneficios Generales" y creación de íconos

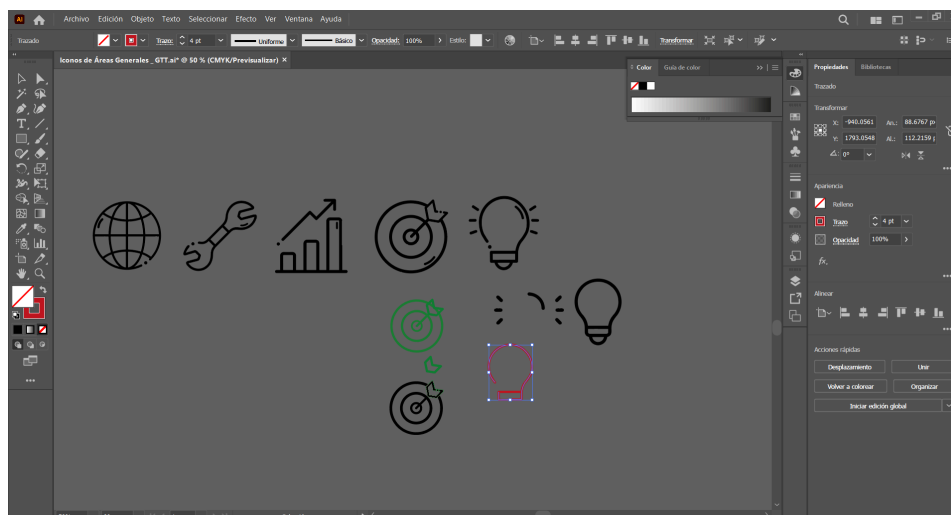


Paso 1: Se diagramaron los espacios correspondientes para los textos y los íconos, a partir del diseño de una tabla que presentó los beneficios generales.



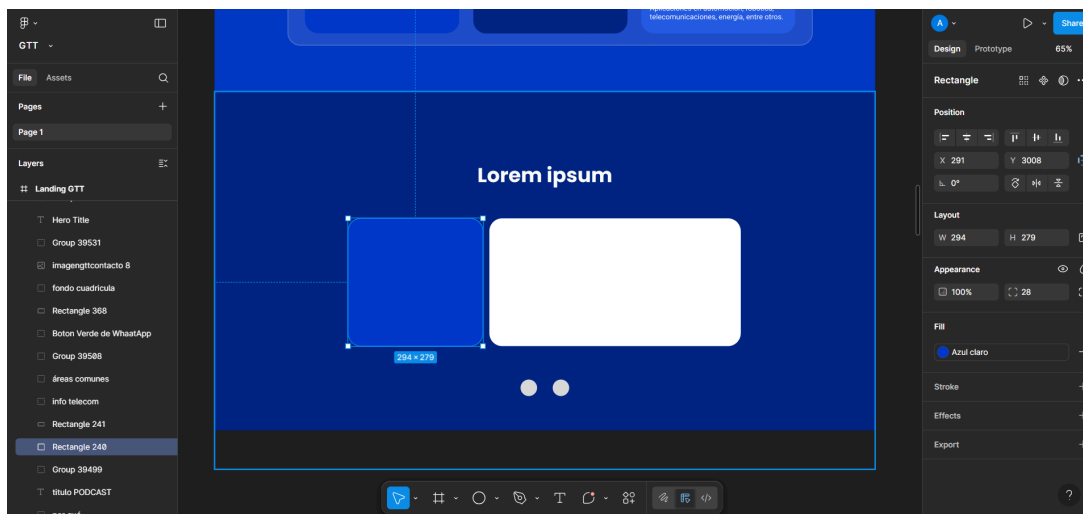
Paso 2: Se aplicó la tendencia de *glassmorphism* en cuadros con bordes redondeados, utilizándose como recurso visual para integrar los demás elementos de la tabla y generar un diseño más atractivo.

Digitalización de la propuesta



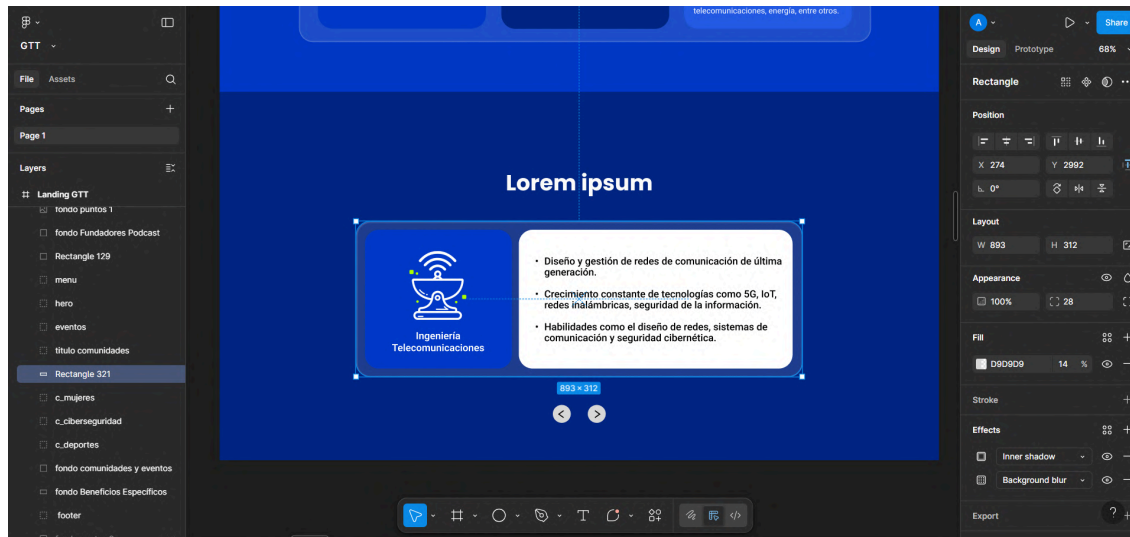
Paso 3: Se diseñaron cinco íconos representativos de los beneficios generales, con el propósito de hacer la propuesta más llamativa y captar la atención de los jóvenes.

Pieza 4 Creación del área "Beneficios Específicos"

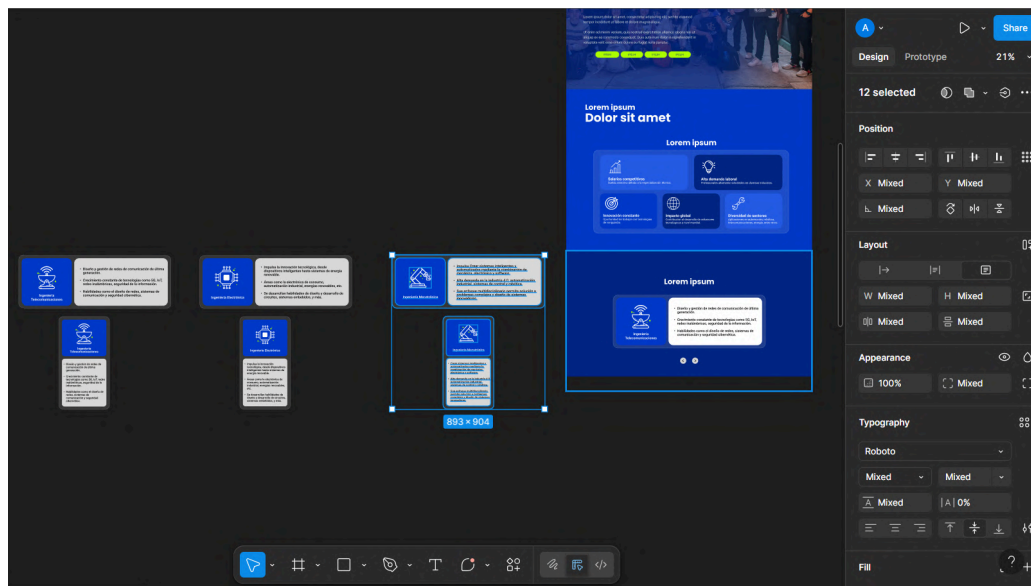


Paso 1: Se diagramaron los espacios correspondientes para los textos y los íconos de cada carrera, considerando un diseño de *cards* interactivos que cambiarían mediante botones, de modo que cada carrera se mostrará de forma individual con el propósito de resaltar sus beneficios específicos.

Digitalización de la propuesta



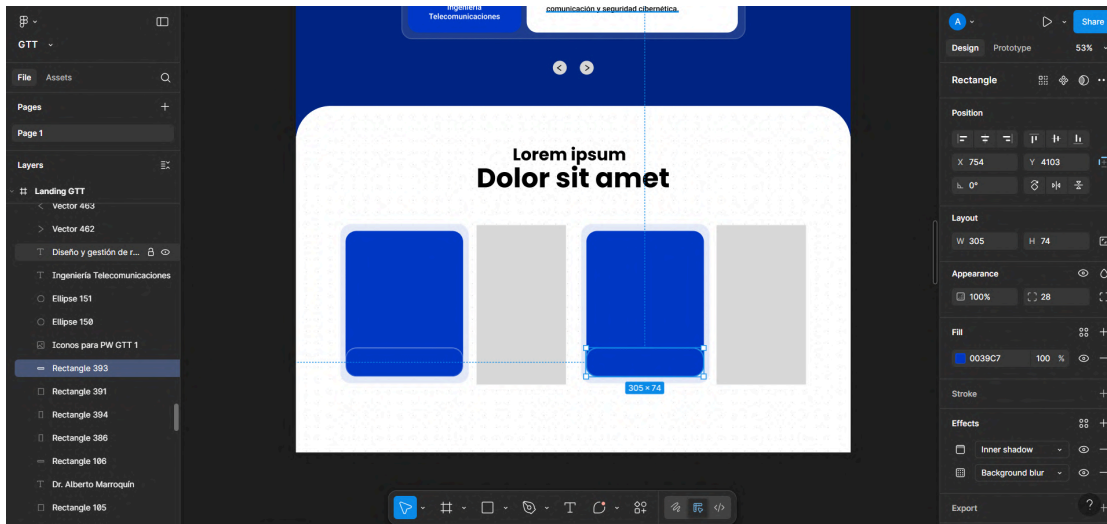
Paso 2: En este paso se aplicó la tendencia de *glassmorphism* en un cuadro que sirvió como fondo de unión de la *card*. Se incorporaron las descripciones, el ícono correspondiente y las flechas de navegación para los botones.



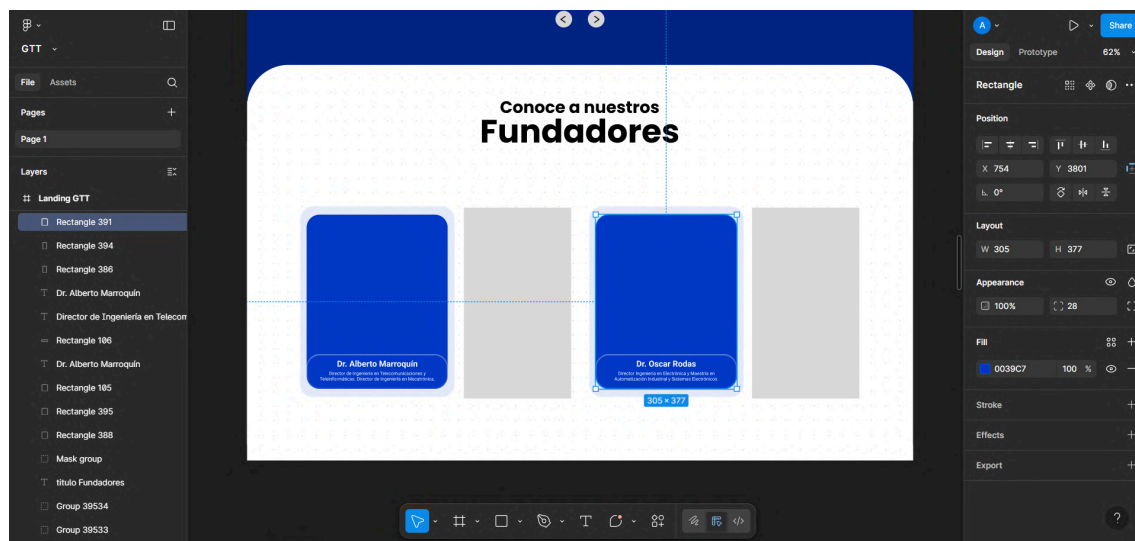
Paso 3: Se replicaron las mismas *cards* para cada ingeniería, incorporando la información y el ícono correspondiente. Cada *card* se diseñó en formato vertical y horizontal para garantizar su adaptabilidad en *responsive design*.

Digitalización de la propuesta

Pieza 5 Creación del área "Fundadores"

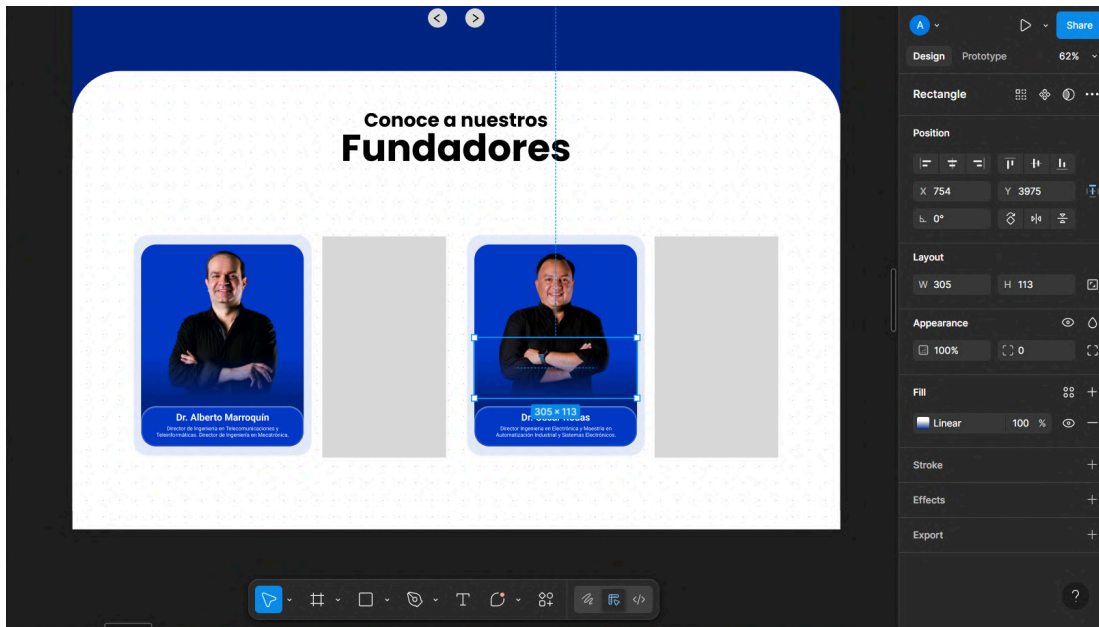


Paso 1: Se diagramaron los espacios para la información de cada fundador, aplicando *glassmorphism* y separando cada *card* para lograr una composición equilibrada. Además, se dejó un cuadro simulando el video correspondiente a cada fundador.



Paso 2: Se diagramó la información correspondiente al título y a la biografía de los fundadores, organizando el contenido de manera clara y legible para mantener una jerarquía visual adecuada.

Digitalización de la propuesta



Paso 3: Posteriormente, se seleccionaron las fotografías de los fundadores y fueron editadas. Luego, se aplicó un degradado para aportar dinamismo a la *card*.

Propuesta preliminar

Pieza 1. Diseño de *hero*

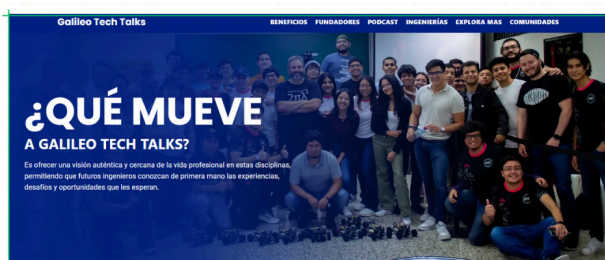


Descripción: En el diseño de la sección “*hero*” se incorporó la barra de navegación fija con el nombre de la empresa y las secciones de las ingenierías. Se incluyeron tres íconos para las ingenierías junto con los logos de la Universidad y la facultad FISICC, cada uno de estos tienen un cuadro con bordes redondeados con la tendencia de *glassmorphism*.

Al pasar el cursor sobre los íconos se aplicó una animación *hover*, y se utilizó la paleta de azules seleccionada.

Propuesta preliminar

Pieza 2. Sobre nosotros



Descripción: La sección “Sobre Nosotros” incluye barra de navegación fija, título y párrafo informativo con una burbuja que resalta las actividades principales. Se añadió una fotografía y un *slide* interactivo que se desplaza al hacer *scroll*. El *slide* se replicó en las tres pantallas, cambiando la información y la fotografía de cada una.

Propuesta preliminar

Pieza 3. Beneficios generales



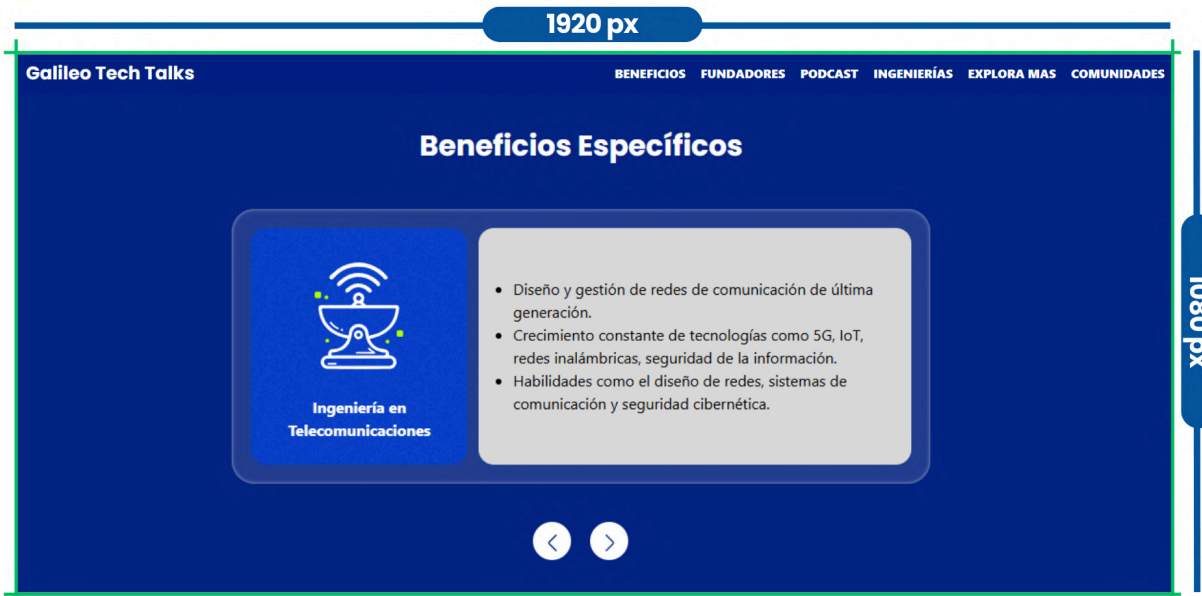
Descripción: En el diseño de la sección “Beneficios Generales” se incorporó la barra de navegación fija, un título atractivo y el encabezado correspondiente.

Se diseñó una tabla con los cinco beneficios generales de las carreras, cada uno representado con su ícono y una breve descripción. Esta tabla se trabajó bajo la tendencia de *glassmorphism*, lo que aportó un estilo moderno.

Además, para generar dinamismo e interactividad, se aplicó una animación *hover* con un sutil efecto de salto, lo que hizo la propuesta más llamativa para el usuario.

Propuesta preliminar

Pieza 4. Beneficios específicos



Descripción: En el diseño de la sección “Beneficios Específicos” se integró la barra de navegación fija y un título principal. Se diseñaron *cards* interactivas con la tendencia de *glassmorphism* para cada ingeniería, las cuales incluirán su icono, nombre y el área de información correspondiente a cada carrera.

Esta sección contará con flechas de navegación que permitirán desplazarse entre las distintas *cards*, facilitando al usuario explorar de manera dinámica los beneficios específicos de cada una de ellas.

Propuesta preliminar

Pieza 5. Fundadores

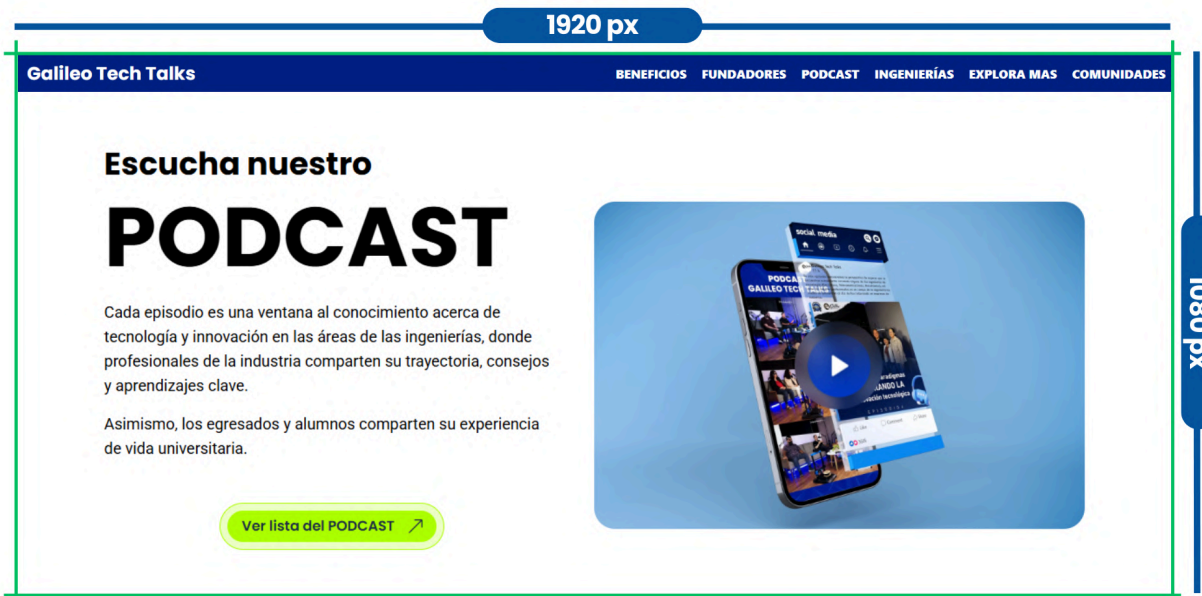


Descripción: En el diseño de la sección “Fundadores” se incorporó la barra de navegación fija y un título atractivo. Se diseñaron dos *cards* interactivas, cada una para cada fundador, mostrando su fotografía, nombre y datos relevantes.

Para aportar dinamismo, al colocar el cursor sobre cada *card*, este girará revelando en el reverso un video incrustado con la presentación correspondiente de cada fundador, generando una experiencia interactiva para el usuario.

Propuesta preliminar

Pieza 6. Podcast



Descripción: En el diseño de la sección “Podcast” se incorporó la barra de navegación fija, junto con un título atractivo y la información correspondiente al área.

Se integró un *mockup* de teléfono que contiene un video incrustado de YouTube con uno de los capítulos del *podcast*. Además, se añadió un botón interactivo que redirecciona a la lista completa de episodios, permitiendo al usuario acceder fácilmente a más contenido.

Propuesta preliminar

Pieza 7. Especializaciones y puntos en común de cada carrera

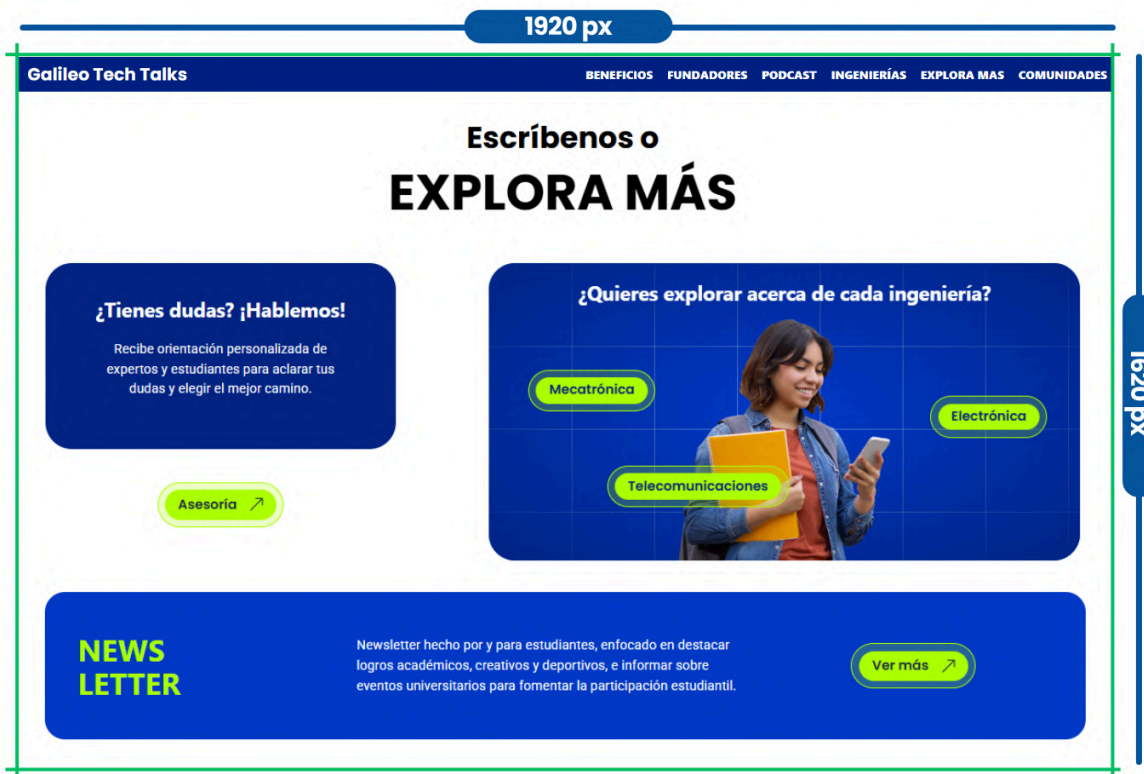


Descripción: En el diseño de la sección “Beneficios Específicos” se integrará la barra de navegación fija y un título principal del área. Se diseñó un sistema de pestañas interactivas (*tabs*), en el que los botones superiores corresponden a cada carrera y, al seleccionarlos, se desplegará el contenido dinámico en la parte inferior.

Cada bloque incluirá los íconos representativos de la carrera, junto con un enlace directo a WhatsApp para solicitar más información. Además, se mostrará de forma organizada la información del área común, el área profesional y una descripción general de la carrera.

Propuesta preliminar

Pieza 8. Más información



Descripción: En el diseño de la sección “Más Información” se colocó un título atractivo y se organizaron tres *cards*.

En la primera se añadió un botón para solicitar asesoría de las carreras junto con un párrafo de texto. La segunda lleva un *mockup* llamativo y tres botones con los nombres de cada ingeniería, redireccionados a la página de la universidad de la carrera seleccionada. Por último, la tercera *card* se destinó al *newsletter*, con su título, breve información y un botón de suscripción.

Propuesta preliminar

Pieza 9. Comunidades



Descripción: En el diseño de la sección “Comunidades” se incorporó un título principal y, en la parte inferior, se diseñó un carrusel dinámico con seis comunidades, con *autoplay* que se detiene al pasar el cursor y se reanuda al retirarlo, ofreciendo interacción. Se añadieron flechas de navegación para desplazarse manualmente entre las *cards*.

Para cada comunidad se seleccionaron y editaron fotografías, creando una *card* individual con su respectivo botón que redirecciona a un formulario para unirse. Además, se aplicó un degradado en las imágenes para aportar mayor dinamismo visual.

Propuesta preliminar

Pieza 10. Actividades impulsa y apoya



Descripción: En el diseño de la sección “actividades impulsa y apoya” se incorporó un título principal y un apartado de imágenes con *flex cards* (*cards* que se adaptan al tamaño de la pantalla) con seis áreas desplegadas y el título correspondiente al seleccionarlas.

Las fotos se editaron y, en el *footer* se añadieron los logos institucionales, botones de redes sociales, la información de la universidad y el *copyright*.

CAPÍTULO VIII

VALIDACIÓN TÉCNICA



Capítulo VIII: Validación Técnica

Al finalizar la propuesta preliminar del diseño de sitio web para dar a conocer las carreras de Ingeniería en Telecomunicaciones, Ingeniería en Electrónica e Ingeniería en Mecatrónica dirigido a estudiantes potenciales que ofrece la Facultad de Ingeniería de Sistemas, Informática y Ciencias de la Computación (FISICC) de la Universidad Galileo, se dará inicio al proceso de validación técnica, mostrando el proyecto a clientes, expertos y grupo objetivo. El instrumento de validación será la encuesta personal, en ellas se crearán preguntas cerradas y calificación basada en la escala de Likert.

Las encuestas se realizan de forma virtual a través de Google Forms para clientes, para expertos y grupo objetivo.

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

La herramienta para utilizar es una encuesta de respuesta múltiple que se aplicará al cliente (cinco) , a 12 número de personas, hombres y mujeres del grupo objetivo y a seis expertos en el área de comunicación y diseño.

Población y Muestreo

Las encuestas se realizaron a una muestra de 25 personas divididas en tres grupos:

Clientes: Dr. Óscar Rodas, fundador de GTT; Dr. Alberto Marroquín, fundador de GTT; Karen Sánchez, Ingeniera de Laboratorio; Roberth Bautista, Coordinador del Área de Promoción; y Gabriela Subuyú, Desarrolladora Web.

Expertos: Profesionales en distintas áreas de la comunicación y el diseño, la publicidad y desarrollo de sitios web.

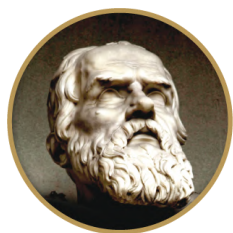
- Mgtr. Antonio Gutiérrez - Licenciado de la carrera de Comunicación y Diseño
- Licenciado Christian López - Licenciado de la carrera de Comunicación y Diseño
- MSc. Sandra Escobar - (Máster en Dirección y Producción de e-Learning/ Lcda. Ciencias de la Comunicación Social/Técnica en Ciencias de la Comunicación Social)
- Mgtr. Arnulfo Guzmán - Licenciado de la carrera de Comunicación y Diseño
- Angel de Jesus Soto -Desarrollador de Software
- David Alessandro Morales Véliz - Estudiante de Ingeniería en Sistemas - Desarrollo de sitios web

Grupo objetivo: Mujeres y hombres, de 15 a 23 años de edad, con interés por la tecnología, la innovación y el desarrollo profesional en áreas relacionadas con las ingenierías tecnológicas. Tienen la tendencias a explorar en redes sociales contenidos sobre ingenierías y temas tecnológicos que los ayuden a orientar su elección vocacional.

Método e Instrumentos

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

Así mismo se hará uso de preguntas dicotómicas en las que el encuestado responderá “sí” o “no”, según considere.

Modelo de la encuesta

Galileo
UNIVERSIDAD
La Revolución en la Educación

Facultad de Ciencias de la Comunicación

-FACOM-

Licenciatura en Comunicación y Diseño

Proyecto de graduación

Género F	<input type="checkbox"/>	Experto	<input type="checkbox"/>	Nombre	<input type="text"/>
M	<input type="checkbox"/>	Cliente	<input type="checkbox"/>	Profesión	<input type="text"/>
Edad	<input type="text"/>	Grupo Objetivo	<input type="checkbox"/>	Puesto	<input type="text"/>

Encuesta de Validación del proyecto de:

Diseño de sitio web para dar a conocer las carreras de Ingeniería en Telecomunicaciones, Ingeniería en Electrónica e Ingeniería en Mecatrónica dirigido a estudiantes potenciales que ofrece la Facultad de Ingeniería de Sistemas, Informática y Ciencias de la Computación (FISICC) de la Universidad Galileo.

Antecedentes

Galileo Tech Talks (GTT) iniciativa impulsada por la Universidad Galileo fue creada el año 2020 por el Dr. Alberto Marroquín y el Dr. Oscar Rodas, y actualmente se dedica principalmente a promover las carreras de Ingeniería en Telecomunicaciones, Ingeniería en Electrónica e Ingeniería en Mecatrónica a estudiantes potenciales interesados.

Al visitar la organización se observa que no cuenta con un sitio web para informar a estudiantes potenciales acerca de las carreras de Ingeniería en Telecomunicaciones, Ingeniería en Electrónica e Ingeniería en Mecatrónica, que ofrece.

Por lo que se ha planteado el objetivo de diseñar un sitio web para dar a conocer las carreras de Ingeniería en Telecomunicaciones, Ingeniería en Electrónica e Ingeniería en Mecatrónica dirigido a estudiantes potenciales, que ofrece la Facultad de Ingeniería de Sistemas, Informática y Ciencias de la Computación (FISICC) de la Universidad Galileo.

Instrucciones

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

Parte Objetiva:

1. ¿Considera usted necesario diseñar un sitio web para dar a conocer las carreras de Ingeniería en Telecomunicaciones, Ingeniería en Electrónica e Ingeniería en Mecatrónica dirigido a estudiantes potenciales, que ofrece la Facultad de Ingeniería de Sistemas, Informática y Ciencias de la Computación (FISICC) de la Universidad Galileo?

Si ____ No ____

2. ¿Considera importante recopilar toda la información necesaria de la Facultad de Ingeniería de Sistemas Informática y Ciencias de la Computación (FISICC) de la Universidad Galileo a través de la información que se proporcionó a través del *BRIEF* para el diseño del sitio web?

Si ____ No ____

3. ¿Considera adecuado investigar términos, conceptos, tendencias y tecnologías de diseño relacionados con el diseño de plataformas educativas digitales enfocadas en la promoción de carreras universitarias, para fundamentar la propuesta desde el enfoque del diseño y la comunicación?

Si ____ No ____

4. ¿Considera adecuado diagramar la estructura visual y funcional del sitio web mediante herramientas de diseño digital adecuadas para el proyecto?

Si ____ No ____

Parte Semiológica:

5. ¿Considera que los textos del diseño para estudiantes de nivel medio o recién graduados son?

Muy adecuados ____ Poco adecuados ____ Nada adecuados ____

6. ¿Considera que la combinación de colores (azul, celeste, blanco y verde) utilizada en el sitio web, acorde a las carreras de ingeniería, transmite?

Confianza, dinamismo e innovación ____ Poco confianza, dinamismo e innovación
____ Nada de confianza, dinamismo e innovación ____

7. ¿Considera que la información del sitio web es?

Muy clara ____ Poco clara ____ Nada clara ____

8. ¿Considera que los íconos creados para cada carrera (Telecomunicaciones, Electrónica y Mecatrónica) son?

Muy comprensibles ____ Poco comprensibles ____ Nada comprensibles ____

Parte Operativa:

9. ¿Cree que la organización y distribución de los elementos en el sitio web es?

Clara y facilita la navegación y comprensión del contenido ____

Poco clara y dificulta la navegación y comprensión del contenido ____

Nada clara y no facilita la navegación y comprensión del contenido

10. ¿Considera que el diseño aplicado, siguiendo la tendencia Glassmorphism (efecto de vidrio con transparencia) es?

Muy atractivo e innovador ___ Poco atractivo e innovador _ Nada atractivo e innovador ___

11. ¿Considera que el tamaño de los textos (títulos y descripciones) es?

Muy legible ___ Poco legible ___ Nada legible ___

12. ¿Considera que el slogan “Explora, inspírate, decide” transmite bien la idea y el propósito del sitio web para conocer las carreras de Ingeniería en Telecomunicaciones, Ingeniería en Electrónica e Ingeniería en Mecatrónica ?

Si ___ No ___

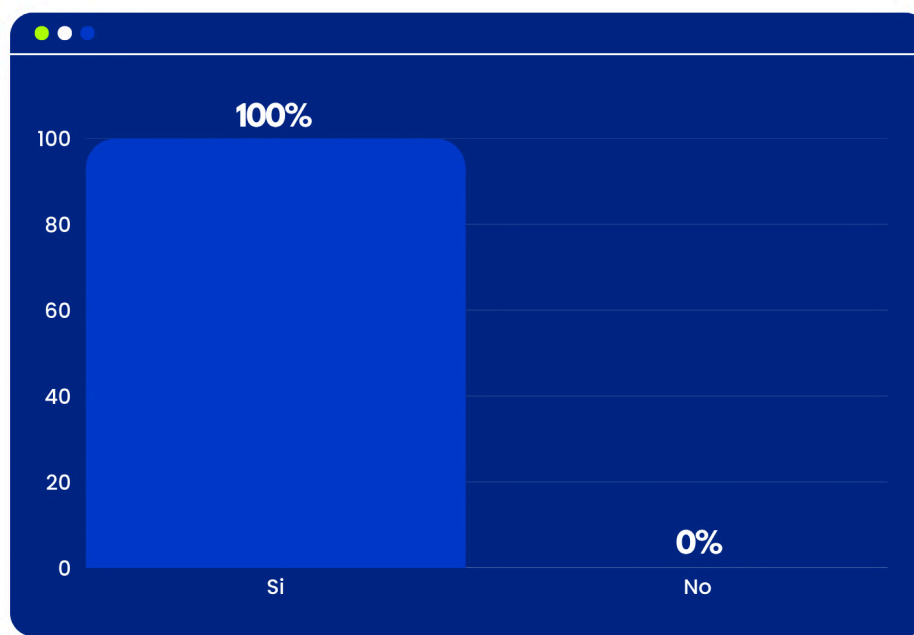
De antemano se agradece la atención y el tiempo brindado para contestar esta encuesta.

Si en caso usted tiene alguna sugerencia, comentario o crítica personal puede hacerlo en el siguiente espacio:

Resultados e Interpretación de Resultados

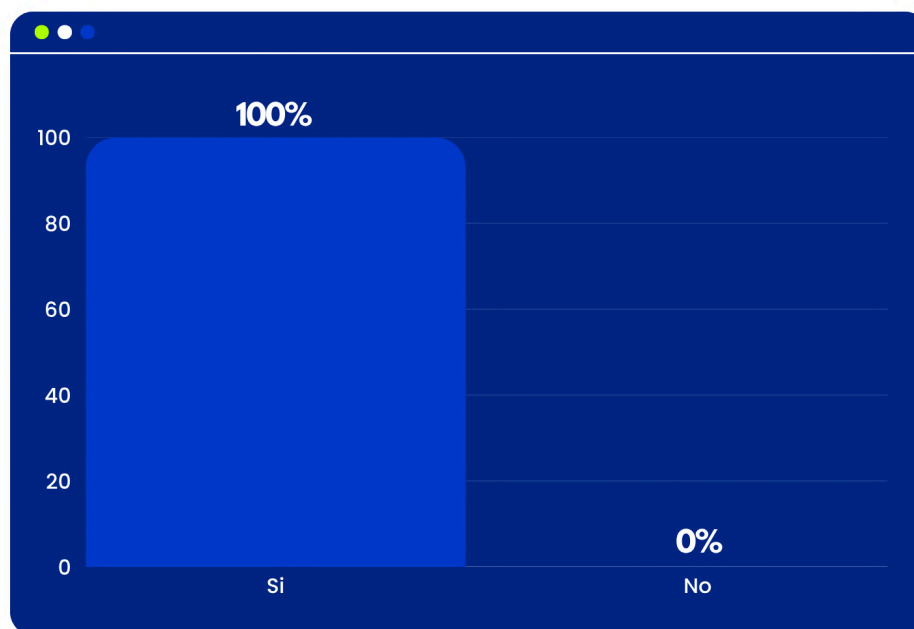
Parte Objetiva:

1. ¿Considera usted necesario diseñar un sitio web para dar a conocer las carreras de Ingeniería en Telecomunicaciones, Ingeniería en Electrónica e Ingeniería en Mecatrónica dirigido a estudiantes potenciales, que ofrece la Facultad de Ingeniería de Sistemas, Informática y Ciencias de la Computación (FISICC) de la Universidad Galileo?



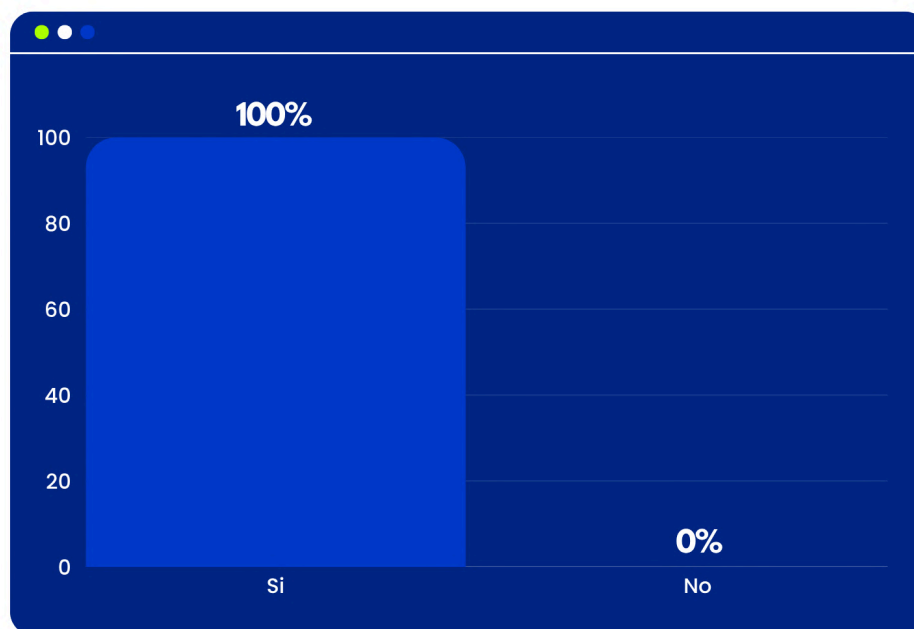
Interpretación. El 100% de los encuestados indicaron que es necesario diseñar un sitio web para dar a conocer las carreras de Ingeniería en Telecomunicaciones, Ingeniería en Electrónica e Ingeniería en Mecatrónica dirigido a estudiantes potenciales, que ofrece la Facultad de Ingeniería de Sistemas, Informática y Ciencias de la Computación (FISICC) de la Universidad Galileo. Por lo tanto, se cumple el objetivo general del proyecto.

2. ¿Considera importante recopilar toda la información necesaria de la Facultad de Ingeniería de Sistemas Informática y Ciencias de la Computación (FISICC) de la Universidad Galileo a través de la información que se proporcionó a través del *BRIEF* para el diseño del sitio web?



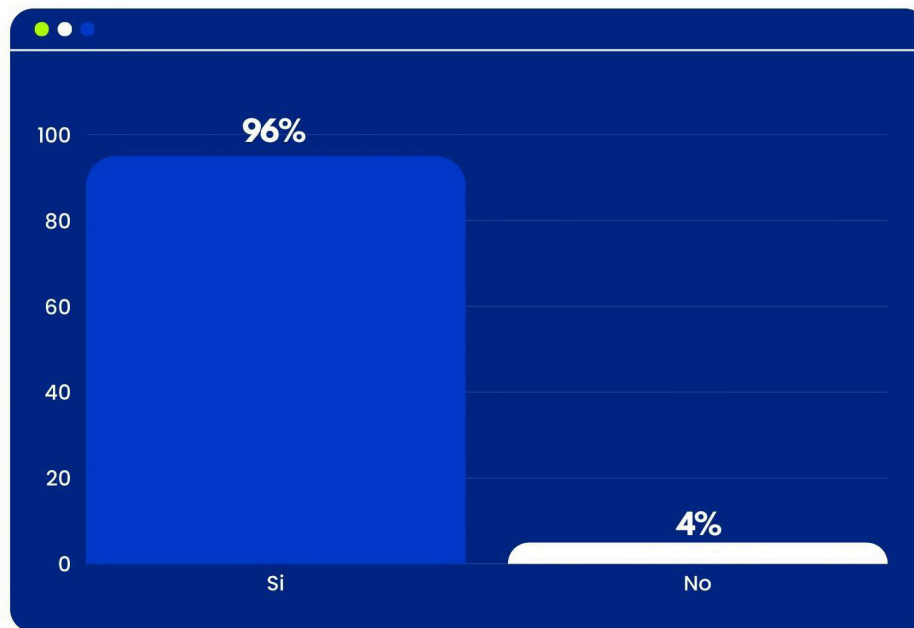
Interpretación. El 100% de los encuestados indicaron que es importante recopilar toda la información necesaria de la Facultad de Ingeniería de Sistemas Informática y Ciencias de la Computación (FISICC) de la Universidad Galileo a través de la información que se proporcionó a través del *BRIEF* para el diseño del sitio web. Por lo tanto, se cumple el primer objetivo específico del proyecto.

3. ¿Considera adecuado investigar términos, conceptos, tendencias y tecnologías de diseño relacionados con el diseño de plataformas educativas digitales enfocadas en la promoción de carreras universitarias, para fundamentar la propuesta desde el enfoque del diseño y la comunicación?



Interpretación. El 100% de los encuestados indicaron que es necesario investigar términos, conceptos, tendencias y tecnologías de diseño relacionados con el diseño de plataformas educativas digitales enfocadas en la promoción de carreras universitarias, para fundamentar la propuesta desde el enfoque del diseño y la comunicación. Por lo tanto, se cumple el segundo objetivo específico del proyecto.

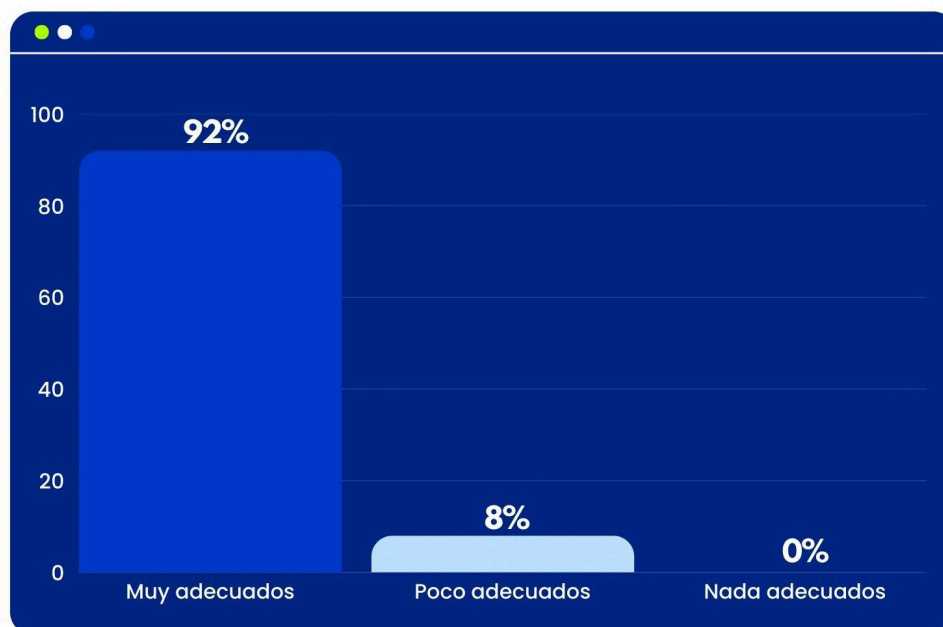
4. ¿Considera adecuado diagramar la estructura visual y funcional del sitio web mediante herramientas de diseño digital adecuadas para el proyecto?



Interpretación. El 96% de los encuestados indicaron que es necesario diagramar la estructura visual y funcional del sitio web mediante herramientas de diseño digital adecuadas para el proyecto. Mientras que el 4% indicaron que no es necesario diagramar la estructura visual y funcional del sitio web. Por lo tanto, se cumple el tercer objetivo específico del proyecto.

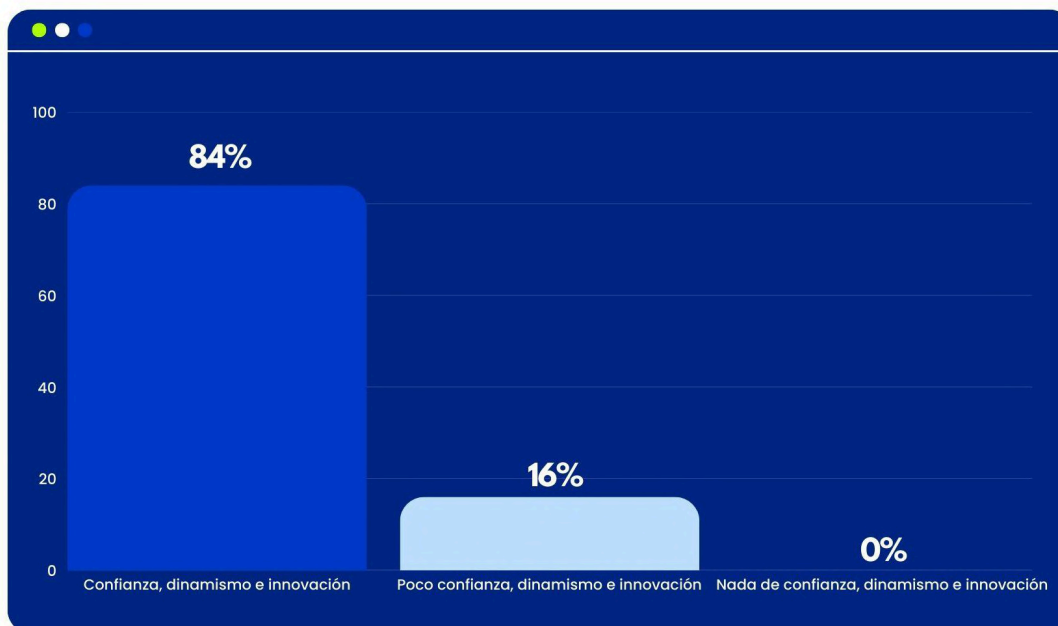
Parte Semiológica:

5. ¿Considera que los textos del diseño para estudiantes de nivel medio o recién graduados son?



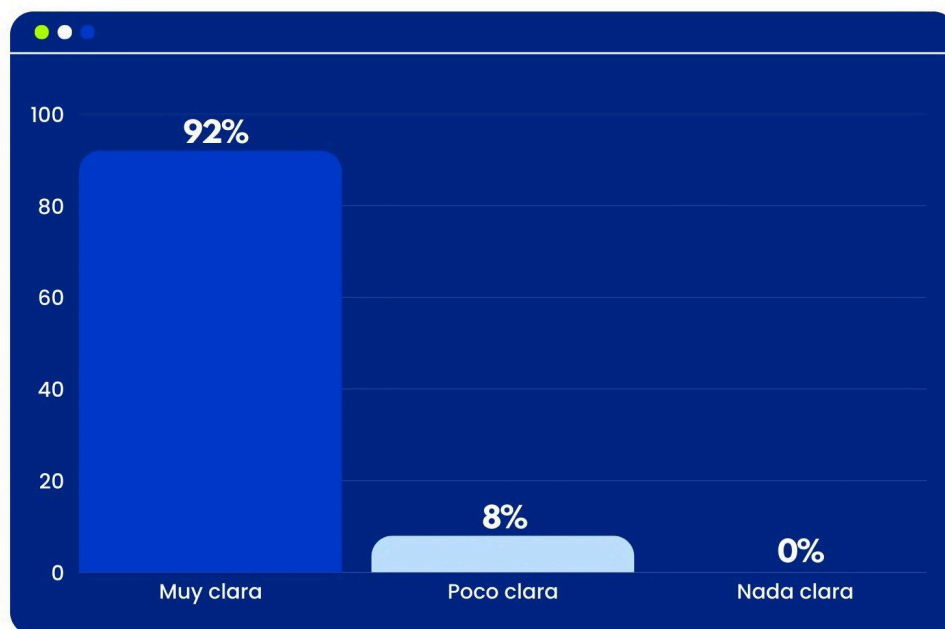
Interpretación. El 92% de los encuestados indicaron que los textos del diseño para estudiantes de nivel medio o recién graduados son muy adecuados, el 8% dijeron que son poco adecuados y con 0% respuestas en desacuerdo.

6. ¿Considera que la combinación de colores (azul, celeste, blanco y verde) utilizada en el sitio web, acorde a las carreras de ingeniería, transmite?



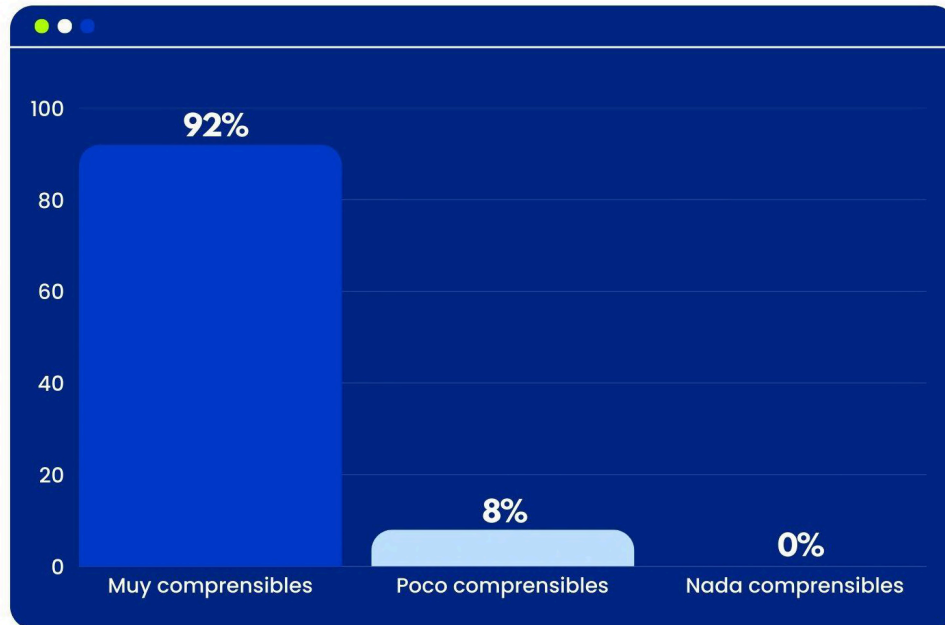
Interpretación. El 84% de los encuestados indicaron que la combinación de colores (azul, celeste, blanco y verde) utilizada en el sitio web, acorde a las carreras de ingeniería, transmite confianza, dinamismo e innovación, el 16% dijo que transmite poca confianza, dinamismo e innovación y con 0% respuestas en desacuerdo.

7. ¿Considera que la información del sitio web es?



Interpretación. El 92% de los encuestados indicaron que la información del sitio web es muy clara, el 8% indicó que es poco clara y con 0% respuestas en desacuerdo.

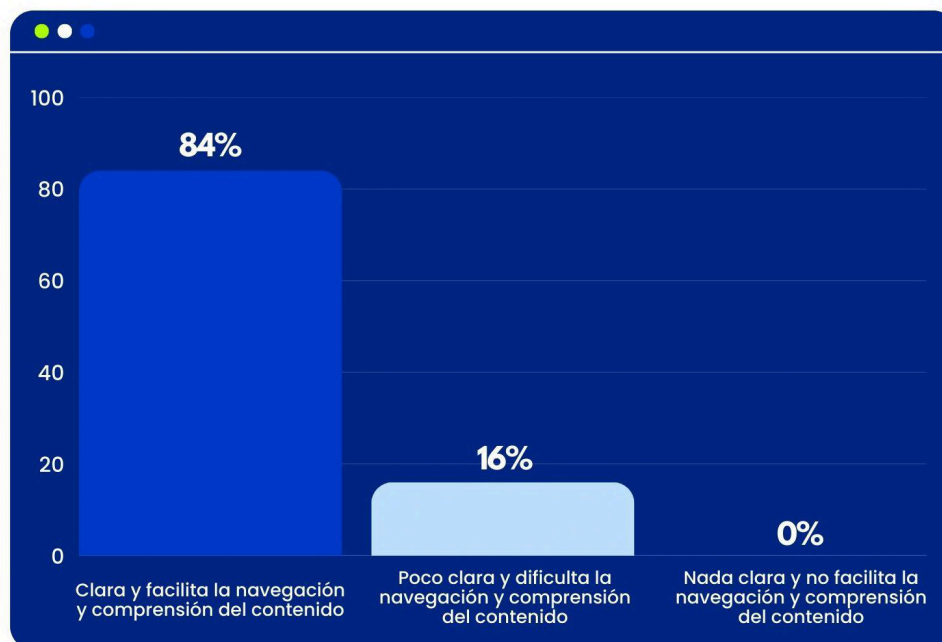
8. ¿Considera que los íconos creados para cada carrera (Telecomunicaciones, Electrónica y Mecatrónica) son?



Interpretación. El 92% de los encuestados indicaron que los íconos creados para cada carrera (Telecomunicaciones, Electrónica y Mecatrónica) son muy comprensibles, el 8% indicó que es poco comprensibles y con 0% respuestas en desacuerdo.

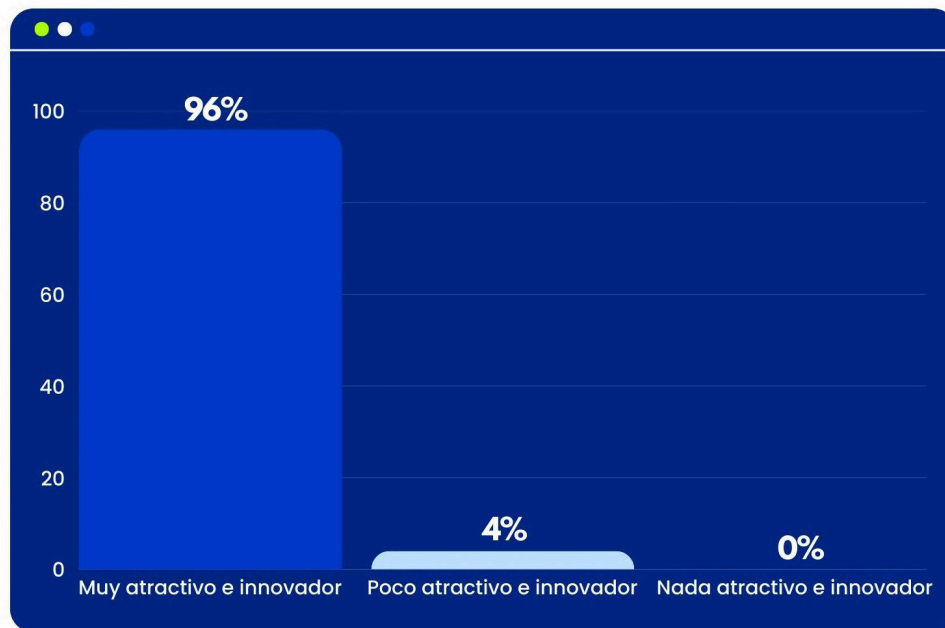
Parte Operativa:

9. ¿Cree que la organización y distribución de los elementos en el sitio web es?



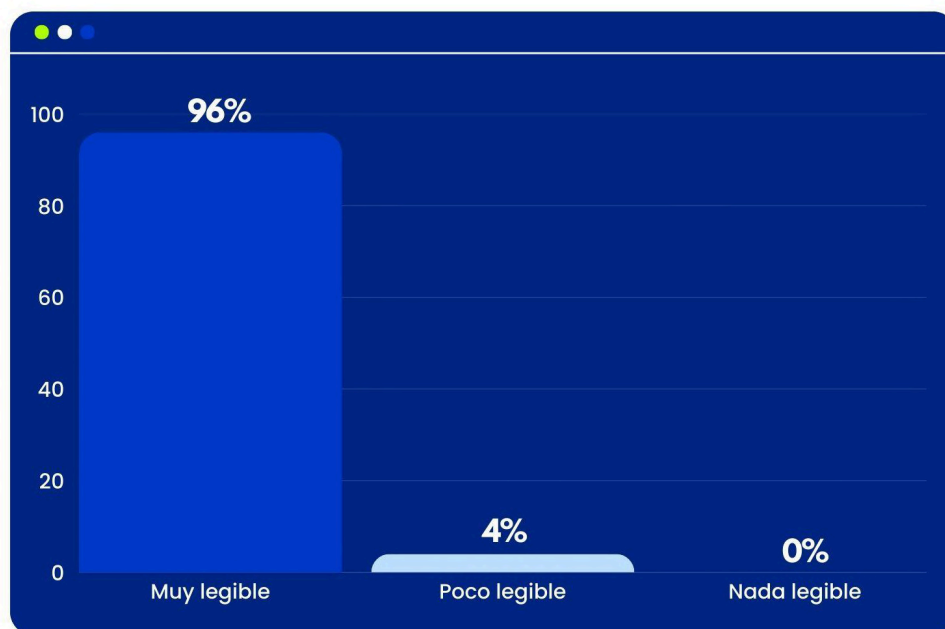
Interpretación. El 84% de los encuestados indicaron que la organización y distribución de los elementos en el sitio web es clara y facilita la navegación y comprensión del contenido, el 16% indicó que es poco clara y dificulta la navegación y comprensión del contenido y con 0% respuestas en desacuerdo.

10. ¿Considera que el diseño aplicado, siguiendo la tendencia *Glassmorphism* (efecto de vidrio con transparencia) es?



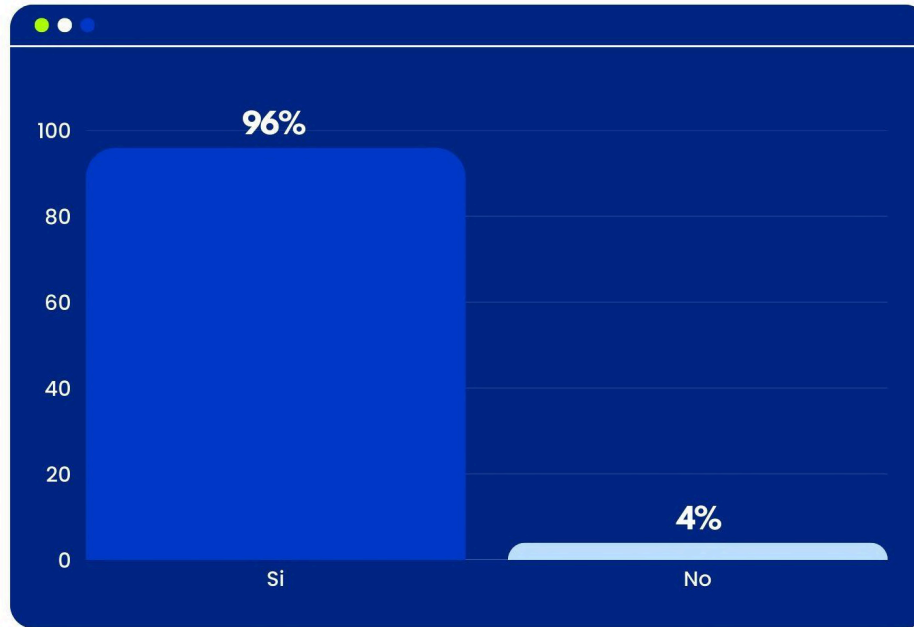
Interpretación. El 96% de los encuestados considera que el diseño aplicado, siguiendo la tendencia *Glassmorphism* (efecto de vidrio con transparencia) es muy atractivo e innovador, el 4% indicó que es poco atractivo e innovador y con 0% respuestas en desacuerdo.

11. ¿Considera que el tamaño de los textos (títulos y descripciones) es?



Interpretación. El 96% de los encuestados considera que el tamaño de los textos (títulos y descripciones) es muy legible, el 4% indicó que es poco legible y con 0% respuestas en desacuerdo.

12. ¿Considera que el *slogan* “Explora, inspírate, decide” transmite bien la idea y el propósito del sitio web para conocer las carreras de Ingeniería en Telecomunicaciones, Ingeniería en Electrónica e Ingeniería en Mecatrónica?



Interpretación. El 96% considera que el *slogan* “Explora, inspírate, decide” transmite bien la idea y el propósito del sitio web para conocer las carreras de Ingeniería en Telecomunicaciones, Ingeniería en Electrónica e Ingeniería en Mecatrónica. Mientras que el 4% indicaron que no transmite bien la idea y el propósito del sitio web.

Cambios en Base a Los Resultados

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

- Cumple con el objetivo general y con cada uno de los objetivos específicos.
- Cumple con la parte semiológica y operativa.
- No se mencionaron cambios relevantes en el diseño propuesto.

CAPÍTULO IX

PROPUESTA GRÁFICA FINAL



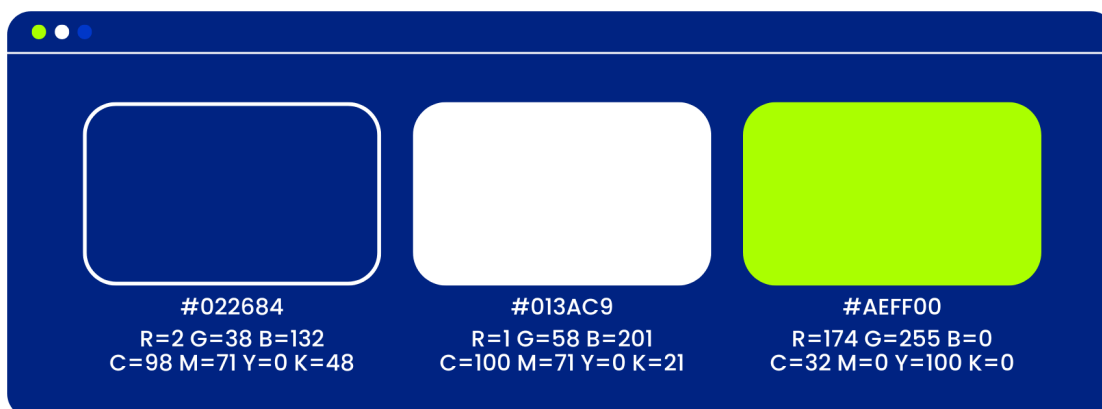
Capítulo IX: Propuesta Gráfica Final

Posterior a realizar las evaluaciones correspondientes, se obtuvo la propuesta final del diseño del sitio web para dar a conocer las carreras dirigidas a estudiantes potenciales que ofrece la Facultad de FISICC de la Universidad Galileo. En el sitio web se definió el tamaño de 1920 x 1080 píxeles y se observa la paleta de color compuesta de azul, celeste y verde.

Ver propuesta gráfica final en el siguiente enlace: <https://gtt.galileo.edu/>

Datos Generales

Paleta de color. Se utilizaron los siguientes colores para establecer la unidad visual del sitio web realizada.

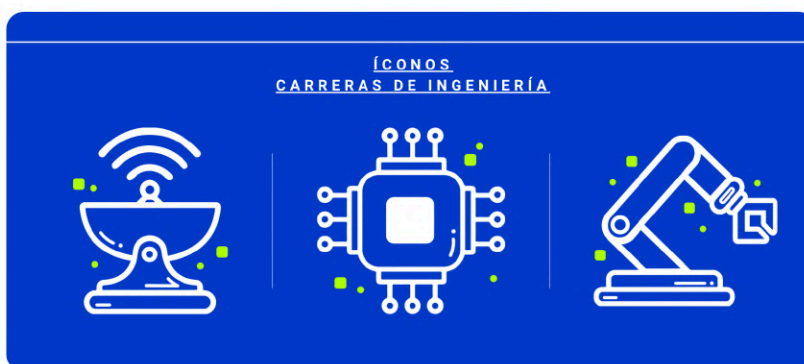


Tipografía. Para el sitio web se utilizaron las siguientes tipografías: para títulos se utilizó Poppins, para párrafos y textos en general se utilizó Roboto.



Propuesta Gráfica Final

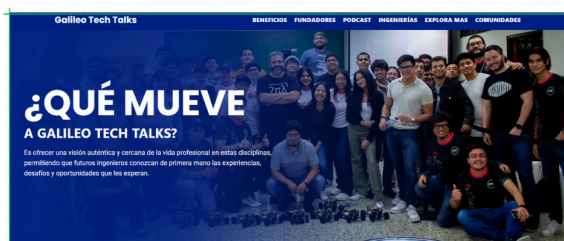
Elementos gráficos. Dentro de los gráficos que se utilizaron encontramos el logotipo de la iniciativa GTT, el logo de la universidad Galileo y el logo de la facultad FISICC. También los íconos creados para las tres carreras. Por último los íconos creados para el área de Beneficios Generales.



Pieza 1: Hero, página de inicio (1920 x 1080 px)



Pieza 2: Área sobre nosotros (1920 x 1080 px)



Pieza 3: Área de beneficios generales (1920 x 1080 px)

1920 px

Galileo Tech Talks BENEFICIOS FUNDADORES PODCAST INGENIERÍAS EXPLORA MAS COMUNIDADES

¿Por qué estudiar una Carrera en Tecnología?

Beneficios Generales



Salarios Competitivos
Sueldo atractivo debido a la especialización técnica.



Alta demanda laboral
Profesionales altamente solicitados en diversas industrias.



Innovación constante
Oportunidad de trabajar con tecnologías de vanguardia.



Impacto global
Contribución al desarrollo de soluciones tecnológicas a nivel mundial.



Diversidad de sectores
Aplicaciones en automatización, robótica, telecomunicaciones, energía, entre otros.


1080 px

Pieza 4: Área de beneficios específicos (1920 x 1080 px)

1920 px

Galileo Tech Talks BENEFICIOS FUNDADORES PODCAST INGENIERÍAS EXPLORA MAS COMUNIDADES

Beneficios Específicos



Ingeniería en Telecomunicaciones

- Diseño y gestión de redes de comunicación de última generación.
- Crecimiento constante de tecnologías como 5G, IoT, redes inalámbricas, seguridad de la información.
- Habilidades como el diseño de redes, sistemas de comunicación y seguridad cibernética.

< >

1080 px

Pieza 5: Área de fundadores (1920 x 1080 px)

1920 px

Galileo Tech Talks
BENEFICIOS FUNDADORES PODCAST INGENIERÍAS EXPLORA MAS COMUNIDADES

Conoce a nuestros Fundadores



Oscar Rodas
Director Ingeniería en Electrónica y Maestría en Automatización Industrial y Sistemas Electrónicos.



Alberto Marroquin
Director de Ingeniería en Telecomunicaciones y Telemáticas, Director de Ingeniería en Mecatrónica.

1080 px

Pieza 6: Área de *podcast* (1920 x 1080 px)


1920 px

Galileo Tech Talks
BENEFICIOS FUNDADORES PODCAST INGENIERÍAS EXPLORA MAS COMUNIDADES

Escucha nuestro **PODCAST**

Cada episodio es una ventana al conocimiento acerca de tecnología e innovación en las áreas de las ingenierías, donde profesionales de la industria comparten su trayectoria, consejos y aprendizajes clave.

Asimismo, los egresados y alumnos comparten su experiencia de vida universitaria.



[Ver lista del PODCAST ➔](#)

1080 px

Pieza 7: Área de especializaciones y puntos en común de cada carrera (1920 x 1620 px)

Galileo Tech Talks BENEFICIOS FUNDADORES PODCAST INGENIERÍAS EXPLORA MÁS COMUNIDADES

1920 px

Especializaciones y Puntos en Común de las Carreras de Ingeniería

Electrónica Telecomunicaciones Mecatrónica

Área Común

- Ciencias de Computación
- Matemática Física
- Electricidad Electrónica

Área Profesional

- Dispositivos Electrónicos Robótica
- Telecomunicaciones
- Automatización Industrial

Ingeniería en Electrónica

Los profesionales egresados de esta carrera son altamente valorados por la demanda creciente en industrias inteligentes, robótica, telecomunicaciones y desarrollo de dispositivos electrónicos. Esta Ingeniería les brinda conocimientos técnicos clave para reducir la brecha tecnológica en la región e implementar el modelo de Industria 4.0. Su preparación les permite integrarse en sectores que requieren innovación, automatización y transformación digital para mejorar procesos productivos y de comunicación.

1620 px

Pieza 8: Área de más información (1920 x 1620 px)

Galileo Tech Talks BENEFICIOS FUNDADORES PODCAST INGENIERÍAS EXPLORA MÁS COMUNIDADES

1920 px

Esríbenos o EXPLORA MÁS

¿Tienes dudas? ¡Hablemos!

Recibe orientación personalizada de expertos y estudiantes para aclarar tus dudas y elegir el mejor camino.

Asesoría →

¿Quieres explorar acerca de cada ingeniería?

Mecatrónica Electrónica Telecomunicaciones

NEWS LETTER

Newsletter hecho por y para estudiantes, enfocado en destacar logros académicos, creativos y deportivos, e informar sobre eventos universitarios para fomentar la participación estudiantil.

Ver más →

1620 px

Pieza 9: Área de comunidades (1920 x 1080 px)



Pieza 10: Área de actividades impulsa y apoya (1920 x 1080 px)



CAPÍTULO X PRODUCCIÓN, REPRODUCCIÓN Y DISTRIBUCIÓN



Capítulo X: Producción, Reproducción y Distribución

Como parte fundamental para el desarrollo del Diseño de sitio web para dar a conocer las carreras de Ingeniería en Telecomunicaciones, Ingeniería en Electrónica e Ingeniería en Mecatrónica dirigido a estudiantes potenciales que ofrece la Facultad de Ingeniería de Sistemas, Informática y Ciencias de la Computación (FISICC) de la Universidad Galileo, es necesario implementarlo para que la empresa vea las utilidades obtenidas a partir del diseño propuesto.

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

Plan de Costos de Elaboración

Tomando en cuenta que un diseñador gráfico promedio tiene un salario mensual de Q.6,000.00 el pago del día trabajado es de Q. 200.00 y la hora se estima en un valor de Q. 25.00.

DESCRIPCIÓN	SEMANAS	HORAS EMPLEADAS	COSTO
Análisis de la necesidad de diseño, identificación de áreas y recopilación de información general del cliente	1	4	Q100 .00
Recopilación de información	1	4	Q100.00
Bocetaje	2	14	Q350.00
Total de costos de elaboración			Q550.00

Plan de Costos de Producción

DESCRIPCIÓN	SEMANAS	HORAS EMPLEADAS	COSTO
Digitalización de bocetos y propuesta gráfica	2	30	Q750.00
Costos variables de operación (luz, internet)			Q500.00
Artes finales del desarrollo del Diseño de un sitio web	1	12	Q300.00
Total de costos de elaboración			Q1,550.00

Plan de Costos de Reproducción

El presente proyecto no requiere un costo de reproducción, ya que será distribuido de forma digital.

Plan de Costos de Distribución

El presente proyecto no requiere un costo de distribución, ya que cuenta con Hosting propio y dominio web / licencias de *software*.

Margen de Utilidad

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

Costo total = Q2,100.00

Utilidad 20% = Q420.00

Cuadro con Resumen General de Costos

Detalle	Total de costo
Plan de costos de elaboración	Q550.00
Plan de costos de producción	Q1,550.00
Plan de costos de reproducción	Q0.00
Plan de costos de distribución	Q0.00
Subtotal I	Q2,100.00
Margen de utilidad 20%	Q420.00
Subtotal II	Q2,520.00
IVA 12%	Q302.40
TOTAL	Q2,822.40

CAPÍTULO XI

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES



Capítulo XI: Conclusiones y Recomendaciones

Conclusiones

Se diseñó un sitio web para para dar a conocer las carreras de Ingeniería en Telecomunicaciones, Ingeniería en Electrónica e Ingeniería en Mecatrónica dirigido a estudiantes potenciales que ofrece la Facultad de Ingeniería de Sistemas, Informática y Ciencias de la Computación (FISICC) de la Universidad Galileo.

A través de entrevistas con el cliente, se recopiló por medio del *BRIEF* la información necesaria de la empresa para la creación del sitio web.

Se investigaron, a través del marco teórico, las referencias bibliográficas y sitios web acerca de la creación de un sitio web enfocado en la promoción de carreras universitarias, lo que permitió fundamentar la propuesta desde el enfoque del diseño y la comunicación.

Se diagramó la estructura visual y funcional del sitio web mediante herramientas de diseño digital adecuadas para el proyecto. Este proceso permitió organizar los elementos de forma clara y coherente, logrando una interfaz intuitiva.

Se utilizó la encuesta como herramienta de validación, obteniendo respuestas que permitieron respaldar la efectividad del proyecto.

Recomendaciones

Se recomienda mantener actualizado el contenido del sitio web, especialmente la información relacionada con los programas académicos, actividades y procesos de admisión.

También se recomienda incorporar nuevo material gráfico y audiovisual (fotografías, videos testimoniales o recorridos virtuales) que refuercen la identidad institucional y cree interés a los nuevos estudiantes.

Es importante promover el sitio web a través de redes sociales y medios institucionales para ampliar su alcance.

Es recomendable conservar la línea gráfica establecida en el proyecto para mantener coherencia visual en futuras actualizaciones.

Además se recomienda revisar y optimizar periódicamente el diseño y funcionamiento del sitio web para asegurar su correcta visualización en distintos dispositivos.

CAPÍTULO XII

CONOCIMIENTO GENERAL



Capítulo XII: Conocimiento General

Demostración de Conocimientos

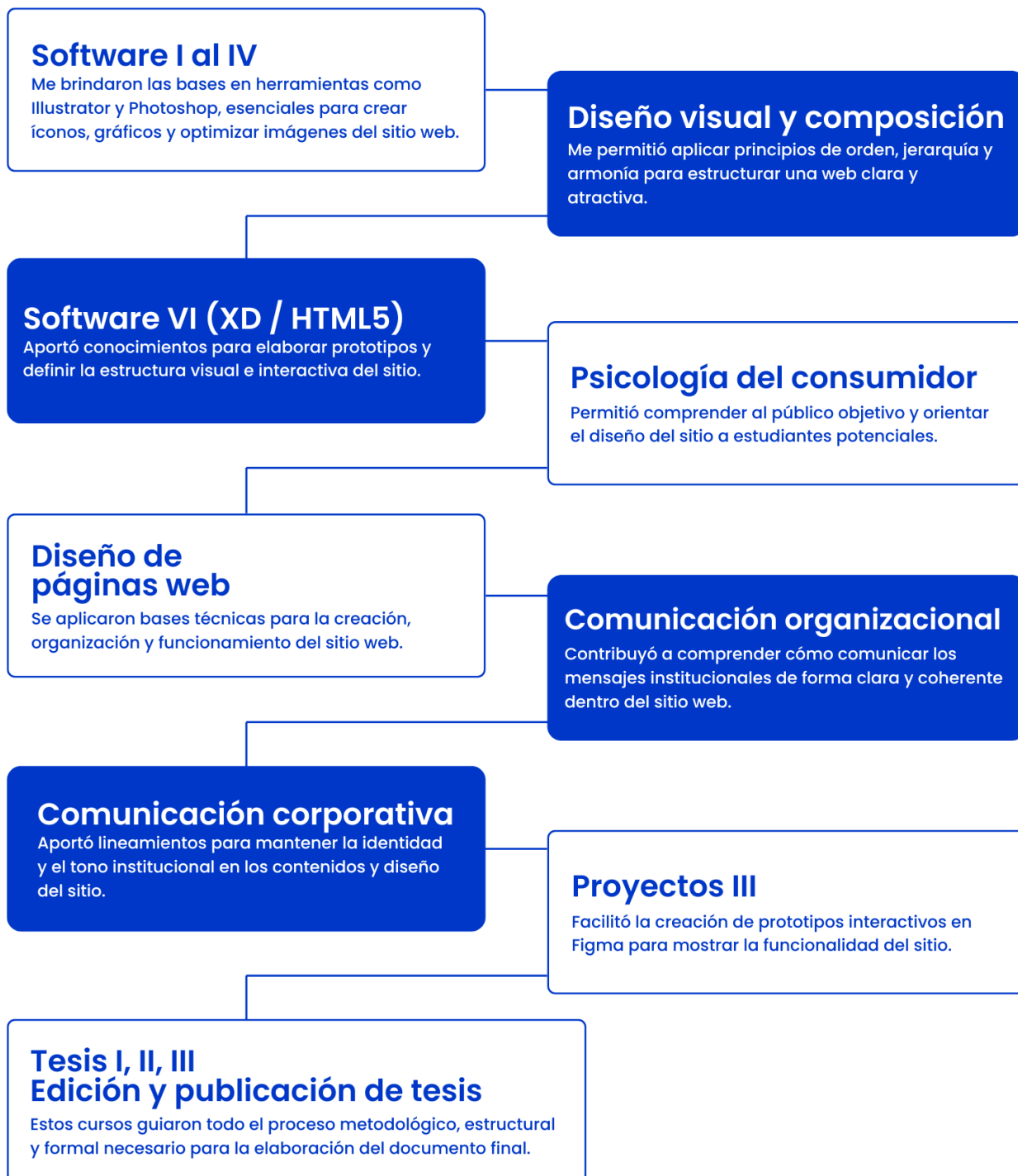


Figura 9. Infografía realizada por Astrid Xaminez. Conocimiento General.

CAPÍTULO XIII

REFERENCIAS



Capítulo XIII: Referencias

A

Azkue, I. (2025). Comunicación organizacional - Qué es, tipos y ejemplos. Enciclopedia Concepto. Recuperado el 22 de junio de 2025 de

<https://concepto.de/comunicacion-organizacional/>

B

Basker, A. (2025). No me hagas pensar de Steve Krug. Ronins.

<https://www.ronins.co.uk/hub/dont-make-me-think-by-steve-krug/>

Blandino, G. (2023, abril 1). Figma: qué es y cómo funciona. El Blog de Pixartprinting.

https://www.pixartprinting.es/blog/figma-que-es/?srsltid=AfmBOopxQcO8asSgfgbxaZAwHfhRMVfxso_AYvPOryKOxw12rhixCMRM

C

Calvete, M. G. (2023, septiembre 27). Psicología organizacional: Cinco razones para contar con psicólogos en tu empresa. OBS Business School.

<https://www.obsbusiness.school/blog/psicologia-organizacional-cinco-razones-para-contar-con-psicologos-en-tu-empresa>

Calvo, M. (2015, enero 21). Minimalismo. HA!

<https://historia-arte.com/movimientos/minimalismo>

Cipolla, T. (2022, agosto 14). Geometric graphic design: full guide + definition. Linearity.

<https://www.linearity.io/blog/geometric-graphic-design/>

D

Delgado, I., & De, E. (2023, abril 12). Comunicación. Enciclopedia Significados.

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

E

Estudio, T. (2024, julio 25). Glassmorphism: una tendencia de diseño UX. Torresburriel Estudio.

<https://torresburriel.com/weblog/glassmorphism/>

F

Farías, G. (6 de octubre de 2024). Funciones de la comunicación - Cuáles son y ejemplos.

Enciclopedia Concepto.

<https://concepto.de/funciones-de-la-comunicacion/>

Ferreira, T. (2017, septiembre 24). ¡Entiende qué es el diseño y cómo esta área puede ser útil para tu vida y tu negocio! Rock Content.

<https://rockcontent.com/es/blog/que-es-diseno/>

Fingermann, H. (2011, junio 3). Concepto de Universidad. Deconceptos.com.

<https://deconceptos.com/ciencias-sociales/universidad>

Finn, T., & Downie, A. (2025, enero 10). ¿Qué es la experiencia de usuario (UX)? IBM

<https://www.ibm.com/es-es/think/topics/user-experience>

G

García-Allen, J. (2016, mayo 21). Psicología del color: significado y curiosidades de los colores.

Psicología y Mente.

<https://psicologiymente.com/psicologia/psicologia-color-significado>

Gov.co. (s/f). La imagen fotográfica. Recuperado el 16 de junio de 2025, de

<https://www.museonacional.gov.co/portal%20ninos/aprende/Paginas/la-imagen-fotografica.aspx>

H

Hernández, M. (2024, marzo 18). Qué es la digitalización y cuáles son sus ventajas. Telefónica.

<https://www.telefonica.com/es/sala-comunicacion/blog/digitalizacion-que-es/>

I

Ingeniería en Electrónica. (2020, agosto 10). FISICC - Facultad de Ingeniería de Sistemas, Informática y Ciencias de la Computación; FISICC.

<https://www.galileo.edu/fisicc/carrera/ingenieria-electronica/>

Ingeniería en Mecatrónica. (2020, agosto 19). FISICC - Facultad de Ingeniería de Sistemas, Informática y Ciencias de la Computación; FISICC.

<https://www.galileo.edu/fisicc/carrera/ingenieria-mecatronica/>

Ingeniería en Telecomunicaciones y Redes Teleinformáticas. (2020, agosto 19). FISICC - Facultad de Ingeniería de Sistemas, Informática y Ciencias de la Computación; FISICC.

<https://www.galileo.edu/fisicc/carrera/ingenieria-telecomunicaciones-redes/>

J

Jose. (2022, julio 11). Eventos y materiales gráficos idóneos, un tándem para el éxito. Artyplan.

<https://artyplan.com/noticias/materiales-graficos-para-eventos/>

M

Martínez, G. G. (2018, mayo 17). Semiótica: qué es y cómo se relaciona con la comunicación. Psicología y Mente.

<https://psicologiaymente.com/social/semiotica>

Mika, A. (2024, marzo 18). ¿Cómo la narración visual en el diseño web aumenta la participación?. Romation.

<https://www.ramotion.com/blog/storytelling-in-web-design/>

Molano, J. (2023, octubre 27). Estrategias de comunicación: qué son, tipos y ejemplos. HubSpot.

<https://blog.hubspot.es/marketing/estrategias-comunicacion>

Morales, A. (2021, enero 20). Proceso de comunicación. Enciclopedia Significados.

<https://www.significados.com/proceso-de-comunicacion/>

Morales, G. (2025, abril 21). La importancia del diseño web para colegios: mejora la imagen y conecta con la comunidad educativa. Brandika.

<https://www.brandika.io/post/la-importancia-del-diseno-web-para-colegios-mejora-la-imagen-y-conecta-con-la-comunidad-educativa>

P

Palomino, K. (2022, junio 5). ¿Cuál es la importancia de la comunicación en la era digital?.

Southern New Hampshire University.

<https://es.snhu.edu/blog/importancia-de-la-comunicacion-en-la-era-digital>

Peiró, R. (2020, mayo 6). Sociología - Qué es, tipos y objetivos. Economipedia.

<https://economipedia.com/definiciones/sociologia.html>

Peiró, R. (2021, julio 8). Funciones de la comunicación: cuáles son y ejemplo. Economipedia.

<https://economipedia.com/definiciones/funciones-de-la-comunicacion.html>

Pérez, A. (2025, enero 3). Diseño gráfico: qué es y las técnicas más efectivas. ESDESIGN.

<https://www.esdesignbarcelona.com/actualidad/disenio-grafico/9-tecnicas-basicas-de-dise-no-grafico-y-como-aplicarlas-en-tus-proyectos>

Q

¿Qué es la diagramación y cuál es su importancia dentro del Diseño Editorial? (2017, enero 26).

Agencia CHAN!

<https://agenciachan.com/la-diagramacion-importancia-dentro-del-diseno-editorial/>

¿Qué es la lingüística y cuáles son sus ramas? (2022, noviembre 28). Escuela Mare Nostrum; Mare Nostrum Business School.

<https://escuelamarenostrum.lat/linguistica-ramas-objetivos-formacion/>

Qué es la tipografía: historia, características y diferentes tipos para descargar. (2025 Adobe.com). Recuperado el 16 de junio de 2025 de

<https://www.adobe.com/es/creativecloud/illustration/discover/typography.html#:~:text=L a%20tipografía%20es%20un%20conjunto,arte%20de%20dibujar%20las%20letras>

Qué son las piezas gráficas. (2019, marzo 5). Comuniza.

<https://comuniza.com/diccionario-branding/piezas-graficas>

R

Roberto. (2017, octubre 22). ¿Para qué sirve cada programa de Adobe?. Esdima.

<https://esdima.com/para-que-sirve-cada-programa-de-adobe/>

Raffino, Equipo editorial, Etecé. (2025). Página web - Qué es, elementos, usos y tipos. Enciclopedia Concepto.

<https://concepto.de/pagina-web/>

S

Salvato, E. (2016, mayo 20). ¿Qué es la teoría de la Gestalt?. Stampaprint.

<https://www.stampaprint.net/es/blog/acerca-de-la-impresion/la-teoria-la-gestalt>

Smith, E. (2023). Osgood-Schramm Modelo de comunicación. Study.com.

<https://study.com/academy/lesson/osgood-schramm-model-of-communication-definition-application.html>

Szell, C. (2019, mayo 26). Principios de diseño de Don Norman. Conecta Magazine.

<https://www.conectasoftware.com/magazine/principio-diseno-de-norman/>

T

Teoría del color: concepto y aplicaciones. (2024, marzo 4). Universidad Europea Creative Campus; Creative Campus.

<https://creativecampus.universidadeuropea.com/blog/teoria-color/>

V

Viartola, C. (2020). ¿Qué es la psicología audiovisual y escénica? Cristinaviartola.com.

<https://cristinaviartola.com/psicologia-audiovisual-y-escenica/#:~:text=Entonces%2C%20%C2%BFqu%C3%A9%20es%20la%20psicolog%C3%ADa,los%20dos%20campos%20de%20estudio>

Viviani, I. (2017, mayo 9). Stuart Hall. BrixenLabs.

<https://medium.com/brixenlabs/stuart-hall-7f75ce66a847>

CAPÍTULO XIV

ANEXOS, GRÁFICOS Y TABLAS



Capítulo XIV: Anexos

Anexo I: Brief



BRIEF

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

DATOS DEL ESTUDIANTE

Nombre del estudiante: <u>Astrid Jasmin Abigaíl Xaminez de León</u>
No. de Carné: <u>22002185</u> Celular: <u>5919 6237</u>
Email: <u>jasmin.xaminez@galileo.edu</u>
Proyecto: <u>Diseño de un sitio web</u>

DATOS DEL CLIENTE (EMPRESA)

Nombre del cliente (empresa): <u>FISICC de la Universidad Galileo para la Iniciativa "GTT"</u>
Dirección: <u>4A Calle 7a. Avenida, calle Dr. Eduardo Suger Cofiño, Cdad. de Guatemala 01010</u>
Email: <u>amarroquin@galileo.edu</u> Tel: <u>2423 8000</u>
Contacto: <u>Alberto Marroquín</u> Celular: <u>5314 9928</u>
Antecedentes: <u>En la Facultad de Ingeniería de Sistemas, Informática y Ciencias de la</u> <u>Computación (FISICC) de la Universidad Galileo, durante la pandemia en 2020 surge una</u> <u>iniciativa llamada GTT (Galileo Tech Talks) donde se desarrolló una página web para</u> <u>promocionar una serie de podcast que se buscaban informar a los estudiantes pre-</u> <u>universitarios sobre las carreras de ingenierías.</u>
Oportunidad identificada: <u>Crear una página web actualizada que atraiga e informe a los</u> <u>jóvenes sobre las carreras tecnológicas de ingeniería.</u>

BRIEF

DATOS DEL CLIENTE (EMPRESA)

Misión: Promocionar las carreras de ingenierías de Tecnología y motivar a jóvenes a considerar una de estas ingenierías como opción a profesión.

Visión: Ser el programa líder de Ingeniería en Electrónica e Ingeniería en Mecatrónica en la región de Centroamérica.

Delimitación geográfica: Guatemala capital, interior de la República y región centroamericana.

Grupo objetivo: Jóvenes de 15 a 23 años. Nivel educativo: Básico -Diversificado- Perito

Principal beneficio al grupo objetivo: Descubrir las carreras tecnológicas en ingeniería, como opción profesional con alta demanda, buena remuneración y amplias oportunidades laborales.

Competencia: Universidad del Valle de Guatemala, Landivar, UNIS.

Posicionamiento: Movimiento que inspira a jóvenes en las ingenierías y en la tecnología.

Factores de diferenciación: Fuimos los primeros en la región de CA en ofrecer ITR, inspirar a jóvenes de diversificado a que estudien algunas de las carreras de ingeniería de tecnología.

Objetivo de mercadeo: Aumentar la cantidad de estudiantes en 2026, atrayendo e informando a los jóvenes mediante la página web.

Objetivo de comunicación: Mejorar notoriedad de la carrera. Motivar a alumnos a estudiar una Ingeniería y que se consideren estas carreras como carreras de éxito y modernas.

Mensajes claves a comunicar: Existen otras ingenierías que son grandes opciones, pero son opacadas por otras de gran demanda bajo la confusión de términos.

Estrategia de comunicación: Redes sociales, ferias de colegios, etc.

Reto del diseño y trascendencia: Rediseñar con un enfoque más fresco con un enfoque hacia las nuevas generaciones una página para encontrar todos los factores de relevancia para las carreras a promocionar.

BRIEF

Materiales a realizar: Página Web- Landing page

Presupuesto: Se cuenta con Hosting propio y dominio web / licencias de software.

DATOS DEL LOGOTIPO

Colores: Azul, Celeste y Amarillo verdoso. Se desea utilizar la misma gama pero con colores vibrantes.

Tipografía: El logo utiliza una tipografía la cual no cuentan con el nombre. Se solicita al diseñador usa ROBOTO como tipografía para la pagina web.

Forma: Círculos, elementos de tecnología, burbujas de texto, audifonos.

LOGOTIPO

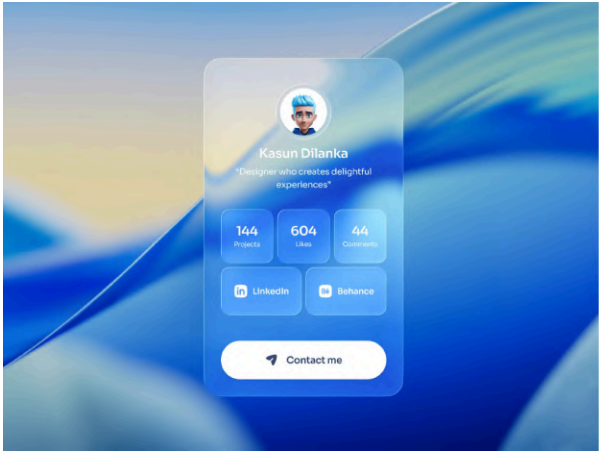


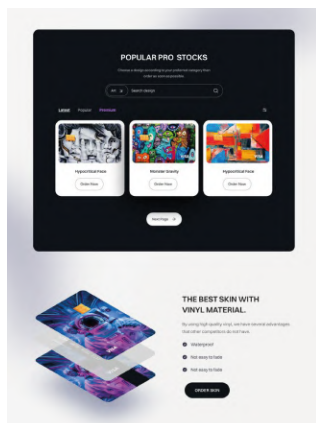
Fecha: 19 de mayo de 2025

Anexo II: Tabla NSE

CARACTERÍSTICAS	NIVEL A	NIVEL B	NIVEL C1	NIVEL C2	NIVEL C3	NIVEL D1	NIVEL D2	NIVEL E
Ingresos	+ de Q100,000.00	Q61,200.00	Q25,600.00	Q17,500.00	Q11,900.00	Q7,200.00	Q3,400.00	- de Q1,00.00
Educación padres	Superior, Licenciatura, Maestría, Doctorado	Superior, Licenciatura, Maestría, Doctorado	Superior, Licenciatura,	Superior, Licenciatura,	Licenciatura	Media completa	Primaria completa	Sin estudios
Educación hijos	Hijos menores colegios privados caros, mayores en U del extranjero	Hijos menores colegios privados caros, mayores en U local, post grado extranjero	Hijos menores colegios privados, mayores en U privadas y post grado extranjero con beca	Hijos menores colegios privados, mayores en U privadas o estatal	Hijos menores escuelas, mayores en U estatal	Hijos en escuela	Hijos en escuela	Sin estudios
Desempeño	Propietario, Director Profesional exitoso	Empresario, Ejecutivos de alto nivel, Profesional, Comerciantes	Ejecutivo medio, comerciante, vendedor	Ejecutivo, comerciante, vendedor, dependiente	Comerciante, vendedor, dependiente	Obrero, dependiente	Obrero, dependiente	Dependiente o sujeto de caridad
Vivienda	Casa/departamento de lujo, en propiedad, 5-6 recámaras, 4 a 6 baños, 3-4 salas, pantry, alacena, estudios area de servicio separada, garage para 5-6 vehículos	Casa/departamento de lujo, en propiedad, financiado, 3-4 recámaras, 2-3 baños, 2 salas, pantry, alacena, 1 estudio area de servicio separada, garage para 2-4 vehículos	Casa/departament o, rentada o financiado, 2-3 recámaras, 2-3 baños, 1 sala, estudio area de servicio, garage para 2 vehículos	Casa/departament o, rentada o financiado, 1-2 baños, sala, garage para 2 vehículos	Casa/departament o, rentada o financiado, 1-2 baños, sala,	Casa/departament o, rentada o financiado, 1-2 recámaras, 1 baños, sala	Casa/cuarto rentado, 1-2 recámaras, 1 baños, sala-comedor	Casa improvisada o sin hogar
Otras propiedades	Finca, casas de descanso en lagos, mar, Antigua, con comodidades	Sitios/terrenos condominios cerca de costas	Sitios/terrenos interior por herencias					
Personal de servicio	Personal de planta, en el hogar, limpieza, cocina, jardín, seguridad y chofer	1-2 personas de tiempo completo, chofer	Por día	Por día, eventual	Eventual			
Servicios financieros	3-4 ctas Q monetarios y ahorro, Plazo fijo, TC Intl, Seguros y ctas en US\$	2-3 ctas Q monetarios y ahorro, Plazo fijo, TC Intl, Seguros y ctas en US\$	1-2 ctas Q monetarios y ahorro, Plazo fijo, 1-2 TC Intl, Seguro colectivo salud	1 cta Q monetarios y ahorro, 1 TC local	1 cta Q ahorro, TC local	cta Q ahorro		
Posesiones	Autos del año, asegurados contra todo riesgo, 4x4, Van, Lancha, moto acuatica, moto, helicóptero avion-avioneta	Autos de 2-3 años, asegurados contra todo riesgo, 4x4, Van, moto	Autos compactos de 3-5 años, asegurados por Financiera	Auto compacto de 4-5 años, sin seguro	Auto compacto de 8-10 años, sin seguro	moto, por trabajo		
Bienes de comodidad	3 tel mínimo, cel cada miembro de la familia, TV satelital, internet de alta velocidad, 2 o + equipos de audio, 3-5 TV, maquinas de lavar y secar platos, ropa, computadoras/miembro, seguridad domiciliar, todos los electrodomesticos. Todos los servicios de Internet.	2 tel mínimo, cel cada miembro de la familia, TV satelital, internet de alta velocidad, 2 equipos de audio, 3 TV, maquinas de lavar y secar platos ropa, computadora, internet portan eléctrico y todos los electrodomesticos. Todos los servicios de Internet.	1 teléfono, 1-2 celulares, cable, internet, equipo de audio, más de 2 TV, maquina de lavar ropa, computadora/miembro electrodomesticos básicos.	1 teléfono fijo, mínimo, 1-2 cel, cable, radio, 2 TV, electrodomesticos básicos	1 teléfono fijo, celular cada miembro mayor, cable, equipo de audio, TV, electrodomesticos básicos	1 cel, cable, radio, TV, electrodomesticos básicos	1 cel, radio, TV, estufa	Radio, cocina de leña.
Diversión	Clubes privados, vacaciones en el exterior.	Clubes privados, vacaciones en el interior o exterior	Cine, CC, parques temáticos locales,	Cine, CC, parques temáticos locales,	Cine eventual, CC, parques, estadio	CC, parques, estadio	Parques	

Anexo III: Imágenes Tablero de Tendencias

	<p>Título: A component design inspired by Liquid Glass</p> <p>Autor: Kasun Dilanka</p> <p>Año de publicación: No especificado</p> <p>Descripción: Diseño de componente inspirado en Liquid Glass, con una estética dinámica y translúcida</p> <p>Dimensiones: 1920 × 1440 px</p> <p>Fuente: Sitio web SquarePlanet</p> <p>URL: https://hype4.academy/profile/kasun-dilanka/a-component-design-inspired-by-liquid-glass-</p>
---	---



Título: Skinny - Animación de página de destino con diseño de tarjeta

Autor: Permadi Satria Dewanto

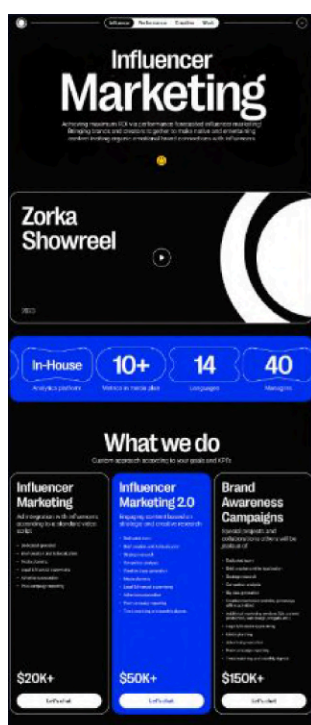
Año de publicación: 2022

Descripción: Animación de landing page con un diseño de tarjeta minimalista y elegante

Dimensiones: 1920 × 2577 px

Fuente: Sitio web Dribbble

URL: <https://dribbble.com/shots/19789128-Skinny-Card-Skin-Landing-Page-Animation>



Título: Sitio web de Zorka Agency- Servicios de marketing

Autor: Agencia Zorka

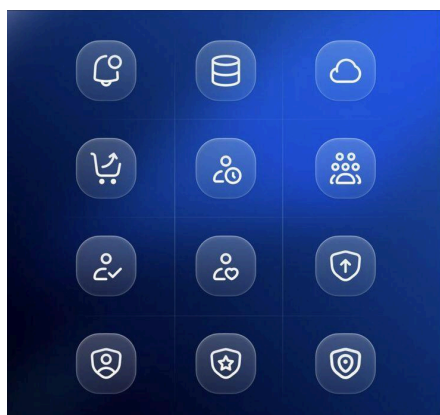
Año de publicación: No especificado

Descripción: Sitio web con un diseño futurista y elegante en tonos negros, que destaca por su estética limpia y minimalista

Dimensiones: 1920 × 4492 px

Fuente: Sitio web Agencia Zorka

URL: <https://zorka.agency/influencer-marketing/>



Título: Icons

Autor: MetaWork Labs

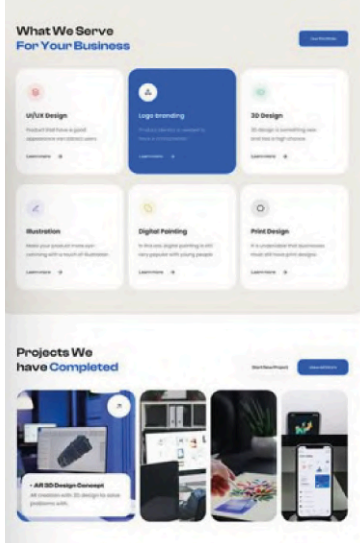
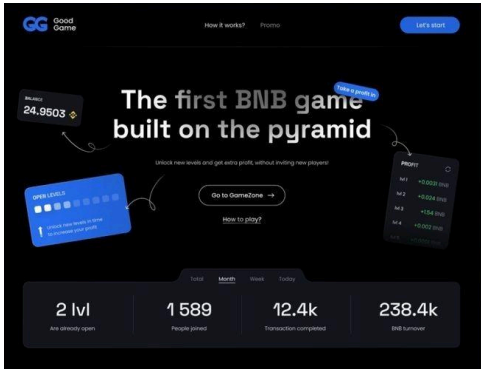

Año de publicación: No especificado

Descripción: Íconos en trazado con estilo glass effect o glassmorphism

Dimensiones: 1080 × 1010 px

Fuente: Pinterest

URL: <https://pin.it/11RID19se>

	<p>Título: Diseño web corporativo Autor: Dynamic Webmatrix Año de publicación: 2024 Descripción: Área donde se destacan servicios y proyectos realizados Dimensiones: 1920 × 2840 px Fuente: Pinterest - Subido en Instagram URL: https://pin.it/3HhcjNCJY</p>
	<p>Título: Juego BNB - Conceptos Autor: Serhii Antoniuk Año de publicación: No especificado Descripción: Diseño web minimalista con formas redondeadas que destacan los conceptos visuales del juego BNB Dimensiones: 1920 × 1468 px Fuente: Sitio web Dribbble URL: https://dribbble.com/shots/19326678-BNB-Game-Concepts</p>
	<p>Título: Team UINugget: 10000 Followers Autor: Surja Sen Das Raj Año de publicación: No especificado Descripción: Composición limpia que equilibra tipografía, curvas suaves y bloques de color Dimensiones: 1080 × 1895 px Fuente: Sitio web Dribbble URL: https://dribbble.com/shots/5672934-Team-UINugget-10000-Followers/attachments/1225348?mode=media</p>

Anexo IV: Material Gráfico Proporcionado y Elaborado

Todas las fotografías utilizadas en el presente proyecto fueron proporcionadas por el archivo institucional de FISICC – Universidad Galileo, incluyendo materiales capturados en eventos académicos y de comunidades vinculadas, con fines exclusivamente académicos.

	<p>Título: Grupo de estudiantes FISICC Autor/Fuente: FISICC – Universidad Galileo Año: 2025 Descripción: Fotografía de un grupo de estudiantes Dimensiones: 512 px × 221 px Formato: JPG Uso: Sección “Sobre Nosotros” del sitio web</p>
	<p>Título: FIT – Foro de Innovación Tecnológica Autor/Fuente: FISICC – Universidad Galileo Año: 2024 Descripción: Fotografía de los participantes durante el evento Dimensiones: 1365 × 768 px Formato: JPG Uso: Sección “Sobre Nosotros” del sitio web</p>
	<p>Título: FIT – Track de Vehículos Autónomos Autor/Fuente: FISICC – Universidad Galileo Año: 2024 Descripción: Participantes del track, junto al equipo organizador Dimensiones: 829 × 405 px Formato: JPG Uso: Sección “Sobre Nosotros” del sitio web</p>



Título: Comunidad SheMinds – FISICC
Autor/Fuente: FISICC – Universidad Galileo
Año: 2024
Descripción: Ingenieras y estudiantes de FISICC, encargadas de promover la participación femenina
Dimensiones: 1024 × 768 px
Formato: JPG
Uso: Sección “Comunidades” del sitio web



Título: Comunidad de Ajedrez – FISICC
Autor/Fuente: FISICC – Universidad Galileo
Año: 2024
Descripción: Fotografía grupal de estudiantes miembros de la comunidad
Dimensiones: 1152 × 768 px
Formato: JPG
Uso: Sección “Comunidades” del sitio web



Título: Comunidad de Deportes – FISICC
Autor/Fuente: FISICC – Universidad Galileo
Año: (sin fecha)
Descripción: Fotografía grupal de estudiantes miembros de la comunidad
Dimensiones: 1024 × 768 px
Formato: JPG
Uso: Sección “Comunidades” del sitio web









Título: Comunidad de Videojuegos – FISICC
Autor/Fuente: FISICC – Universidad Galileo
Año: (sin fecha)
Descripción: Se observa a sus miembros participando en actividades recreativas y competencias
Dimensiones: 1024 × 768 px
Formato: JPG
Uso: Sección “Comunidades” del sitio web

	<p>Título: Comunidad de Ciberseguridad – FISICC</p> <p>Autor/Fuente: FISICC – Universidad Galileo</p> <p>Año: (sin fecha)</p> <p>Descripción: Fotografía de uno de los dispositivos utilizados en la comunidad</p> <p>Dimensiones: 1024 × 768 px</p> <p>Formato: JPG</p> <p>Uso: Sección “Comunidades” del sitio web</p>
	<p>Título: Comunidad de Cultura – FISICC</p> <p>Autor/Fuente: FISICC – Universidad Galileo</p> <p>Año: (sin fecha)</p> <p>Descripción: Fotografía de miembros participando en una actividad de intercambio y promoción literaria</p> <p>Dimensiones: 1019 × 768 px</p> <p>Formato: JPG</p> <p>Uso: Sección “Comunidades” del sitio web</p>
	<p>Título: Bienvenida FISICC</p> <p>Autor/Fuente: FISICC – Universidad Galileo</p> <p>Año: 2025</p> <p>Descripción: Fotografía donde se observa al rector de la universidad y a los nuevos estudiantes durante la inauguración</p> <p>Dimensiones: 512 × 356 px</p> <p>Formato: JPG</p> <p>Uso: Sección “Actividades impulsa y apoya” del sitio web</p>
	<p>Título: Welcome Kit FISICC</p> <p>Autor/Fuente: FISICC – Universidad Galileo</p> <p>Año: 2025</p> <p>Descripción: Fotografía de los kits para los estudiantes al inicio del ciclo académico</p> <p>Dimensiones: 512 × 356 px</p> <p>Formato: JPG</p> <p>Uso: Sección “Actividades impulsa y apoya” del sitio web</p>

	<p>Título: Bootcamp FISICC Autor/Fuente: FISICC – Universidad Galileo Año: 2025 Descripción: Fotografía de los los participantes en una de las charlas Dimensiones: 512 × 342 px Formato: JPG Uso: Sección “Actividades impulsa y apoya” del sitio web</p>
	<p>Título: FIT – Foro de Innovación Tecnológica Autor/Fuente: FISICC – Universidad Galileo Año: 2024 Descripción: Fotografía grupal de los participantes y coordinadores Dimensiones: 512 × 294 px Formato: JPG Uso: Sección “Actividades impulsa y apoya” del sitio web</p>
	<p>Título: Comunidades FISICC Autor/Fuente: FISICC – Universidad Galileo Año: 2025 Descripción: Collage de las distintas comunidades de FISICC Dimensiones: 512 × 410 px Formato: JPG Uso: Sección “Actividades impulsa y apoya” del sitio web</p>
	<p>Título: Foto 1 - Fundador de GTT Autor/Fuente: FISICC – Universidad Galileo Año: (sin fecha) Descripción: Fotografía de uno de los fundadores de GTT Dimensiones: 512 × 658 px Formato: JPG Uso: Sección “Fundadores” del sitio web</p>

	<p>Título: Foto 2 - Fundador de GTT Autor/Fuente: FISICC – Universidad Galileo Año: (sin fecha) Descripción: Fotografía de uno de los fundadores de GTT Dimensiones: 512 × 658 px Formato: JPG Uso: Sección “Fundadores” del sitio web</p>
	<p>Título: Estudiante con un teléfono Autor/Fuente: Envato Elements Año: 2022 Descripción: Estudiante revisando información desde su teléfono móvil Dimensiones: 512 × 658 px Formato: JPG Uso: Sección “Más información” del sitio web</p>
	<p>Título: Ícono de Ingeniería en Telecomunicaciones Autor: Astrid Xaminez Año de creación: 2025 Descripción: Icono para representar la carrera de Ingeniería en Telecomunicaciones Dimensiones: 512 × 620 px Formato: PNG / SVG Uso: Varias secciones del sitio web</p>
	<p>Título: Ícono de Ingeniería en Electrónica Autor: Astrid Xaminez Año de creación: 2025 Descripción: Icono para representar la carrera de Ingeniería en Electrónica Dimensiones: 512 × 508 px Formato: PNG / SVG Uso: Varias secciones del sitio web</p>

	<p>Título: Ícono de Ingeniería en Mecatrónica Autor: Astrid Xaminez Año de creación: 2025 Descripción: Ícono para representar la carrera de Ingeniería en Mecatrónica Dimensiones: 512 × 477 px Formato: PNG / SVG Uso: Varias secciones del sitio web</p>
	<p>Título: Ícono 1 - Gráfica de Barras Autor: Astrid Xaminez Año de creación: 2025 Descripción: Ícono vectorial diseñado para representar uno de los beneficios generales Dimensiones: Escalable Formato: SVG Uso: Sección “Beneficios Generales” del sitio web</p>
	<p>Título: Ícono 2 - Foco Autor: Astrid Xaminez Año de creación: 2025 Descripción: Ícono vectorial diseñado para representar uno de los beneficios generales Dimensiones: Escalable Formato: SVG Uso: Sección “Beneficios Generales” del sitio web</p>
	<p>Título: Ícono 3 - Diana Autor: Astrid Xaminez Año de creación: 2025 Descripción: Ícono vectorial diseñado para representar uno de los beneficios generales Dimensiones: Escalable Formato: SVG Uso: Sección “Beneficios Generales” del sitio web</p>

	<p>Título: Ícono 4 - Global Autor: Astrid Xaminez Año de creación: 2025 Descripción: Ícono vectorial diseñado para representar uno de los beneficios generales Dimensiones: Escalable Formato: SVG Uso: Sección “Beneficios Generales” del sitio web</p>
	<p>Título: Ícono 5 - Llave Autor: Astrid Xaminez Año de creación: 2025 Descripción: Ícono vectorial diseñado para representar uno de los beneficios generales Dimensiones: Escalable Formato: SVG Uso: Sección “Beneficios Generales” del sitio web</p>

Anexo V: FORMS - Encuesta de Validación

GALILEO TECH TALKS

Encuesta de Validación del proyecto de: Diseño de sitio web para dar a conocer las carreras de Ingeniería en Telecomunicaciones, Ingeniería en Electrónica e Ingeniería en Mecatrónica dirigido a estudiantes potenciales que ofrece la Facultad de Ingeniería de Sistemas, Informática y Ciencias de la Computación (FISICC) de la Universidad Galileo.

Antecedentes

Galileo Tech Talks (GTT) iniciativa impulsada por la Universidad Galileo fue creada el año 2020 por el Dr. Alberto Marroquín y el Dr. Oscar Rodas, y actualmente se dedica principalmente a promover las carreras de Ingeniería en Telecomunicaciones, Ingeniería en Electrónica e Ingeniería en Mecatrónica a estudiantes potenciales interesados.


Al visitar la organización se observa que no cuenta con un sitio web para informar a estudiantes potenciales acerca de las carreras de Ingeniería en Telecomunicaciones, Ingeniería en Electrónica e Ingeniería en Mecatrónica, que ofrece.


Por lo que se ha planteado el objetivo de diseñar un sitio web para dar a conocer las carreras de Ingeniería en Telecomunicaciones, Ingeniería en Electrónica e Ingeniería en Mecatrónica dirigido a estudiantes potenciales, que ofrece la Facultad de Ingeniería de Sistemas, Informática y Ciencias de la Computación (FISICC) de la Universidad Galileo.

Instrucciones

Con base a lo anterior, observe la propuesta de diseño de un sitio web y según su criterio conteste las siguientes preguntas de validación, colocando una "X" en los espacios en blanco.

Enlace:
[Galileo Tech Talks](#)

Jasmín_xamínez@galileo.edu [Cambiar de cuenta](#) 

 No compartido

* Indica que la pregunta es obligatoria

Nombre Completo * Tu respuesta _____
Edad * Tu respuesta _____
Género * <input type="radio"/> Femenino <input type="radio"/> Masculino
Profesión * Tu respuesta _____
Puesto * <input type="radio"/> Grupo Objetivo <input type="radio"/> Experto <input type="radio"/> Cliente
Siguiente Borrar formulario

Parte Objetiva

¿Considera usted necesario diseñar un sitio web para dar a conocer las carreras de Ingeniería en Telecomunicaciones, Ingeniería en Electrónica e Ingeniería en Mecatrónica dirigido a estudiantes potenciales, que ofrece la Facultad de Ingeniería de Sistemas, Informática y Ciencias de la Computación (FISICC) de la Universidad Galileo?

- Sí
- No

¿Considera importante recopilar toda la información necesaria de la Facultad de Ingeniería de Sistemas Informática y Ciencias de la Computación (FISICC) de la Universidad Galileo a través de la información que se proporcionó a través del BRIEF para el diseño del sitio web?

- Sí
- No

¿Considera adecuado investigar términos, conceptos, tendencias y tecnologías de diseño relacionados con el diseño de plataformas educativas digitales enfocadas en la promoción de carreras universitarias, para fundamentar la propuesta desde el enfoque del diseño y la comunicación?

- Sí
- No

¿Considera adecuado diagramar la estructura visual y funcional del sitio web mediante herramientas de diseño digital adecuadas para el proyecto?

- Sí
- No

[Atrás](#)[Siguiente](#)[Borrar formulario](#)

Parte Semiológica

¿Considera que los textos del diseño para estudiantes de nivel medio o recién graduados son? *

- Muy adecuados
- Poco adecuados
- Nada adecuados

¿Considera que la combinación de colores (azul, celeste, blanco y verde) utilizada en el sitio web, acorde a las carreras de ingeniería, transmite? *

- Confianza, dinamismo e innovación
- Poco confianza, dinamismo e innovación
- Nada de confianza, dinamismo e innovación

¿Considera que la información del sitio web es? *

- Muy clara
- Poco clara
- Nada clara

¿Considera que los iconos creados para cada carrera (Telecomunicaciones, Electrónica y Mecatrónica) son? *

- Muy comprensibles
- Poco comprensibles
- Nada comprensibles

[Atrás](#)[Siguiente](#)[Borrar formulario](#)

Parte Operativa

¿Cree que la organización y distribución de los elementos en el sitio web es? *

- Clara y facilita la navegación y comprensión del contenido
- Poco clara y dificulta la navegación y comprensión del contenido
- Nada clara y no facilita la navegación y comprensión del contenido

¿Considera que el diseño aplicado, siguiendo la tendencia Glassmorphism (efecto de vidrio con transparencia) es? *

- Muy atractivo e innovador
- Poco atractivo e innovador
- Nada atractivo e innovador

¿Considera que el tamaño de los textos (títulos y descripciones) es? *

- Muy legible
- Poco legible
- Nada legible

¿Considera que el slogan "Explora, inspírate, decide" transmite bien la idea y el propósito del sitio web para conocer las carreras de Ingeniería en Telecomunicaciones, Ingeniería en Electrónica e Ingeniería en Mecatrónica ? *

- Sí
- No

[Atrás](#)[Siguiente](#)[Borrar formulario](#)

GALILEO TECH TALKS

Encuesta de Validación del proyecto de: Diseño de sitio web para dar a conocer las carreras de Ingeniería en Telecomunicaciones, Ingeniería en Electrónica e Ingeniería en Mecatrónica dirigido a estudiantes potenciales que ofrece la Facultad de Ingeniería de Sistemas, Informática y Ciencias de la Computación (FISICC) de la Universidad Galileo.

Jasmin.xamirez@galileo.edu [Cambiar de cuenta](#)



No compartido

* Indica que la pregunta es obligatoria

Comentarios

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

Tu respuesta

[Atrás](#)

[Enviar](#)

[Borrar formulario](#)

Nunca envías contraseñas a través de Formularios de Google.

Este formulario se creó en Universidad Galileo. [Contactar con el propietario del formulario](#)

¿Parece sospechoso este formulario? [Informe](#)

Google Formularios

Anexo VI: Fotografías - Encuesta de Validación

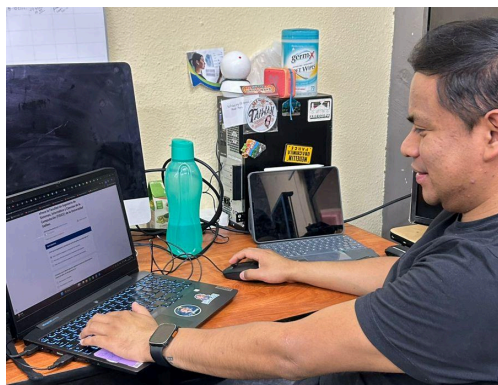
Fotografías de clientes en la validación del proyecto



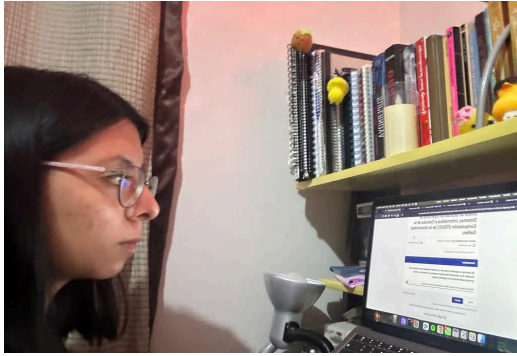
Dr. Óscar Rodas, fundador de GTT.



Dr. Alberto Marroquín, fundador de GTT.



Roberth Bautista, Coordinador del Área de Promoción.



Gabriela Subuyú, Desarrolladora Web.

Instrucciones

Con base a lo anterior, observe la propuesta de diseño de un sitio web y según su criterio conteste las siguientes preguntas de validación, colocando una "X" en los espacios en blanco.

Enlace:
[Galileo Tech Talks](#)

* Indica que la pregunta es obligatoria

Nombre Completo *

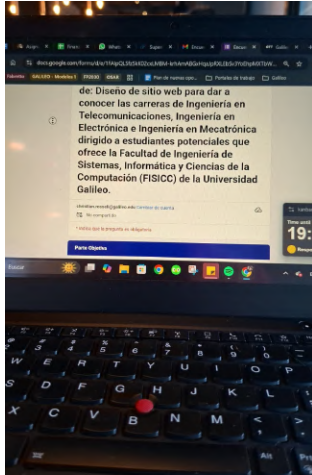
Karen Johana Sánchez Natareno

Karen Sánchez, Ingeniera de Laboratorio.

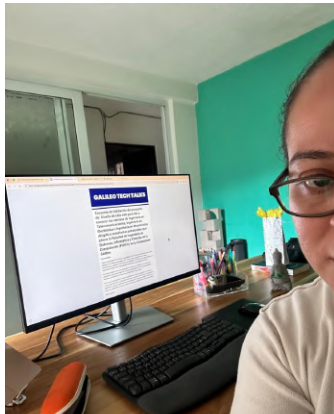
Fotografías de expertos en la validación del proyecto



Mgtr. Antonio Gutiérrez, Licenciado de la carrera de Comunicación y Diseño.



Lic. Christian López, Licenciado de la carrera de Comunicación y Diseño.



MSc. Sandra Escobar, Licenciada de la carrera de Comunicación y Diseño.

Instrucciones

Con base a lo anterior, observe la propuesta de diseño de un sitio web y según su criterio conteste las siguientes preguntas de validación, colocando una "X" en los espacios en blanco.

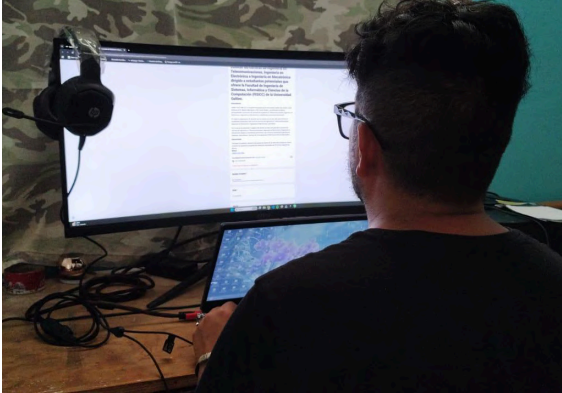
Enlace:
[Galileo Tech Talks](#)

* Indica que la pregunta es obligatoria

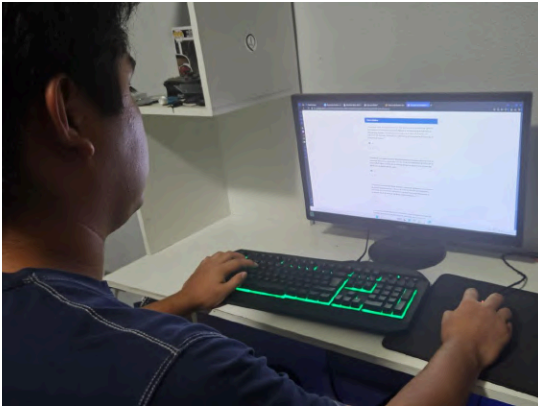
Nombre Completo *

Arnulfo Guzmán

Mgr. Arnulfo Guzmán, Licenciado de la carrera de Comunicación y Diseño.



Ángel de Jesús Soto, Desarrollador de Software.



David Alessandro Morales Véliz, Estudiante de Ingeniería en Sistemas – Desarrollo de sitios web.