

UNIVERSIDAD DE EL SALVADOR  
FACULTAD DE CIENCIAS Y HUMANIDADES  
ESCUELA DE ARTES  
CURSO DE ESPECIALIZACIÓN “EL ARTE EN LA GESTIÓN CULTURAL”



TITULO DEL PROYECTO:  
**PLAN DE CAPACITACIÓN EN BRANDING Y MARKETING  
DIGITAL PARA OPTIMIZACIÓN DE MARCA, DIRIGIDO A  
EMPREENDEDORES DEL MUNICIPIO DE SAN SALVADOR, AÑO  
2021.**

PRESENTADO POR

XOCHI MARISOL ANTONIO ARGUETA	AA12119
ERICK STEVEN DIAZ MEJIA	DM14028
CRISTIAN ALEXANDER QUIJADA JIMENEZ	QJ06004

**INFORME FINAL DE RESULTADOS DE PROYECTO  
PARA OPTAR AL TITULO DE LICENCIADOS EN ARTES PLÁSTICAS  
OPCIÓN DISEÑO GRAFICO**

MSC. XENIA MARÍA PÉREZ OLIVA  
DOCENTE ASESOR/A

MSC. LIGIA DEL ROSARIO MANZANO MARTÍNEZ  
COORDINADORA GENERAL DE PROCESOS DE GRADUACIÓN

SEPTIEMBRE DE 2021  
CIUDAD UNIVERSITARIA, SAN SALVADOR, EL SALVADOR

**AUTORIDADES DE LA UNIVERSIDAD DE EL SALVADOR.**

**RECTOR**

Mtro. Roger Armando Arias Alvarado

**VICERRECTOR ACADÉMICO**

PhD. Raúl Ernesto Azcúnaga López

**VICERRECTOR ADMINISTRATIVO**

Ing. Juan Rosa Quintanilla

**SECRETARIO GENERAL**

Ing. Francisco Alarcón

**AUTORIDADES DE LA FACULTAD DE CIENCIAS Y HUMANIDADES**

**DECANO**

Mtro. Oscar Wuilman Herrera Ramos

**VICE DECANO**

Mtra. Sandra Lorena Benavides de Serrano

**SECRETARIO**

Mtro. Juan Carlos Cruz Cubías

**AUTORIDADES DE LA ESCUELA DE ARTES**

**DIRECTOR ESCUELA DE ARTES**

Lic. Ricardo Alfredo Sorto Álvarez

**COORDINADORA DE PROCESOS DE GRADUACIÓN**

Mtra. Ligia del Rosario Manzano Martínez

**DOCENTE DIRECTORA**

Mtra. Xenia María Pérez Oliva

## TRIBUNAL EVALUADOR

Mtro. José Orlando Ángel Estrada

---

Mtro. Carlos Alberto Quijada Fuentes

---

Mtra. Mtra. Xenia María Pérez Oliva

---

## AGRADECIMIENTOS

Primeramente, quiero darle gracias a Dios por brindarme la oportunidad de culminar por medio de este proyecto los procesos académicos en ésta brillante institución. Universidad de El Salvador. Agradecer a nuestra alma máter que de muchas formas nos apoyó para estar donde estamos, también un agradecimiento especial a mi familia y seres queridos más cercanos por el incondicional apoyo, a mis padres en especial, por aguantar todo e incluso acompañarme en mis desveladas, a mi hermana por brindarme un techo cuando era necesario salir tarde de la Universidad, también, agradecimientos enormes a mis amigos durante la carrera, por los buenos momentos y los ánimos brindados para no rendirse nunca, en especial, a mis grandes amigos y compañeros de Tesis, con quienes he trabajado la mayor parte de la carrera y no dudo que son las mejores personas, quienes ante todo han sido serios, correctos y se ha mantenido una gran comunicación, que a pesar de cualquier imprevisto por alguno u otro motivo siempre han estado presentes. Y a todas las personas cercanas, que me han brindado de su apoyo con quienes quiero compartir este logro de alcanzar esta meta y pronto obtener ese añorado título como Licenciado en Artes Plásticas, opción Diseño Gráfico.

Erick Diaz

El presente trabajo de proceso de grado lo dedico principalmente a Dios, por ser el inspirador y darme fuerza para continuar en este proceso de obtener uno de los sueños más anhelados de mi vida y que hoy puedo llegar a culminar.

A mis padres, por su trabajo y sacrificio en todos estos años, por el apoyo en todos los aspectos que me brindaron a lo largo de esta etapa de mi vida.

A mis dos compañeros y amigos de tesis, Xochi y Erick quienes a lo largo de toda la carrera siempre han estado presentes en cada compromiso académico y dedicados también a la ejecución del curso de especialización en este proceso de grado el cual sin ellos no hubiese sido posible.

Agradecimientos especiales a Maestro Orlando Ángel, Maestra Xenia Pérez, Lic. Ricardo Sorto; quienes siempre me brindaron su apoyo académico y moral para motivarme a seguir mis estudios.

A todas las amistades que me motivaron a seguir adelante y en especial a aquellos docentes que siempre me brindaron su apoyo para seguir y que nos abrieron las puertas y compartieron sus conocimientos.

De igual manera mis agradecimientos a la Universidad de El Salvador, por brindarme la oportunidad de mi formación profesional en la Escuela de Artes en la Licenciatura de Artes Plásticas opción Diseño Gráfico.

Cristian Quijada

En este trabajo quiero brindar mi agradecimiento primer lugar antes que nada a Dios por permitirme llegar hasta esta etapa de culminación de mis estudios. Agradezco profundamente a mi madre y padre ya que gracias a su apoyo emocional como económico, hoy en día estoy por culminar este sueño. A mis hermanos, a mis seres queridos, amiga y novio, por el apoyo, la ayuda, comprensión y el impulso que me dieron para salir adelante en cada momento que lo necesité.

También agradecer a cada uno de mis profesores, ya que el conocimiento que me impartieron en cada una de las materias, son y serán útil en mi desarrollo profesional y personal, a mis compañeros que fueron un apoyo en muchos momentos buenos y malos.

Agradezco a mis dos amigos, con los que hoy estamos entregando este proyecto de nuestra especialización, que simboliza la culminación de nuestra carrera, siempre les estaré agradecida por el apoyo que he recibido de su parte.

Agradecer infinitamente a la Universidad De El Salvador, por darme la oportunidad de formarme como profesional, en la Licenciatura de Artes Plásticas con especialización en diseño gráfico.

Xochi Antonio

**Trabajo de grado presentado por:**

Antonio Argueta, Xochi Marisol, AA11219, Licenciatura en Artes Plásticas,  
Opción Diseño Gráfico, Escuela de Artes, Facultad de Ciencias y Humanidades,  
Universidad de El Salvador.

Diaz Mejía, Erick Steven, DM14028, Licenciatura en Artes Plásticas, Opción  
Diseño Gráfico, Escuela de Artes, Facultad de Ciencias y Humanidades,  
Universidad de El Salvador.

Quijada Jiménez, Cristian Alexander, QJ06004, Licenciatura en Artes Plásticas,  
Opción Diseño Gráfico, Escuela de Artes, Facultad de Ciencias y Humanidades,  
Universidad de El Salvador.

## RESUMEN

En el presente trabajo de investigación de proceso de grado, se puede observar la diversidad de estrategias que se pueden utilizar en el Plan de estudios de la carrera Licenciatura en Artes Plásticas, opción Diseño Gráfico, Escuela de Artes, Facultad de Ciencias y Humanidades, Universidad de El Salvador, lo cual en el proyecto presentado se muestra la realidad de muchos emprendedores que por la necesidad de salir adelante, tratan de crecer, sin tener un grato conocimiento en el área del Diseño Gráfico.

El proyecto nace con la principal idea de ser un apoyo, de brindar un servicio, en el cual se brinden los conocimientos necesarios para la correcta gestión de marca, este taller de capacitación consistió brindar un servicio de capacitación basada en branding de marca a emprendedores como estudiantes de la Universidad de El Salvador como a participante que son del área de San Salvador, en base a la necesidad comentada con cada uno de ellos con quienes, además, se pasaron encuestas y se llegaron a las conclusiones de cuáles son sus principales necesidades, de las cuales carecen para crecer en sus proyectos, como una línea gráfica bien definida, conocimiento del manejo de redes sociales, fotografía entre otras. Después de ello, se retomaron los estudios por medio de lo adquirido durante la carrera, en lo cual se les brindó lo más puntual y especializado posible, conocimientos básicos, pero de acción inmediata que puede funcionar a corto y a largo plazo para la correcta gestión y administración de sus emprendimientos.<sup>1</sup>

Palabras clave: emprendedor, proyecto, capacitación, branding

---

<sup>1</sup> Díaz, Erick; Quijada, Cristian; Antonio, Xochi, N. (año). Plan de capacitación en branding y marketing digital para optimización de marca, dirigido a emprendedores del municipio de san salvador, año2021.

[Curso de Especialización "El Arte en la Gestión Cultural" Universidad de El Salvador]



## ABSTRACT

In this research work of degree process, we can see the diversity of strategies that can be used in the curriculum of the Bachelor of Fine Arts, Graphic Design option, School of Arts, Faculty of Sciences and Humanities, University of El Salvador, which in the project presented shows the reality of many entrepreneurs who by the need to get ahead, try to grow, without having a pleasant knowledge in the area of Graphic Design.

The project was born with the main idea of being a support, to provide a service, which provide the necessary knowledge for proper brand management, this training workshop consisted of providing a training service based on brand branding to entrepreneurs as students of the University of El Salvador as a participant who are from the area of San Salvador, based on the need discussed with each of them with whom, in addition, surveys were passed and conclusions were reached as to what their main needs are, which they lack to grow in their projects, such as a well-defined graphic line, knowledge about social networking management, photography, among others. After that, the studies were resumed by means of what was acquired during the career, in which they were provided with the most punctual and specialized as possible, basic knowledge, but of immediate action that can work in the short and long term for the correct management and administration of their ventures.

Key words: entrepreneur, project, training, branding.

## ÍNDICE

RESUMEN.....	8
ÍNDICE DE FIGURAS.....	11
INTRODUCCIÓN.....	12
CONTEXTO GENERAL.....	13
I CONTEXTO GENERAL DEL PROYECTO.....	14
1.1 Descripción del proyecto.....	14
1.2 Antecedentes y justificación.....	16
II OBJETIVOS.....	19
2.1 Objetivo general.....	19
2.2 Objetivos específicos.....	19
III CONTENIDO GENERAL.....	20
3.1 Fundamentación.....	20
3.1.2 Apoyo a la micro y pequeña empresa.....	23
3.2 Desafíos de la gestión artístico-cultural.....	24
3.3 Estrategias creativas.....	26
IV EJECUCIÓN DEL PROYECTO.....	29
4.2 resultados obtenidos.....	34
4.3 Resultado final.....	37
4.4 análisis y evaluación de resultados.....	43
V CONTINUIDAD DEL PROYECTO.....	49
VI CONCLUSIONES.....	51
VII RECOMENDACIONES.....	54
BIBLIOGRAFIA.....	57
ANEXOS.....	58

## ÍNDICE DE FIGURAS

### tablas

Tabla 1 Actividades realizadas .....	29
Tabla 2Actividades Realizadas etapa 2 .....	30
Tabla 3Actividades Realizadas, etapa 3 .....	31
Tabla 4 Actividades Realizadas Etapa 4 .....	32
Tabla 5 Actividades realizadas Etapa 5 .....	33

### Imágenes:

Captura de pantalla 1, desarrollo módulo I .....	34
Captura de pantalla 2, desarrollo módulo I .....	35
Captura de pantalla 3, desarrollo módulo I .....	37
Captura de pantalla 4, perfil de Facebook, La Cocina de Karlita. ....	38
Captura de pantalla 5, perfil de Facebook, Proyecto Detalles .....	39
Captura de pantalla 6 perfil de Instagram, con nuevo logotipo. ....	40
Captura de pantalla 7 , perfil inicial de Instagram .....	40
Captura de pantalla 8, Perfil de Facebook, imagen de. portada. GEEK INC .....	41
Captura de pantalla 9, perfil de Facebook Kary dessert .....	42

### Logotipos:

Logo 1, Logotipo inicial La cocina de Karlita .....		Logo 2,Logotipo final La cocina de Karlita .....	38
Logo 3, Logotipo inicial, proyecto Detalles/ Logo 4. logotipo final, proyecto Detalles .....			39
Logo 5, Logotipo inicial Geek In/ Logo 6 Logotipo Final Geek Ink.....			40
Logo 7Logo inicial Del Proyecto Ricciardo Bakery.....			42
Logo 8Diseño Flnal logotipo, Proyecto Ricciardo Bakery.....			42

### Fotografías:

Fotografía 1, Desarrollo módulo II .....	36
Fotografía 2, Productos y Práctica en el taller de fotografía.....	41
Fotografía 3, Productos y Práctica de foto en el taller de fotografía .....	41
Fotografía 4, Promocionales impresos para cada proyecto .....	43

## INTRODUCCIÓN

En el presente documento se describe de manera precisa cada una de las etapas, así como también las actividades desarrolladas durante la planeación, ejecución y finalización del proyecto de gestión cultural en el arte titulado: PLAN DE CAPACITACIÓN EN BRANDING Y MARKETING DIGITAL PARA OPTIMIZACIÓN DE MARCA, DIRIGIDO A EMPRENDEDORES DEL MUNICIPIO DE SAN SALVADOR, AÑO 2021, surgiendo de la situación económica actual donde los emprendedores son una base sustancial para las economías locales de cualquier país, esto además aplicándose a comunidades o colectivos que necesitan del apoyo profesional para mejorar sus ingresos económicos.

Se explica, además, la finalidad con la que se estructuró y como se llevó a cabo cada proceso tomando en cuenta la realidad de emergencia sanitaria que se padece a nivel mundial a causa de la Covid-19 y que, debido a esta situación, se establecen muchas estrategias para su desarrollo y aplicación. Además, se evidencia con fotografías y capturas de pantalla lo que se realizó en el proceso didáctico en cada uno de los módulos con los participantes del proyecto.

Se incluyen los resultados obtenidos de este proceso y cómo los beneficiarios aplican estos cambios gráficos en sus proyectos o emprendimientos, con miras a su continuidad.

También se muestra la capacidad de los gestores en el área del diseño gráfico y el proceso didáctico de cómo hacerlo adecuado para los participantes y los resultados finales de los procesos que se aplicaron durante la ejecución del proyecto.

## CONTEXTO GENERAL

# I CONTEXTO GENERAL DEL PROYECTO

## 1.1 Descripción del proyecto

La gestión cultural, ha sido asesorada por diferentes maestros y licenciados de la Escuela de Artes de la Universidad de El Salvador, quienes con su gran capacidad brindaron de sus conocimientos en el área y formaron a una buena cantidad de estudiantes egresados de la Escuela de Artes como parte del Proceso de Grado, dicho proyecto ha sido impartido en la modalidad virtual los días sábados vía Google Meet, en 6 módulos, los cuales en su mayoría constan de una clase preparada y asesorías con cada uno de los grupos que participan en el proyecto además de asesorías programadas durante la semana y el tiempo estimado es de 7 meses, desde febrero hasta septiembre.

El proyecto se ha enfocado en capacitar a un grupo de emprendedores ubicados en diferentes puntos del municipio de San Salvador, en donde por medio de Google Meet, se impartieron clases acerca de todo lo necesario para hacer crecer una marca, lo cual a lo largo del proyecto se han descrito: el branding, el marketing digital y la fotografía. Teniendo como objetivo que por medio de estas etapas generales ellos logren tener un mejor posicionamiento y visualización de sus marcas, dato que se obtuvieron por medio de encuestas o conversaciones con cada uno de los emprendedores, en donde ellos manifestaron cómo les ha ayudado el proyecto para crecer, para hacer mejor las cosas en el momento de promocionar sus productos, para una toma de fotografía más interesante o para un mejor manejo en las plataformas donde se promocionan.

Se desarrollaron 3 módulos, de los cuales el primero consistió en tres sesiones virtuales de 1 hora de duración con temas relacionados al branding de marca, el módulo II consistió en una sesión virtual de 1 hora donde se desarrollaron temas básicos sobre la fotografía, este módulo incluyó la realización de dos sesiones presenciales de 3 horas prácticas con los participantes donde cada uno hizo

práctica fotográfica de sus productos. En el módulo III se desarrolló el tema de marketing digital con tres sesiones virtuales de una hora cada una, en total se realizaron 3 módulos y la duración fue de 13 horas con respecto al taller. Durante la realización del primer módulo se desarrolló la modificación de las líneas gráficas de cada proyecto esto durante 2 semanas con la duración de 20 horas.

La idea principal del proyecto ha sido impartir y desarrollar 3 contenidos importantes y básicos del diseño gráfico: en el branding de marca, que incluye la creación desde cero o modificación de la misma, capacitación en procesos de toma de fotografía de productos, donde se les dio primeramente a conocer los conceptos básicos en la fotografía, luego se les dio a conocer la idea de crear personalmente su pequeño estudio de fotografía con objetos que están al alcance de cada uno, el manejo de las luces y por supuesto la toma de fotografía; y la elaboración de estrategias y contenido en marketing digital, donde se les dio a conocer el manejo ideal de redes sociales, el tipo de publicaciones, los tamaños de fotografías para dichas redes, y el manejo de plataformas que administran la publicidad de sus marcas en sus principales redes sociales, tales como Anuncios de Facebook, plataforma que ayuda a el manejo correcto de campañas publicitarias, y administra cada vez que se paga publicidad, dando los datos exactos de interacción, ya sea en cuanto a “likes”, comentarios, mensajes, todo esto bajo la asesoría de los capacitadores.

Las capacitaciones, dieron inicio desde el día lunes 7 de junio, donde se comenzó creando los guiones de clases y la organización para ser impartidas, dando inicio ya con los capacitados el día lunes 14 de junio y finalizando el día Lunes 12 de Julio. La mayoría fueron impartidas por medio de la plataforma de Google Meet y hubo dos clases (fotografía de productos) que fueron impartidas presencialmente; específicamente en el Salón de Fotografía de la Escuela de Artes, Universidad de El Salvador

Uno de los principales objetivos del proyecto, además de ayudar a los emprendedores en el crecimiento de sus marcas, fue aprender a ser buenos gestores culturales, es decir, por medio de los conocimientos adquiridos, poder aportar a la sociedad con lo que se sabe, de modo que el proyecto siga creciendo, siga generando más apoyo a más emprendedores por medio de más capacitadores que quieran servir de apoyo.

## 1.2 Antecedentes y justificación

### 1.2.1 Antecedentes

Vinculado con el plan de capacitación en branding y marketing digital para optimización de marca, dirigido a emprendedores del municipio de San Salvador, año 2021, se encontró una tesis realizada por Aguilar, M.C., Cantizano J.Y., Sosa, R.X. con el título “Branding como estrategia de posicionamiento de imagen de marca para fortalecer a emprendedores”; Caso ilustrativo. (TOCOMADERA) esta investigación se realizó en la Universidad de El Salvador y tuvo los siguientes objetivos, Orientar el uso del “Branding” como herramienta de posicionamiento de marca para emprendedores, Identificar estrategias de “Branding”, Proponer el uso de estrategias publicitarias, Analizar si los emprendedores MYPES, Obtener información relacionada con la aplicación de leyes y reglamentos que rigen a la industria maderera.

Dicha investigación, proporcionó bases interesantes para el proyecto desde su enfoque orientado a la implementación de capacitaciones, pasando por las estrategias de posicionamiento y la aplicación de un caso real de Branding, sobre todo la experiencia en la realización de un estudio actualizado.

Con lo anterior mencionado y como antecedente podemos comprender que específicamente existe la necesidad del desarrollo de proyectos como este ya que, beneficia en muchos factores a esta comunidad de emprendedores. En este sentido muchos de ellos, con sus productos o servicios han salido adelante, pero



tal vez no tienen los clientes que proyectaban o las ventas deseadas. Una de las más grandes razones de estos problemas es la falta de conocimiento en cuanto al marketing o publicidad y la falta de una identidad gráfica, ya sea, logo de su marca y una línea gráfica, la cual haga que su negocio sea reconocido en cualquier lugar. Entonces, la necesidad que desde el principio se tenía previsto con este proyecto, de ayudar a ese grupo de emprendedores que tiene poco conocimiento de lo antes mencionado.

Los beneficiarios de este proyecto de gestión cultural han sido emprendedores del municipio de San Salvador, los cuales no pertenecen a ninguna asociación o gremio que los apoye, son proyectos individuales, ubicados en diferentes zonas, pero siempre del área urbana del municipio. Los emprendedores participantes en este proceso son ciudadanos que pertenecen a un nivel económico medio, alguno de ellos sigue en sus estudios superiores, las edades oscilan entre los 25 y 40 años, en total son 5 participantes donde 4 son del sexo femenino y un masculino.

Una de las principales causas es el desconocimiento de procesos básicos de creación de marca, los cuales podrían derivarse debido a que muchos emprendedores no ven necesario e importante sobre estos procesos; además, influye el precio por un curso de marketing o diseño gráfico suelen tener un costo alto y se remiten a la prueba o error y en otros casos la búsqueda de tutoriales en la red. Esto tiene muchas consecuencias negativas para los proyectos ya que al no contar con una identidad gráfica bien resuelta imposibilita la percepción agradable a más clientes.

La falta de una estrategia de marketing genera menos ingresos económicos, de igual manera al no poseer una buena fotografía, que es de gran importancia para mostrar los productos, reduce en gran medida la forma de influenciar la decisión de un comprador potencial. Estos procesos básicos son importantes

para la correcta gestión de una marca es lo que afecta a no poder mejorar los ingresos económicos.

En respuesta a ello, el objetivo principal de éste proyecto, fue que por medio de los conocimientos profesionales en el área del diseño de parte de los capacitadores, tener la base y capacidad de compartir y enseñarles a personas que desean superarse en sus negocios o emprendimientos, de modo que sus marcas crezcan, primeramente en la parte gráfica, y por medio de ello crecer económicamente, ya que se conoce la importancia de tener una buena imagen para que el negocio tenga mayor movimiento en las ventas y por consiguiente, mayores ingresos.

### **1.2.2 Justificación.**

El proyecto se crea a partir de una serie de elementos reales, actuales y que son de mucha importancia, como el alto crecimiento de proyectos de emprendimiento a causa de la emergencia sanitaria a nivel mundial y que marca un precedente en las economías; asimismo, el desempleo a causa de las cuarentenas que justifica miles de empleos perdidos en el país; por ello, se sustenta y promueve estos proyectos de emprendimiento como forma de ingresos para las familias salvadoreñas.

Como profesionales en las artes, se decide crear un plan estratégico para proyectos que necesitan este algún tipo de procesos de asesorías y capacitaciones en el área de gestión de marcas, con el propósito de ser más competentes en el mercado y mejorar sus ingresos económicos.

El presente proyecto, como primer punto, tiene la finalidad para los capacitadores de aprender a ser gestores culturales, llevando a cabo un proyecto en el cual se brindan diferentes servicios, en este caso, los servicios como diseñadores gráficos, donde se le brinda apoyo a emprendedores del municipio de San Salvador.

El servicio que se dio ha sido específicamente de branding, fotografía y marketing digital; pues se pretendió dar a conocer la importancia de obtener una imagen gráfica para un mayor reconocimiento en el mercado; luego, conocer la importancia en la fotografía y finalmente un buen manejo de redes sociales.

Sobre todo, es de gran beneficio para los proyectos de emprendimiento que no cuentan con el apoyo o las herramientas que les permitan hacer una correcta gestión de sus marcas, el proyecto genera mejor competencia en el mercado, saber cómo generar mejores ingresos, ayuda a las economías locales e individuales para generar mejor crecimiento económico y expandirse o lograr establecer nuevos proyectos a futuro.

## II OBJETIVOS

### 2.1 Objetivo general

- Proporcionar un espacio de capacitaciones dirigida a emprendedores a través de la cual puedan instruirse de modo que perfeccionen la aplicación de procesos de branding y ejecución de estrategias de marketing digital de forma autónoma a sus proyectos.

### 2.2 Objetivos específicos

- Elaborar contenidos en Branding de marca y marketing digital basados en los conocimientos del diseño gráfico.
- Generar la habilidad de los beneficiarios en el manejo de arte gráfico enfocado a marketing en social media.

- Desarrollar asesorías personalizadas a los beneficiarios del proyecto para la aplicación de procesos técnicos en branding y marketing.
- Ejecutar taller de fotografía para el desarrollo de conocimientos de forma integral,
- dinámica, teórica y práctica para generar contenido en redes sociales.

### III CONTENIDO GENERAL

#### 3.1 Fundamentación

Actualmente existe un alto crecimiento en emprendedores que nacen a causas de la situación económica generada por la pandemia de covid-19, ante esto muchos emprendedores desconocen la forma correcta de gestionar sus proyectos de manera adecuada en el sentido de marketing y esto evita que generen mejores ingresos económicos.

Desde el inicio de la pandemia y a medida que fue avanzando en todo el mundo, las medidas de restricción, la paralización de los comercios en todo el mundo, derivó en el cierre obligatorio de muchos negocios a nivel mundial y por consecuente en nuestro país, al ser una economía mucho más frágil, era evidente resentir los efectos negativos de la pandemia en los comercios.

Con lo anterior mencionado y el alto número de personas desempleadas, muchas personas tomaron la iniciativa de abrirse camino en arriesgarse en pensar y materializar una idea de negocio, para poder cubrir las necesidades básicas del hogar, como lo son comida, agua, energía eléctrica y solventar compromisos económicos adquiridos.

Ha sido importante el número de personas que se vieron obligadas a generar su proyecto de emprendimiento, dentro de las áreas que más ha aportado en nuevos negocios lo son la elaboración de alimentos y que en la mayoría ofrecen servicio a domicilio, también proyectos de venta de ropa, calzado, entre otros.

Es importante mencionar que en nuestro país existe un amplio mercado con respecto a los proyectos de negocio relacionado a la preparación de alimentos, algunos proyectos que surgieron de la cuarentena donde los productos relacionados a la protección del Covid-19 como alcohol el, mascarillas, desinfectantes, genero una amplia demanda y por lo que muchos apostaron a este tipo de productos para su emprendimiento.

Por otra parte, es inevitable poder observar la forma en que estos proyectos se manejan en el medio digital, la cual ha sido el medio usado por la mayoría de los emprendimientos desde que inicio la pandemia y sus efectos, la mayoría ha hecho uso de redes sociales en mayor uso Facebook e Instagram y utilizando mensajería instantánea como WhatsApp para comunicarse con sus clientes.

Muchos proyectos por desconocimiento no realizan una gestión correcta de sus marcas como tal, mucho se basan en como otros proyectos similares se muestran en redes sociales, pero eso no es del todo acertado, ya que muchos pueden carecer de esos aspectos técnicos que requiere una línea grafica para que se vuelva más competente en el mercado y generar mejores ingresos.

Cabe señalar que uno de los principales problemas que enfrentan los emprendedores es el poco o nulo conocimiento en manejo de redes sociales donde visualizan sus proyectos, esto sumado a la carencia en conocimientos de identidad visual (logo, paleta de colores y tipografía), lo que causa algunas deficiencias tanto en captar la atención de potenciales clientes y una óptima

visualización de sus emprendimientos en las diferentes plataformas digitales, esto afecta en gran medida los ingresos económicos de cada uno.

Es muy necesario la aplicación de una solución que ayude al desarrollo y a optimizar la visualización de cada proyecto de los participantes, en este sentido es importante la realización de una capacitación que genere una solución a estos problemas, ya que muchos emprendimientos no logran generar mayores ingresos económicos por no tener un mejor alcance de público y esto causa que muchos desistan de seguir sus ideas de negocio.

Como solución principal la implementación de un taller de capacitación en estas áreas para instruir a los participantes en conocimientos básicos de diseño; esto con el objeto de lograr crear o ajustar de mejor manera su identidad gráfica. Los contenidos serán impartidos por nuestro equipo de trabajo, realizando las capacitaciones y asesorías de manera virtual, generando los contenidos precisos e idóneos para que estos sean de fácil comprensión y aplicación para cada una de estas áreas en las que ellos tienen deficiencias. Esto con la finalidad de que ellos tengan los conocimientos para facilitarles el ser sus propios gestores y creadores de contenidos publicitarios.

Parte de las carencias y necesidades con las que cuentan muchos de los nuevos emprendedores es que las pocas instituciones de apoyo a los emprendedores, tienen un enfoque diferente, tales como el financiamiento con instituciones internacionales o ciertas formaciones de crecimiento como emprendedor, pero no algo específico como lo planteado en éste proyecto que tengan el fin de apoyarles en cuanto al área gráfica y publicitaria, es decir, las instituciones que existen apoyan en capacitaciones generales, más no se basan en algo más profundo como lo es el manejo de las redes sociales, la creación de marca, la fotografía, sino que ellos están más interesados en mostrar la mejor forma de generar micro y pequeños empresarios, y de generar ingresos más inmediatos por medio de ferias de emprendedores, eventos que apoyen al emprendedor y

en ocasiones, de igual modo se generan capacitaciones, en las cuales dan una base del área gráfica y publicitaria, pero ninguna de esas organizaciones brinda algo tan personalizado, como el tener asesorías personales con cada emprendedor, ayudarles en la creación o renovación de su marca, mostrarle técnicas de fotografía especializadas en productos, entre otras cosas.

### 3.1.2 Apoyo a la micro y pequeña empresa

Para el presente proyecto, se ha retomado unas de las diferentes instituciones existentes que contribuyen con el crecimiento del sector de los emprendedores, CONAMYPE esta institución pública está diseñada para brinda apoyo a personas emprendedoras y empresarias dueñas de micro y pequeñas empresas en el cumplimiento de sus obligaciones formales, a través de capacitaciones, acompañamiento técnico y legal.

Esta institución a lo largo de su trayectoria ha creado una diversidad de programas con el fin de brindar oportunidades a los emprendedores, en la actualidad muchos de estos programas han sido modificados para adaptarse a las nuevas demandas económicas y creativas que existen, por ejemplo.

Desarrolla el Programa Juventud Emprende, con el propósito de generar, acelerar y consolidar negocios emergentes en el segmento de las micro y pequeñas empresas, está ofreciendo un espacio para la co-creación de ideas de negocio, para desarrollar capacidades emprendedoras y empresariales, y compartir ideas creativas. Además, en Juventud Emprende, se enseñan metodologías para desarrollar clientes y fomentar la cultura emprendedora. El programa te ofrece asesoramiento para crear empresas, formación emprendedora, desarrollo de Redes, gestión de Financiamiento, facilitación para participar en espacios de comercialización, fomento de la autogestión

Base de Concursos para Fondos de Reactivación el cual esta creado para ayudar a las, micro empresas que tiene dificultades económicas en donde participan 6 categorías que son, fondos Mype, fondos clúster de moda, fondos artesanías, fondos industrialización Mype, corredores productivo y fondos del valle del Jiboa

El Programa PACSES, tiene como objeto de brindar atención integral a las familias y personas en situación de extrema pobreza y exclusión social, a fin de ampliar las capacidades básicas y promover la igualdad de oportunidades de las personas en las comunidades rurales a través de intervenciones en capital humano, infraestructura social básica, generación de ingresos y gestión territorial.

También CONAMYPE da apoyo a los emprendedores ya establecidos con diferentes oportunidades de obtener créditos financieros, el poder surtir con productos al gobierno, participación en ferias donde pueden ofertar sus productos, la creación de unas tiendas en diferentes zonas turísticas, para promover los productos locales y su exportación

Con estos tipos de fondos se busca incrementar en las MYPE la capacidad productiva mediante el acceso de recursos financieros en muchas ocasiones no reembolsable que permita adquirir maquinarias o equipo que les permita mejorar sus procesos.

### **3.2 Desafíos de la gestión artístico-cultural**

Dentro de los elementos favorables en la ejecución del proyecto, está el contenido didáctico el cual se elaboró de manera que su comprensión sea la más óptima, utilizando términos adecuados y de fácil comprensión.

También el desarrollo correcto del taller, la participación de los emprendedores y la asistencia de ellos en cada una de las sesiones fue muy importante para la ejecución del mismo.



El desarrollo de los temas impartidos se hizo de manera fluida y constante, manteniendo una consecución de los temas de manera uniforme.

La participación en el módulo práctico de fotografía con cada uno de los beneficiarios en los procesos correctos para la toma de fotografía de producto haciendo uso de los recursos que cada uno posee.

También es importante mencionar que cada uno de los beneficiarios participó en la modificación de su línea gráfica. Esto significa que cada proyecto se modificó y se sostuvo en la medida de lo posible la idea que ya tenían establecidas, por solicitud de cada uno de los beneficiarios esto para no hacer cambios demasiados marcados con respecto a sus colores y formas.

Para iniciar la ejecución del proyecto se contó con las herramientas necesarias para su ejecución equipo informático, cámara profesional, elementos como fuentes de luz para la parte práctica del proyecto en el módulo de fotografía, además de contar con elementos necesarios para el montaje de escenografía para los productos.

La modalidad de gestión fue directa, cada uno de los gestores hizo su aporte económico considerable para el desarrollo del módulo práctico de fotografía, así como los productos impresos finales que se les otorgaron a cada uno de los beneficiarios.

Como responsables del proyecto se gestionó el espacio para la realización de la práctica fotográfica en la Escuela de Artes para proveer un espacio con las condiciones necesarias para el desarrollo de la práctica correspondiente.

Cada uno de los gestores del proyecto tuvo comunicación cercana con cada participante, con el fin de comprender de mejor manera las necesidades a resolver en cada uno de los módulos que se desarrollaron.

Como gestores se creó una especie de puente con la comunidad a integrarse al taller e incluirse como participantes, favoreciendo los procesos de gestión de sus proyectos de emprendimiento. Hubo un acercamiento profesional y de comunicación donde se explicaba los beneficios de participar en el taller, con el propósito de motivarlos a mejorar en su manejo de marca.

Cada responsable de su módulo elaboró los contenidos didácticos y las presentaciones a visualizar durante el taller y aunque cada uno tuvo una labor específica en cuanto a temas a desarrollar, cada uno tenía la capacidad de impartir los conocimientos necesarios para poder desarrollar el módulo, por si surgía algún problema técnico en la sesión.

La revisión de los contenidos se realizó de forma grupal para lograr una mejor sintonía, esto con reuniones en meet que incluyó además la revisión de las presentaciones para evitar errores en su elaboración tanto ortográficos, diagramación y de contenido.

### **3.3 Estrategias creativas**

Desde la creación del proyecto se propusieron una diversidad de estrategias para su ejecución, estas se fueron modificando y agregando según su el requerimiento de cada etapa que se desarrolló desde la planificación del proyecto, la búsqueda de los beneficiarios de este, el análisis de los temas que se impartieron, guiones de clases etc., cada proceso que se desarrolló requirió de alguna estrategia.

El proyecto se buscó generar una forma de brindar más de un incentivo para lograr motivar a los participantes y garantizar una parte del desarrollo proyecto, se incluyó el desarrollar la línea grafica de sus emprendimientos y asesorías personalizadas como estrategia.

En el desarrollo de selección de contenidos para saber que necesidades tenían los participantes se llevó a cabo 2 encuesta con las cuales se lograron clasificar

qué clase de contenido ellos necesitan para sus emprendimientos, gracias a asesorías y material didáctico que se obtuvieron de docentes de la Escuela de Artes De La Universidad De El Salvador, y que miembros del grupo de gestores tenían capacitaciones y experiencias con emprendedores se logró tanto crear como modificar el material didáctico que fuera de fácil comprensión para los participantes.

Para el desarrollo de la capacitación para resolver el problema técnico de que los beneficiarios no cuentan con equipo informático se procedió a suprimir en primer lugar el contenido sobre cómo usar software de diseño y hacerlo de forma que pudiesen elaborarlos desde su dispositivo móvil por medio de aplicaciones que ya existen en la web; brindan una gran cantidad de soluciones para la gestión de marca, fotografía y marketing.

Una importante dificultad que se generó dentro del desarrollo de las sesiones virtuales fue que la plataforma meet no permitió grabar cada sesión por lo que se tomaron capturas de pantalla de los tres módulos como solución a este problema, que surgió a partir de que cada uno de los gestores no tenían una cuenta en meet institucional o educativa, por lo que las herramientas de manejo de la plataforma se vuelven limitadas.

Otro imprevisto que afectó el desarrollo en los días ya agendados de las sesiones prácticas de fotografía de producto, ya que el salón donde se haría la práctica estaba siendo utilizado el día que se quería utilizar, debido a esto y por qué el uso era para estudiantes de la Escuela de Artes, se reprogramo pasando de lunes 28, a martes 29 y miércoles 30 de junio, dada esta modificación en las fechas 1 de los participantes no pudo estar presente, por lo que se trabajó con su producto en día siguiente para que no hubiese pérdida en el contenido que se les impartió.

Durante la ejecución del taller se tuvo comunicación personal con cada participante, en el caso del módulo I de branding de marca en el proceso de su modificación se realizaron sesiones de 1 hora por cada participante, además se obtuvo su correo electrónico, redes sociales y número de contacto esto como herramienta para poder compartir con cada uno el enlace de meet de cada sesión. Para la modificación de la línea gráfica se programaron de 2:00 pm a 4:00 pm durante la semana del 14 de junio al 18 de junio y del 21 al 25.

Se pusieron a disposición todos los elementos tecnológicos necesarios para la realización del mismo, tablets, laptop, cámara fotográfica, trípode, fuentes de luz, audífonos y smartphone, todo para lograr que se desarrollara con óptimas condiciones el taller. Cabe destacar que cada recurso brindado en el taller fue costado por el grupo gestor.

Uno de los gestores brindó el equipo necesario para elaboración del taller de fotografía, aportando las fuentes de luz, cámara fotográfica, trípode, y difusores de luz.

El grupo gestor realizó el diseño de diplomas de participación para cada uno de los proyectos, esto con el fin de aportar un reconocimiento a la participación y el deseo de poder poner en práctica lo aprendido durante el taller.

La elaboración de artículos promocionales con la imagen corporativa de cada proyecto como incentivo y estrategia de impulso a los participantes, de realización de los promocionales estuvo a cargo de uno de los encargados del taller. Es importante detallar que otro de los gestores se encargó de realizar la impresión de los promocionales, de igual manera el grupo tuvo la responsabilidad de entrega de los promocionales impresos a cada uno de los participantes.

El seguimiento de cada uno de los proyectos se desarrolló con el monitoreo de las redes sociales de cada uno, tomando capturas de pantalla para apreciar el

antes y después de la aplicación del logotipo y nuevos contenidos esta parte estuvo a cargo de uno de los gestores.

## IV EJECUCIÓN DEL PROYECTO

### 4.1 actividades realizadas

<b>Actividades</b>	
<b>Etapas 1 Preliminar</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>● Elección de tema.</li><li>● Búsqueda de emprendedores</li><li>● Selección de emprendedores</li><li>● Selección de temas para la capacitación</li><li>● Asesorías con el docente encargado</li><li>● Entrega de informes</li></ul>

**Tabla 1 Actividades realizadas**

Las actividades desarrolladas en esta etapa preliminar fueron, en primer lugar, de selección del tema, búsqueda y selección de emprendedores que tuvieran la disposición de participar en el taller de manera virtual y práctica. Además, se seleccionaron los tópicos adecuados para el desarrollo de la capacitación, esto con el fin de capacitar en temas que fueran de mayor aprovechamiento para sus proyectos. Se dividió entre los gestores, los contenidos a desarrollar por cada uno en los módulos.

<b>ACTIVIDADES</b>	
<p><b>Etapa 2.</b></p> <p><b>Creación y diseño</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Clasificación de temas</li> <li>● Preparación de los capacitadores sobre los temas a abordar</li> <li>● Elaboración de guiones de clases</li> <li>● Elaboración de material de apoyo</li> <li>● Elaboración de cronograma de actividades</li> <li>● Asesorías con el docente encargado del módulo</li> <li>● Entrega de avances</li> </ul>

Tabla 2Actividades Realizadas etapa 2

Se clasificó el orden de los contenidos y se seleccionó los temas de mayor provecho para el desarrollo de las presentaciones, para esta actividad se buscó contenido didáctico desarrollado por docentes, contenido desarrollado por cada gestor, además de apoyo de fuentes de internet donde la información fue estudiada y verificada por cada uno de los exponentes. También se realizó contenido fotográfico para el desarrollo del módulo II de fotografía. Se estructuró un cronograma de actividades con fechas ya establecidas para el inicio del taller, también se realizaron y se definieron horarios para desarrollar la capacitación.

<b>ACTIVIDADES</b>	
<p><b>Etapa 3</b></p> <p><b>Ejecución y aplicación de los talleres</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Desarrollo de tema 1</li> <li>● Asesorías individuales para los participantes.</li> <li>● Desarrollo del tema 2</li> <li>● Asesorías individuales para los participantes.</li> <li>● Desarrollo del tema 3.</li> <li>● Asesorías individuales para los participantes.</li> <li>● Asesorías con el docente encargado</li> <li>● Entrega de avances del proyecto</li> <li>● Asesoría con otros docentes especializados en los temas de branding, fotografía, marketing.</li> </ul>

Tabla 3 Actividades Realizadas, etapa 3

En la etapa 3 se ejecutó el taller iniciando con el módulo I que correspondía al contenido de branding de marca, se realizaron 3 sesiones virtuales de 1 hora donde se desarrollaron contenido de branding como creación de logo, teoría de color, tipografía, paleta de colores, voz de marca y de packaging.

Paralela a esta actividad, durante 2 semanas se llevó la modificación de cada proyecto en su línea gráfica, que incluyó el rebranding de cada uno, realizando cambios a los logos, paleta de color, tipografías, esto en conjunto de cada uno de los encargados de cada proyecto esto con el fin de mantener la idea principal

que cada participante estableció.

Durante el módulo II se desarrolló de forma virtual la primera sesión, la cual tuvo como objeto dar a conocer conceptos muy importantes en tema de fotografía, y se realizaron dos sesiones de 2 horas prácticas presenciales en la Escuela de Artes, donde se puso a desarrollar fotografía de producto de cada emprendimiento de manera que se aprovechara al máximo los conocimientos compartidos con los beneficiarios.

El módulo III se desarrolló el tema de marketing, lo que incluyó el desarrollo de contenidos, su formato para redes sociales, además se incluyó la capacitación en el uso de aplicaciones para colocar publicidad en redes sociales para sacar el mayor provecho a sus proyectos.

<b>ACTIVIDADES</b>	
<b>Etapá 4. Ejecución de resultados</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>● Seguimiento individual a los emprendedores</li><li>● Asesorías individuales para los participantes.</li><li>● Entregas de avances del proyecto.</li><li>● Asesorías con el docente encargado</li><li>● Informes, asesorías, consultas con especialistas, proceso para analizar información y trabajo de grupo.</li></ul>

Tabla 4 Actividades Realizadas Etapa 4

En la etapa 4, se hizo entrega de artes finales digitales que incluyó la línea gráfica y su manual de marca para cada uno de los proyectos y su aplicación como imagen corporativa. Al final se realizó la entrega de diplomas de participación a cada uno de los beneficiarios.



De igual manera se dio seguimiento en redes sociales para verificar los cambios hechos de la anterior línea gráfica con la nueva.

Se entregó a cada uno un juego de tarjetas de presentación, un promocional con el logo de su proyecto como incentivo para impulsar y promover la correcta gestión de su marca.

Se realizó un seguimiento en redes sociales para verificar los cambios y se hicieron capturas de pantalla de las mismas de cada proyecto, cada uno fue aplicando el cambio paulatinamente, cada proyecto fue registrado con sus líneas graficas iniciales y con los nuevos resultados para poder verificar el antes y el después de sus líneas gráficas.

<b>ACTIVIDADES</b>	
<b>Etapa 5. Finalización</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>● Revisión de resultadosobtenidos.</li><li>● Asesoría con el docenteencargado</li><li>● Entrega de los resultadosobtenidos Elaboración deinformes</li></ul>

Tabla 5 Actividades realizadas Etapa 5

En la etapa 5 se hizo una revisión de resultados en la aplicación de sus nuevos contenidos como los son utilización de la nueva línea gráfica, además de fotografía de sus productos.

Luego de la entrega de los promocionales del 16 al 21 a cada beneficiario; se les sugirió hacer su cambio de imagen para lograr apreciar el cambio y ver resultados, este proceso se realizó del 23 al 27 de agosto dándoles un espacio de 5 días para que cada uno aplicara sus cambios. se tomó captura de pantalla de sus perfiles en redes sociales tanto en Facebook e Instagram.

#### 4.2 resultados obtenidos

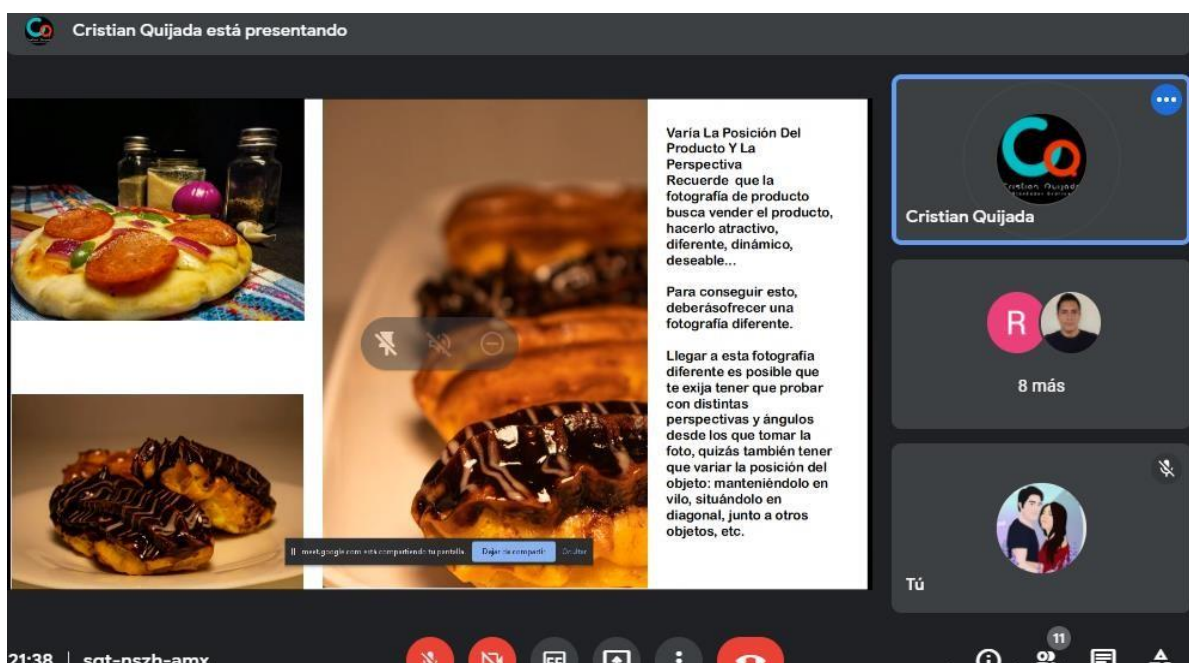
El primer módulo se ejecutó en línea y se desarrolló el tema de branding de marca, que incluyo temas de importancia como el desarrollo de logo, tipografía, paleta de color, packaging, tono de voz de una marca, concepto de marca, etc. Este módulo capacitó en la correcta creación de marca y de cómo cada elemento es muy importante en el branding, los contenidos desarrollados fueron precisos y no muy extensos para facilitar su comprensión.

The screenshot shows a Zoom meeting interface. At the top, it says "Cristian Quijada está presentando". The main content is a slide titled "Saturación de textos" (Text Saturation). The slide text reads: "Lo mismo va para los textos. Exceso de información irrelevante le restará atención a los que sí importa. Los más recomendables es que colores y formas transmitan el mensaje para que los textos sean breves, precisos y concisos." To the right of the text is an image of a cardboard shoe insert for "THE BOSTON 12.5 CATERPILLAR". The slide has a small footer: "El mezzoword.com es la simplificación de la pantalla. Descubre cómo aquí. Quitar". On the right side of the Zoom window, there is a profile card for "Cristian Quijada" with a logo, a card for "7 más" (7 more participants), and a card for "Tú" (You) with a "Activar Windows" notification. At the bottom, there is a Zoom control bar with icons for mute, video, chat, share screen, and a red call button. The system tray at the bottom left shows the time "21:21" and the text "omv-exrs-pmo".

Captura de pantalla 1, desarrollo módulo I

Paralelo al inicio y desarrollo del módulo I se inicia con la ejecución del proceso de modificación de la línea grafica de cada uno de los participantes, se agendo un día específico para cada uno; donde se les mostró como era el proceso de cambio de su logo y paleta de color y, además, ellos tomaron decisiones sobre como deseaban algunas modificaciones, siempre con la asesoría pertinente y oportuna, para obtener los mejores resultados.

En el módulo II, se inició con una sesión virtual desarrollando conceptos básicos e importantes de la fotografía con cámara profesional y una base de fotografía móvil especialmente poniendo énfasis en el proceso de fotografía de productos. Además, se realizó fotografía de producto con dispositivo móvil como herramienta didáctica del módulo.



21:38 | sct-nszh-amx  
Captura de pantalla 2, desarrollo módulo I

Además, para la sesión práctica, esta se realizó en dos jornadas, donde se hizo fotografía de los productos de cada proyecto y donde los participantes pudieron

desarrollar y aplicar los procesos correctos como iluminación y buen enfoque de sus productos. Se destaca que se preparó una escenografía para la práctica. También se capacitó en el uso de una aplicación para la edición o retoque digital de sus fotografías, esto con el fin de facilitarles la edición de su contenido.

En la sesión practica se realizó fotografía con los productos de cada uno de los proyectos para lograr una mejor aplicación de los procesos creativos en la toma de fotografía y que cada uno de los participantes pudiera experimentar una forma más técnica la realización del proceso.

En el módulo III, se desarrolló el contenido de marketing digital donde se impartieron conocimientos en marketing mix, estrategias de marketing,



Fotografía 1, Desarrollo módulo II

generación de contenido publicitario y sus formatos adecuados para redes sociales.



Captura de pantalla 3, desarrollo módulo I

Durante el módulo se desarrollaron la aplicación estrategias de marketing para los proyectos y de cómo poder hacer una correcta segmentación de mercado, también, conocer las diferentes estrategias de cómo y qué tipo de contenido realizar en diferentes épocas del año, así como la correcta utilización de sus logos en sus publicaciones.

### 4.3 Resultado final

Como resultado de las modificaciones hechas a cada uno de los emprendimientos se debe resaltar el progreso que cada uno ha tenido en la toma de fotografías para sus productos.

Resultado final de la modificación de logotipo al proyecto” La cocina de Karlita”, el cual ofrece servicio de banquetes y comida con un toque casero y otros productos naturales como mermeladas.



La cocina de karlita    
72366662 

Logo 1, Logotipo inicial La cocina de Karlita



Logo 2, Logotipo final La cocina de Karlita



Captura de pantalla 4, perfil de Facebook, La Cocina de Karlita.

Resultado final de la modificación de logotipo al proyecto Detalles, proyecto que ofrece la venta de obsequios personalizados y decoración de eventos.



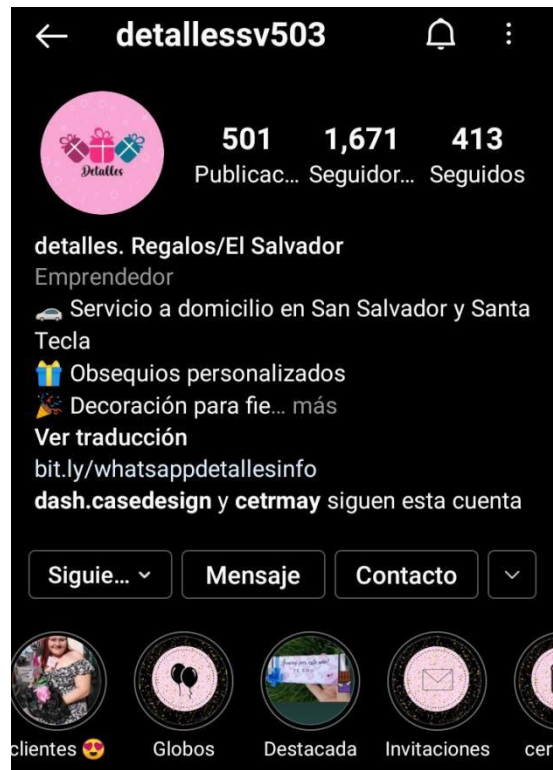
Logo 3, Logotipo inicial, proyecto Detalles



Logo 4. logotipo final, proyecto Detalles



Captura de pantalla 5, perfil de Facebook, Proyecto Detalles



Captura de pantalla 6 perfil de Instagram, con nuevo logotipo.

Captura de pantalla 7 , perfil inicial de Instagram

Resultado final de la modificación de logotipo al proyecto GEEK INC. Que es una tienda comics, video juegos y series de tv. Especializada en la venta de artículos nuevos y de segunda mano referentes a video juegos y series de tv.



Logo 5, Logotipo inicial Geek Ink



Logo 6 Logotipo Final Geek Ink.





Fotografía 2, Productos y Práctica en el taller de fotografía

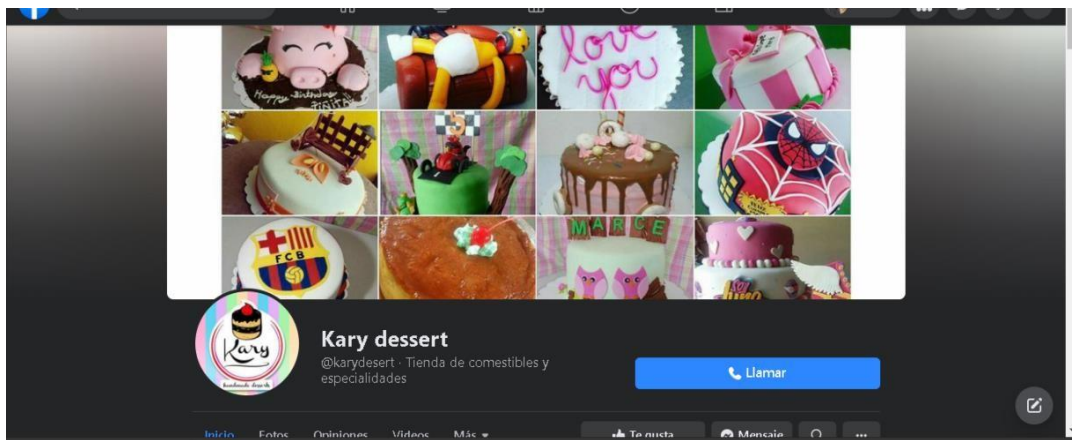


Fotografía 3, Productos y Práctica de foto en el taller de fotografía



Captura de pantalla 8, Perfil de Facebook, imagen de portada. GEEK INC

Resultado final de la modificación de la línea grafica de Kary dessert, el cual se le aplicó cambio de nombre a solicitud del participante y pasa a llamarse Ricciardo Bakery.



Captura de pantalla 9, perfil de Facebook Kary dessert



Logo 7 Logo inicial Del Proyecto Ricciardo Bakery



Logo 8 Diseño Final logotipo, Proyecto Ricciardo Bakery



Como resultado final también se entregó a cada uno un incentivo de promocionales de imagen corporativa que incluye un juego de tarjetas de presentación y unos promocionales de cada proyecto. con el fin de motivar a la correcta gestión de marca



Fotografía 4, Promocionales impresos para cada proyecto

Fotografías por Cristian Quijada.

#### 4.4 análisis y evaluación de resultados

En el desarrollo del proyecto de PLAN DE CAPACITACIÓN EN BRANDING Y MARKETING DIGITAL PARA OPTIMIZACIÓN DE MARCA, DIRIGIDO A EMPRENDEDORES DEL MUNICIPIO DE SAN SALVADOR, AÑO 2021.

Desde un inicio el proyecto se creó enfocado en ayudar a un sector económico que son los emprendedores, permitiendo contribuir y aumentar la importancia que

tiene este sector en el desarrollo económico de El Salvador, y como hay pocas capacitaciones para ellos en el manejo de redes sociales, branding y fotografía; por lo cual se buscaron a un total de 5 emprendedores con el objetivo de impartirles un aprendizaje más personalizado a cada uno de ellos en las áreas antes mencionadas.

Teniendo como objetivo general “Proporcionar un espacio de capacitaciones dirigida a emprendedores a través de la cual puedan instruirse de modo que perfeccionen la aplicación de procesos de branding y ejecución de estrategias de marketing digital de forma autónoma a sus proyectos. Esto se logró cumplir en gran parte ya que se brindó un espacio donde a los emprendedores se les facilitaron talleres que fueron de fácil entendimiento, del manejo correcto y la importancia de su marca, a su vez se les instruyó en el uso de herramientas las cuales les facilitarían la utilización de redes sociales. Pero no se logró instruirlos a la perfección debido al poco tiempo y disposición que ellos tenían.

Desde la etapa de selección se buscaron emprendedores que estuvieran dispuestos a recibir los talleres de forma presencial y virtual teniendo en cuenta las medidas de distanciamiento social y no olvidando que hay actividades que es necesario realizar de forma presencial que fue el caso del taller de fotografía.

No obstante, antes de comenzar a dar capacitaciones se experimentó la no participación de un emprendedor, que debido a ciertos inconvenientes por tener otros compromisos académicos no pudo realizar el taller, pero se buscaron a otros 2 emprendedores al final de las capacitaciones, por lo que solo cuatro emprendedores lo finalizaron en su totalidad y 1 solo participó en la mitad de la capacitación.

En el desarrollo de los contenidos, se tomaron en cuenta las opiniones de los emprendedores gracias a una encuesta realizada donde ellos expusieron sus

necesidades y falta de conocimientos en algunos temas. Lo cual contribuyo a orientar de mejor manera el contenido que se preparó para el desarrollo de la digital basados en los conocimientos del diseño gráfico” capacitación.

Durante el transcurso del primer taller se explicaron principios básicos del desarrollo de marca branding, teoría de color, tipografías entre otros temas con el objetivo que los emprendedores comprendieran la importancia que tiene el poseer una imagen adecuada en el diseño de su marca, dándole una nueva versión de su logos y branding, de esta manera se abarcó el primero objetivo específico el cual era “Elaborar contenidos en Branding de marca y marketing

Para que el plan de capacitaciones diera más beneficios a los emprendedores, se implementaron asesorías personalizadas para que cada uno de los emprendedores tuvieran la oportunidad de participar en cada proceso que implicaba el mejoramiento de su línea gráfica y en el desarrollo de técnicas de marketing, Se les enseñaron diferentes formas de hacer más fácil el manejo de redes sociales y esto fue de gran importancia para los beneficiarios. De esta manera, se cumplió con el objetivo específico: “Desarrollar asesorías personalizadas a los beneficiarios del proyecto para la aplicación de procesos técnicos en branding y marketing”.

En el segundo taller se impartió en modalidad semipresencial ya que se brindaron 2 clases presenciales de fotografía donde se les enseñó acerca del encuadre para obtener una fotografía de producto idónea, teniendo en cuenta la desventaja de que no todos los emprendedores poseían una cámara profesional, por esa razón se enseñó utilizando cámaras de celulares para que ellos obtuvieran un verdadero aprendizaje. Se les dieron alternativas de herramientas de iluminación de bajo costo para que ellos lo retomaran y aplicará en toma de fotografías de sus productos y de esta manera se cumplió el objetivo específico de “Ejecutar taller de fotografía para el desarrollo de conocimientos de forma integral, dinámica,

teórica y práctica para generar contenido en redes sociales.” y cabe destacar que se logró cumplir gracias a gestiones realizadas en la Escuela de Artes de la Universidad de El Salvador, lugar que nos facilitó un espacio para el desarrollo del taller presencial de fotografía donde obtuvieron conocimientos prácticos y teóricos.

El tercer taller se desarrolló de manera virtual y estaba dirigido al desarrollo de marketing de redes sociales, en este taller se abordaron temas primordiales de marketing como la importancia de los colores, branding de marca aplicado a redes sociales, el desarrollo de estrategias para redes sociales y diferentes aplicaciones móviles que se pueden ocupar para poder publicar contenidos en redes sociales de manera fácil. También se les diseño arte gráfico para utilizar en sus diferentes redes sociales que van desde su imagen de perfil, un diseño de portada y post para sus productos, a fin de facilitarles un insumo que ellos utilicen y retomen para sus emprendimientos; con esto se cumplió parte del objetivo: Generar la habilidad de los beneficiarios en el manejo de arte gráfico enfocado a marketing en social media. Y otra parte no se logró cumplir por falta de aprendizaje autónomo de los emprendedores.

Al finalizar las capacitaciones se les dio un tiempo a los emprendedores en donde se observaron en que forma ellos ponían en práctica los conocimientos adquiridos, es importante destacar que la mitad de los emprendedores aplicaron lo aprendido en sus modelos de negocios en redes sociales y la otra mitad lo desarrollaron, pero en menor constancia; de esta forma se cumplió el objetivo de: Valorar los resultados obtenidos mediante la aplicación de los procesos técnicos aprendidos.

## **4.5 Opinión de los beneficiarios del proyecto**

**GEEK INC.**

**Morena Guadalupe Buendía**

“En lo personal agradecer esta capacitación a los jóvenes que nos compartieron tan grandes conocimientos. La realidad es que nunca se está lo suficientemente capacitado para tomar este reto tan grande como lo es emprender; jamás considere lo importante que es en la experiencia para el consumidor un uso adecuado de colores, unas imágenes bien iluminadas y claras, así como un adecuado uso de tipografías y hasta de líneas hablarían de lo que nosotros somos como emprendimiento”.

“Fue una experiencia muy grata las capacitaciones compartidas, la interacción y atención de los jóvenes para con nosotros y las necesidades de lo que deseábamos proyectar en nuestra imagen comercial, el taller de fotografía que además de compartirnos técnicas adecuadas y sencillas con nuestros móviles, también nos permitió conocer nuevos emprendedores y como cada uno a pesar de comercializar diferentes tipos de productos estábamos aplicando de la mejor manera posible el conocimiento compartido por los jóvenes estudiantes de la Escuela de Artes”.

“Este proyecto ha sido muy enriquecedor, agradezco talleres y proyectos, así de bien ejecutados por los estudiantes y por la Universidad de El Salvador”.

### **DETALLES**

**Paulina García**

“Cómo emprendedora participar en el "plan de capacitación en Branding y Marketing Digital para optimización de marca, dirigido a emprendedores de San Salvador" ha sido una gran herramienta de trabajo que hoy en día estoy poniendo

en práctica, cada uno de los temas desarrollados; lograron tener una visión diferente de como por hoy se trabaja en el marketing digital y la importancia que tiene reflejar a nuestro clientes y futuros clientes una buena imagen de nuestra marca, que cada una de las teorías que se aplican en el manual de la marca; nosotros como emprendedora también podemos utilizar y no está establecida o dirigida solamente para marcas renombradas”.

“De igual forma toda la estrategia de marketing; desde la toma de fotografía de productos, el público meta y la forma de cómo queremos vender nuestros servicios, hace que tenga un impacto positivo para nuestros clientes, futuros clientes y nosotros mismos. Este tipo de capacitación hace que nosotros como emprendedores tengamos una mejor orientación del ¿cómo? ¿Porqué? Y ¿para qué? queremos emprender”.

“Agradecer a estos espacios y a la labor de la UES, Escuela de artes y capacitadores por difundir este tipo de conocimiento positivo para el desarrollo de la sociedad desde el aspecto económico”.



## V CONTINUIDAD DEL PROYECTO

En la continuidad del proyecto se considera que la institución encargada en darle continuidad puede ser retomado por la Escuela de Artes en la Facultad de Ciencias y Humanidades, Universidad de El Salvador. Ya que reúne las condiciones necesarias para un taller de estas características, debido a que actualmente se ofertan cuatro carreras: Licenciatura en Artes Plásticas, Opción Cerámica, Opción Escultura, Opción Pintura y Opción Diseño Gráfico.

Por otra parte, la institución forma a profesionales competentes para brindar capacitaciones de este tipo, beneficiando a emprendedores del municipio de San Salvador, también capacitar a emprendedores que estudian en Universidad de El Salvador y de la misma Escuela de Artes que también que deciden formar su emprendimiento.

En cuanto a las mejoras que se podría realizar en esta capacitación, podría presentarse a una institución, que dirija sus a brindar capacitaciones a este sector para que se puede aumentar la cantidad de emprendedores y gestores.

Con lo anteriormente mencionado, también se establece que el taller no solo puede ser ejecutado de manera virtual en su totalidad, por consiguiente, a medida que la emergencia sanitaria por Covid-19 vaya superándose y vayan dándose las condiciones necesarias para que los procesos presenciales vayan llegando a su normalidad este sea ejecutado de manera presencial, siempre y cuando exista un espacio que reúna las condiciones necesarias para recibir a los beneficiarios.

Además, para su seguimiento, los contenidos necesarios para poder darle continuidad a este proyecto estarán disponible de manera digital para que sea usado gratuitamente. La actualización de temas es factible, ya que se pueden modificar por personas debidamente capacitadas en cada uno de ellos, pero se recomienda siempre seguir con el orden establecido por el grupo gestor.

Es importante mantener el orden de los módulos para mejor comprensión de los emprendedores. Las capacitaciones que se realizaron estaban enfocadas a que los beneficiarios entendieran la importancia del desarrollo de una marca, la forma correcta de tomar fotografías, cómo desarrollar marketing de redes sociales y la aplicación de los conocimientos que adquirieron a sus emprendimientos como etapa final.

La modalidad de las capacitaciones fue de manera semipresencial, debido a las medidas de distanciamiento social por el Covid19, se desarrollaron de manera virtual las asesorías individuales y el módulo 1 y 3, aunque presencial el módulo 2. Esta modalidad hizo que el proyecto se cumpliera en los plazos establecidos. Cabe destacar que el proyecto sería de mayor beneficio si su desarrollo fuese presencial.

Si el proyecto no puede tener continuidad por parte Escuela de Artes, en la Universidad de El Salvador puede ser retomado por Instituciones públicas u ONG, que tengan como finalidad beneficiar a los emprendedores, y microempresas, con el propósito que se pueda aumentar la cantidad de participantes y gestores.

## VI CONCLUSIONES

Uno de los logros más importantes es haber generado una línea gráfica a cada proyecto, la cual será de mejor competencia, es decir se ha optimizado de mejor manera su marca y demás elementos.

El desarrollo del taller práctico, cada emprendedor pudo experimentar de manera real el proceso correcto de toma de fotografía de producto, el cual será de mucho beneficio para sus proyectos; sumado a esto, se logró que cada uno de los participantes realizara fotografía de su producto aplicando los conocimientos impartidos, de forma que han logrado resolver de gran manera una de estas áreas del branding de marca que potencia sus proyectos en buena medida.

Se destaca, la importancia de comprender que cada proyecto es único y que cada uno tiene diferentes aspectos para su gestión de marca, es decir, que cada proyecto tiene su idea principal y debe existir una individualidad y no colectiva en el aspecto de cómo cada emprendedor desea resolver su marca.

Además, entre los aprendizajes más importantes alcanzados por los gestores, está el desarrollar la capacidad de impartir conocimientos en el área del diseño gráfico, la elaboración de contenido didáctico con el fin de que sea de fácil comprensión a los participantes.

Se enriqueció el conocimiento de gestionar y aprender a superar dificultades que se presentan a lo largo de la ejecución de un proyecto de gestión cultural. En el proceso de gestión, se obtuvo el conocimiento de realizar procesos como la elaboración de ofertas técnica y económica, además de la estructuración de todo proyecto, conocer las diferentes comunidades y grupos de emprendedores que pueden ser beneficiados con estos talleres, todo esto siempre basándose en conceptos de desarrollo para las comunidades.

Asimismo, la experiencia permitió superar dificultades, como la presentada en algunas de las sesiones donde la plataforma presentó problemas para lograr grabar la sesión, algo fuera del alcance de solución por parte de los gestores, por lo cual se aplicaron soluciones que solventaron la dificultad antes mencionada, haciendo uso de capturas de pantalla.

Es importante contar con todo el equipo tecnológico adecuado y en óptimas condiciones para desarrollar los talleres sin ningún tipo de falla mayor que pueda retrasar el desarrollo de los mismos.

Se determina que muchos de los proyectos que hoy en día carecen de una correcta guía en la que respecta a su línea gráfica y que debido a eso a muchos emprendimientos tienen la dificultad de gestión tanto en su marca como en sus redes sociales, además de sus estrategias de marketing. Que existe un alto desconocimiento de parte de los participantes en cuestión de gestión de marca, por lo que es importante siempre generar la cultura de aprendizaje en la gestión de marca.

Los procesos de aplicación de cambios en los proyectos en relación a su nueva línea grafica se desarrollan de acuerdo a los tiempos que el participante considera realizarlo, pues algunos de los proyectos utilizan parte del nombre del beneficiario en su marca y por ende se decide comunicar previamente a sus clientes el debido cambio.

La elaboración de promocionales como tazas, tarjetas de presentación, con la imagen del proyecto (logotipo) de cada emprendedor y su debida entrega, promueve, incentiva y motiva a la misma vez a cada uno a seguir trabajando, mejorando y siendo cada vez más competentes en el mercado, inspira a seguir avanzando en sus proyectos.

Las asesorías personalizadas son una herramienta y un proceso de mucho beneficio tanto para los gestores como para los participantes, en razón de presenciar de primera mano los procesos creativos en el diseño gráfico como tal, esto genera la confianza, la seguridad de realizar un proceso donde el participante puede sugerir con confianza elementos de su marca y apoyar resolver de mejor manera su línea gráfica.

De igual manera saber escuchar y conocer de cada uno de los participantes las necesidades que desean superar y que por razones de desconocimiento en la gestión de su marca no se lograba superar, por lo tanto, es importante el papel del gestor saber comprender y estar atento a las necesidades de cada proyecto.

Es importante que los gestores puedan generar la confianza en primer lugar, de tal manera que hagan sentir a los participantes que el taller es para ellos y que cada uno esta para apoyar en las necesidades que cada proyecto requiera superar.

Parte de la importancia de este proyecto, ha sido el hecho de aprender la gestión cultural en la nueva modalidad virtual, ya que para muchos les es un poco más complicado, pero se ha notado la dedicación de parte de los docentes para poder asesorar a cada uno de los estudiantes involucrados en el proyecto.

## VII RECOMENDACIONES

En cuanto a las capacitaciones y su contenido:

- Realizar las capacitaciones de mayor duración en los tiempos de desarrollo de las sesiones para un mejor aprovechamiento de los contenidos a desarrollar y así poder solucionar de mejor manera más contenido.
- Seleccionar aquellos proyectos de emprendimiento que tengan la necesidad de mejorar su marca a partir de los objetivos plasmados, esto refiriéndose a que sean proyectos que tengan la necesidad visible de participar en el proceso y de mejorar su línea gráfica
- En el desarrollo fotográfico prepara más la creatividad de los emprendedores para que busquen maneras más creativas de tomar fotos a sus productos, esto con el propósito de incentivar a ser más creativo en el desarrollo de las fotografías.
- Establecer horarios fijos y establecer respecto al horario establecido para beneficio tanto de los gestores como para los beneficiarios. Esto beneficiara un mejor control en la asistencia de los participantes.
- Establecer límites en el desarrollo del diseño de línea gráfica de su marca, para facilitar a los gestores una mejor aplicación y ejecución de las modificaciones y no extenderse más allá de los tiempos ya establecidos para modificaciones y acelerar el resultado final.

En cuanto a organización y logística:

- Es muy importante generar una buena comunicación con los participantes, generar un ambiente de confianza, escuchar a cada uno para poder solventar las necesidades que tiene en sus proyectos, esto beneficia en

gran manera lograr buenos resultados en el proceso de creación o modificación de sus marcas.

- También es importante comprender que cada proyecto es único y que ninguno se puede catalogar como mejor que otro, cada proyecto tiene diferentes giros económicos para generar ingresos, pues cada uno de los emprendedores aplica habilidades y conocimientos adquiridos por su propia cuenta y es un punto que debe ser tomado muy en cuenta ya que es un punto importante que se aplicó en este proyecto.

En cuanto a los formadores:

- Generar la confianza en los participantes, demostrando la habilidad y el alto conocimiento de los contenidos, para poder garantizar un buen ambiente de trabajo entre emprendedores y gestores.
- Mantener una constante actualización en los temas que se desarrollan en el taller para generar una mejor capacidad de respuesta a esas necesidades de cada proyecto y sobretodo orientar apropiadamente sus inquietudes.
- Mantener la constante comunicación para resolver las diferentes necesidades surgidas antes, durante y posterior al desarrollo del taller.
- Distribuir de manera igualitaria las actividades a desarrollar en el taller, para no sobrecargar a ninguno de los gestores, optimizar recursos y evitar atrasos.

En cuanto a la plataforma y su uso:

- Conocer con anticipación las diferentes funciones y herramientas que presentan las plataformas virtuales, para una mejor selección de la más adecuada para el desarrollo del taller.

- Buscar otras plataformas virtuales que garanticen la correcta visualización de los contenidos a impartir.
- Verificar la accesibilidad de las plataformas para los participantes.

En relación al Curso de especialización:

- Es un proceso que genera mucho beneficio a las comunidades y el cual se debe seguir aplicándose y expandiéndose para llegar a más comunidades y emprendedores.
- La formación en gestión cultural es una necesidad a nivel general y es imponte mantener la formación a futuros egresados en arte que quieren incursionar en este campo.

En relación a la Escuela de Artes: (para la continuidad)

- Presentar los resultados del proyecto a las autoridades de la Escuela de Artes para su continuidad y usar sus instalaciones; esto con el propósito de poder incluir a más estudiantes de la Escuela de Artes y que posean su emprendimiento pero que no tengan la experiencia necesaria para dar empuje a su iniciativa.
- Realizar una correcta gestión de difusión donde se involucren más emprendedores a participar en el proyecto.



## BIBLIOGRAFIA

Aguilar, M.C., Cantizano J.Y., Sosa, R.X. (2017) “Branding como estrategia de posicionamiento de imagen de marca para fortalecer a emprendedores”; Caso ilustrativo. (TOCOMADERA) [Tesis de Grado, Universidad de El Salvador] Disponible en: <http://ri.ues.edu.sv/id/eprint/15681/>

Calderón, Victoria (2020) Historia del Branding. Material de lectura.

Calderón, Victoria (2020) Branding, estrategia y creatividad. Material de lectura.

CONAMYPE (2021) Servicios especializados para MYPE Disponible en: <https://www.conamype.gob.sv/servicios-especializados-para-mype/>

Invokkers (MARZO 12, 2020). Importancia de la fotografía en tu estrategia de marketing. Disponible en: <http://invokkers.com/marketing-digital/importancia-fotografia-para-estrategia-de-marketing/>

*Letizilla (2019). Branding para redes sociales. Crehana. Disponible en: <https://www.crehana.com/clases/v2/9443/detalle/>*

Navas A., L. (2020) Clase 1, “*Introducción a la mercadotecnia*”, *Mercadotecnia*

(2020) Clase 2, “*Función de la mercadotecnia*”, *Mercadotecnia*

(2020) Clase 1, “*Teoría del color en la mercadotecnia*”,  
*Mercadotecnia*

Marketing Digital (2019), *Qué es el marketing Digital*. Disponible en: <https://www.mdmarketingdigital.com/que-es-el-marketing-digital>

Raffino, M. E. (2020). Teoría del Color. Argentina. Disponible en: <https://concepto.de/teoria-del-color/>

Sulz, P. (2019) Branding: aprende cómo hacer una gestión de marca increíble, julio de 2019. Disponible en: <https://rockcontent.com/es/blog/branding>

## ANEXOS

**ANEXO 1**  
**CURSO DE ESPECIALIZACIÓN**  
**“EL ARTE EN LA GESTIÓN CULTURAL”**



**MODULO III. PROYECTOS CULTURALES ARTÍSTICOS**

**OFERTA TÉCNICA Y ECONÓMICA**

**Fecha de presentación:**

**Nombre de la Asistencia Técnica o Capacitación (Proyecto):**

PLAN DE CAPACITACIÓN EN BRANDING Y MARKETING DIGITAL  
PARA OPTIMIZACIÓN DE MARCA, DIRIGIDO A EMPRENDEDORES  
DEL MUNICIPIO DE SAN SALVADOR, AÑO 2021

**I. IDENTIFICACIÓN**

Nombre de Ofertantes

Número de carnet:

**XOCHI MARISOL ANTONIO ARGUETA**

**AA11219**

**ERICK STEVEN DIAZ MEJIA**

**DM14028**

**CRISTIAN ALEXANDER QUIJADA JIMENEZ**

**QJ06004**

**II. OFERTA TÉCNICA**

**1. NOMBRE Y DESCRIPCIÓN DE LA(S) INSTITUCIONES(S):**

Escuela de Artes, Facultad de Ciencias y Humanidades, Universidad de El Salvador

**DESCRIPCIÓN DE LA INSTITUCION:**

La Escuela de Artes de la Universidad de El Salvador es la encargada de la formación teórica y técnica de profesionales. Unidad académica fundada en el año de 1986. Actualmente se ofertan cuatro carreras: Licenciatura en Artes Plásticas, Opción Cerámica, Opción Escultura, Opción Pintura y Opción Diseño Gráfico.

La escuela de Artes reúne las condiciones necesarias para un taller de estas características, ya que, beneficia a emprendedores del municipio de San Salvador, en gran medida también a estudiantes de La Universidad de El Salvador y Escuela de Artes que también que deciden formar su emprendimiento.

CURSO DE ESPECIALIZACIÓN  
“EL ARTE EN LA GESTIÓN CULTURAL”

**MODULO III. PROYECTOS CULTURALES ARTÍSTICOS**



**OFERTA TÉCNICA Y ECONÓMICA**

**2. OBJETIVOS:**

2.1 Objetivo general de la asistencia técnica/capacitación

- Proporcionar un espacio de capacitaciones dirigida a emprendedores a través de la cual puedan instruirse de modo que perfeccionen la aplicación de procesos de branding y ejecución de estrategias de marketing digital de forma autónoma a sus proyectos.

2.2 Objetivos específicos

- Elaborar contenidos en Branding de marca y marketing digital basados en los conocimientos del diseño gráfico.
- Generar la habilidad de los beneficiarios en el manejo de arte gráfico enfocado a marketing en social media.
- Desarrollar asesorías personalizadas a los beneficiarios del proyecto para la aplicación de procesos técnicos en branding y marketing.
- Ejecutar taller de fotografía para el desarrollo de conocimientos de forma integral,
- dinámica, teórica y práctica para generar contenido en redes sociales.

**3. METODOLOGÍA DE TRABAJO:**

Se realiza una encuesta para determinar los aspectos en los que los beneficiarios tienen necesidades a resolver con respecto a su identidad gráfica y estrategias de marketing.

Se elaboran materiales didácticos en el área de branding de marca, fotografía de producto y de estrategias de marketing digital.

Se organiza tres talleres virtuales que incluyen 3 sesiones de 1 hora de tiempo cada una, donde se desarrollaran los contenidos de cada modulo, iniciando con branding de marca con duración de 1 hora cada taller virtual.

Se inicia paralelo a los talleres la intervención de los capacitadores con la línea grafica de cada proyecto, se realizan asesorías con cada uno de los emprendedores para establecer las necesidades que cada uno desea solventar. Además, Se elaborará un manual práctico de marca para cada proyecto.

Se continua con el módulo II taller de fotografía, donde se desarrollará el contenido teórico en conceptos de fotografía y se desarrollará el tema de la fotografía de producto; en este módulo una sesión en modalidad virtual de 1 hora y dos talleres presenciales con los participantes, con duración de 3 horas cada una, dividida en dos días en esta parte se practicará con equipo fotográfico y con móviles.

En el módulo III se desarrolla el contenido de gestión de estrategias de marketing donde los participantes aprenderán como gestionar su marca en redes sociales y a crear contenido en el formato que cada una de ellas exige, así como elaborar contenido optimo usando alguna app para dispositivos móviles.

Por último, se obtendrán los resultados gráficos de cada uno de los proyectos donde se refleje los cambios aplicados durante el taller.

CURSO DE ESPECIALIZACIÓN  
“EL ARTE EN LA GESTIÓN CULTURAL”

**MODULO III. PROYECTOS CULTURALES ARTÍSTICOS**



**4. PRODUCTO(S) QUE SE ENTREGARÁN**

- Capacitación en branding, fotografía y marketing digital.
- Documento de informe final con resultados de la aplicación de los procesos prácticos.
- Manual de marca compacto para cada proyecto.

**5. PLAZO DE EJECUCIÓN**

- 116 horas efectivas, de las cuales el 20% debe ser trabajo en la institución y el 80% restante en línea para redacción de informes, asesorías técnicas a los beneficiarios, desarrollo de los temas y cualquier otro aspecto que el proceso requiera.
- Deberá desarrollarse en un plazo no máximo de 7 semanas

## 6. PLAN DE ACTIVIDADES COMPROMETIDAS<sup>1</sup>

DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD	EN DIAS/SEMANAS							HORAS
	1	2	3	4	5	6	7	TOTALES
Taller de Branding	2	1						3 horas
Asesorías con beneficiarios del proyecto	5	5	5					15 horas
Proceso técnico de la línea grafica	25	25						50 horas
Taller de Fotografía		1	6					7 hora
Taller de Marketing digital y elaboración de Estrategias de marketing para cada beneficiario				12	11			23 horas
Obtención de resultados						12		12 horas
Elaboración de informe de resultados							6	6 horas
<b>TOTALES</b>	<b>32</b>	<b>32</b>	<b>11</b>	<b>12</b>	<b>11</b>	<b>12</b>	<b>6</b>	<b>116 horas</b>

---

<sup>1</sup> En el caso de capacitación se deberá agregar como anexo la carta didáctica.

CURSO DE ESPECIALIZACIÓN  
"EL ARTE EN LA GESTIÓN CULTURAL"



MODULO III. PROYECTOS CULTURALES ARTÍSTICOS

**OFERTA TÉCNICA Y ECONÓMICA**

**III. OFERTA ECONÓMICA**

**1. COSTO DE LA ASISTENCIA TÉCNICA O CAPACITACIÓN**

Detalle	Dólares	%
Anticipo	\$2,256.20	50%
Ultimo pago	\$2,256.20	50%
<b>Total</b>	<b>\$4,512.40</b>	<b>100%</b>

**\*total no incluye IVA.**

**2. DURACIÓN DE LA ASISTENCIA TÉCNICA**

La asistencia tendrá una duración de 116 horas efectivas en un plazo no mayor a 7 semanas contabilizadas a partir de la firma del contrato.

**3. PRESUPUESTO DEL PLAN DE ACTIVIDADES**

**4.**

DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD	No. DE HORAS CONSULTOR			COSTO
	Empresa	Oficina	Total	
Taller de Branding		3	3	\$ 116.70
Asesorías con beneficiarios del proyecto		15	15	\$ 583.50
Proceso técnico de la línea grafica		50	50	\$ 1,945.00
Taller de Fotografía	6	1	7	\$ 272.30

Taller de Marketing digital y elaboración de Estrategias de marketing para cada beneficiario		23	23	\$ 894.70
Obtención de resultados		6	6	\$ 233.40
Elaboración de informe de resultados		12	12	\$ 466.80
<b>TOTAL</b>	<b>6</b>	<b>110</b>	<b>116</b>	<b>\$ 4,512.40</b>

**CURSO DE ESPECIALIZACIÓN  
"EL ARTE EN LA GESTIÓN CULTURAL"**

**MODULO III. PROYECTOS CULTURALES ARTÍSTICOS**

**OFERTA TÉCNICA Y ECONÓMICA**



**5. PERSONAL ASIGNADO**

<b>ACTIVIDAD</b>	<b>Consultor asignado</b>	<b>Funciones en el Proyecto</b>	<b>Horas Consultor Comprometidas</b>	<b>COSTO</b>
Taller de Branding	Cristian Quijada	Desarrollar taller en contenido de creación de marca.	3	\$116.70
Asesorías con beneficiarios del proyecto	Cristian Quijada	Desarrollo de consultas y aspectos a solucionar sobre cada línea grafica de los proyectos.	15	\$583.50
Proceso técnico de la línea grafica	Erick Diaz Cristian Quijada Xochi Argueta	Elaboración de línea grafica para cada beneficiario.	50	\$1,945.00
Taller de Fotografía	Erick Diaz Cristian Quija Xochi Argueta	Desarrollo virtual y presencial del taller de fotografía.	7	\$272.30
Taller de Marketing digital y elaboración de Estrategias de marketing para cada beneficiario	Erik Díaz Xochi Argueta	Brindar conocimiento básico y fundamental para el desarrollo de los emprendimientos en estrategias de marketing Desarrollo de estrategias para	23	\$894.70



		cada proyecto junto con los participantes.		
Obtención de resultados	Xochi Antonio		6	\$233.40
Elaboración de Informe con resultados obtenidos de cada proyecto.	Cristian Quijada	Elaboración del contenido obtenido por medio de la recolección de datos	12	\$466.80

CURSO DE ESPECIALIZACIÓN  
“EL ARTE EN LA GESTIÓN CULTURAL”



**MODULO III. PROYECTOS CULTURALES ARTÍSTICOS**

**OFERTA TÉCNICA Y ECONÓMICA**

**Nombres de ofertantes.**

**Quijada Jiménez Cristian Alexander**

**Díaz Mejía Erick Steven**

---

**Estudiante**

---

**Estudiante**

**Antonio Argueta Xochi Marisol**

**Estudiante**

## OFERTA TÉCNICA Y ECONÓMICA

### CURSO DE ESPECIALIZACIÓN “EL ARTE EN LA GESTIÓN CULTURAL”



#### MODULO III. PROYECTOS CULTURALES ARTÍSTICOS



*Xochi Marisol  
Antonio Argueta*

Hola soy egresa de la carrera de licenciatura en Artes Plástica Opcion diseño gráfico, me considero una persona muy persistente y creativa en todo lo que diseño, minuciosa en cada detalle

#### Datos personales.

-  Edad: 28 años
-  Dirección: San Salvador Cuscatancingo Villa mariona 2 villa 8 senda G casa G-2
-  xochixoxo@gmail.com
-  xochianto
-  7418-9194  
2204-18-39
-  Dui: 04732458-4

#### Formación académica:

2021- Curso la especialización “El arte en la gestión cultural”

2014 -2021:Universidad de el salvador, escuela de artes, licenciatura en artes plástica con especialidad en diseño grafico.


2021: Insaforp introducción al diseño y desarrollo de marcas.

2019-2020 : Conamype, Capacitación emprendimiento, “capital semilla”.

#### Programas:

Ai 

Ps 

Id 



CURSO DE ESPECIALIZACIÓN  
"EL ARTE EN LA GESTIÓN CULTURAL"

MODULO III. PROYECTOS CULTURALES ARTÍSTICOS



OFERTA TÉCNICA Y ECONÓMICA



## Erick Steven Diaz Mejía

Hola soy egresado de la carrera de licenciatura en Artes Plástica Opción diseño gráfico, me considero una persona creativa y dinámica.

### Datos personales.



Edad: 25 años



Dirección: San Salvador, Soyapango, Urb. Las Margaritas 5ta etapa, pol 2 casa#243



Erickdash10@gmail.com



(503) 7125-7635



Dui: 05338600-7

### Diplomas

Curso de ingles EMPOWER PROJECT

Participacion en proyecto "propuesta de mapas didácticos para enseñanza de la geografía en cuarto año" ASOGES

Participacion en proyectos de dibujo en Ilobasco, Cabañas.

### Formación académica:

Bachiller General  
Complejo Educativo Católico Fé y Alegría

Universidad de El Salvador  
Licenciatura en Artes Plásticas Opción Diseño Gráfico

### Programas:

Ai

Ps

Id



CURSO DE ESPECIALIZACIÓN  
"EL ARTE EN LA GESTIÓN CULTURAL"



MODULO III. PROYECTOS CULTURALES ARTÍSTICOS

OFERTA TÉCNICA Y ECONÓMICA



Datos personales.



Edad: 34 años



33 calle. ote. bis y 6ta  
avenida norte, Colonia La  
Rábida, #333, San  
Salvador.



alex.quijada09@gmail.com



(503) 6177-7720



Dui: 03793738-5



## Cristian Alexander Quijada Jimenez

Hola, soy Lic. en Artes Plásticas Opción diseño gráfico. Me considero una persona dedicada y aplicada, me gusta mantenerme en una constante evolución gráfica, que me haga diferenciarme del resto.

### Diplomas

"Servicio al cliente" INSAFORP en coordinación con Freund S.A. de C.V., año 2012.

Asesor Sherwin Williams Avanzado, SWU-CA, Prueba Itegral de conocimiento(PIC), 2016

Proyecto "propuesta de Mapas Didácticos para la Enseñanza de la Geografía en Cuarto Grado" otorgado por Asociación Geográfica de El Salvador, ASOGES.

### Formación académica:

Bachillerato Técnico Vocacional comercial  
Opción Contador  
Colegio Theodor Herzl. 2005

Universidad de El Salvador  
Licenciatura en Artes Plásticas Opción Diseño Gráfico

### Experiencia laboral

Freund S.A. de C.V. de 2010 al 2016  
puesto:  
Ventas  
Asesor de pinturas SW  
Sistemas  
Recepción

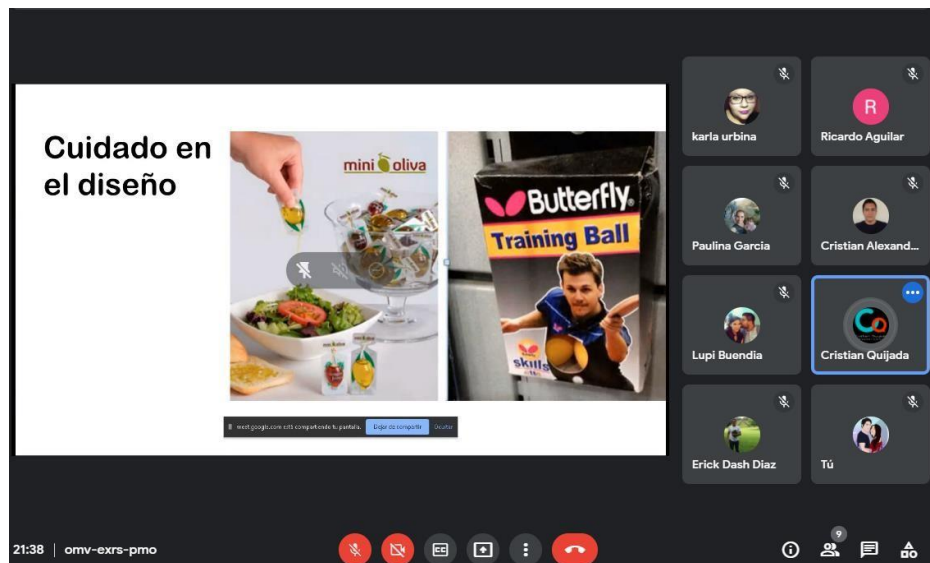
### Programas:



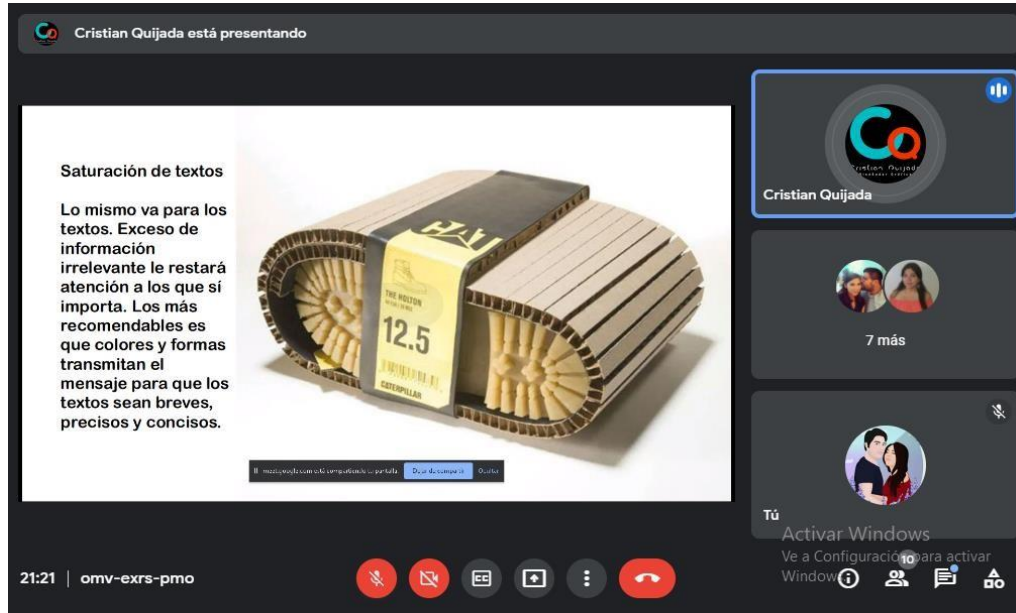
## Evidencia de lo realizado



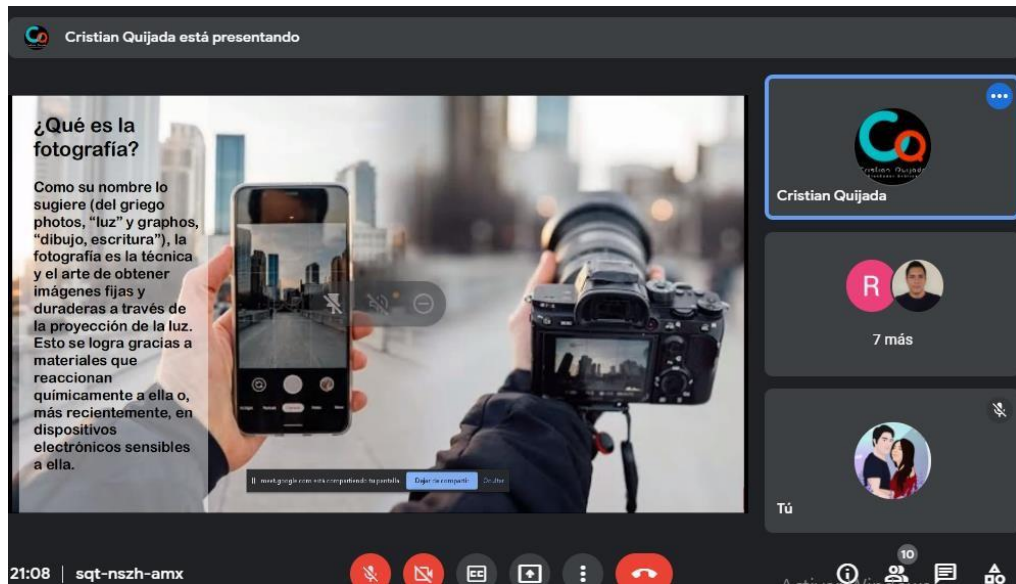
Captura pantalla 1, presentación contenido modulo I, branding de marca.



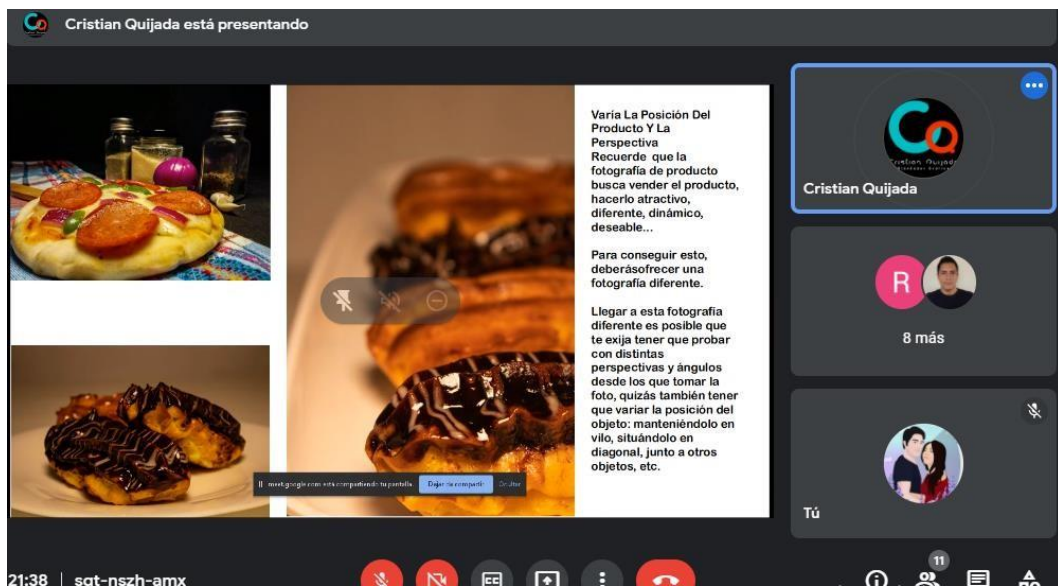
Captura pantalla 5, desarrollo del contenido.



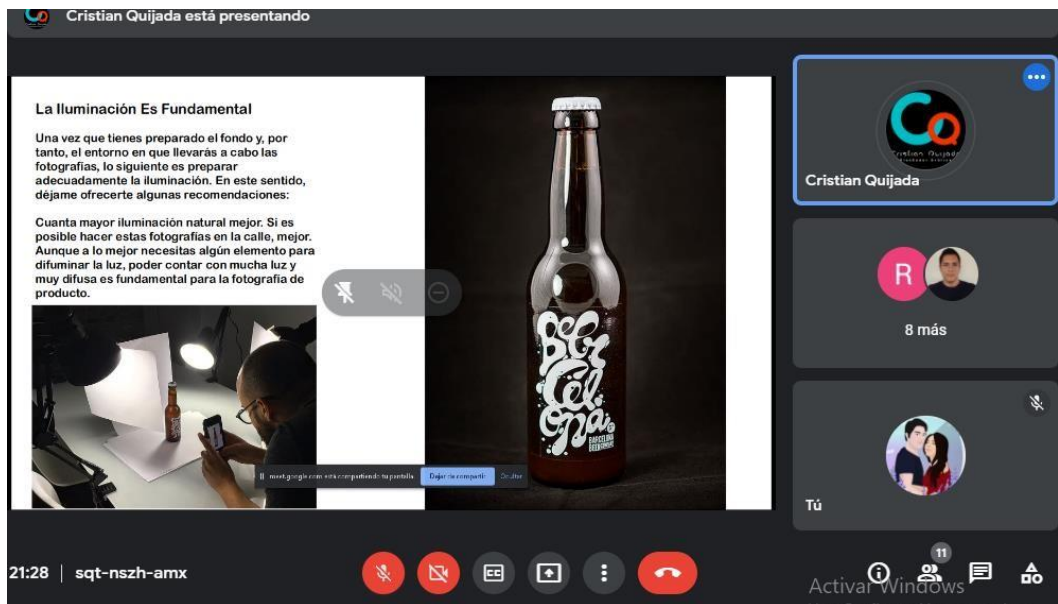
Captura pantalla 9, desarrollo sesión III, modulo I, packaging



Captura de pantalla 4, modulo II, fotografía



Captura de pantalla 5, desarrollo contenido de fotografía de producto.



Captura de pantalla 6, desarrollo de contenido sobre iluminación en la fotografía.



*Fotografía 4, práctica fotográfica, desarrollo de taller presencial. Fotografía por Cristian Quijada*

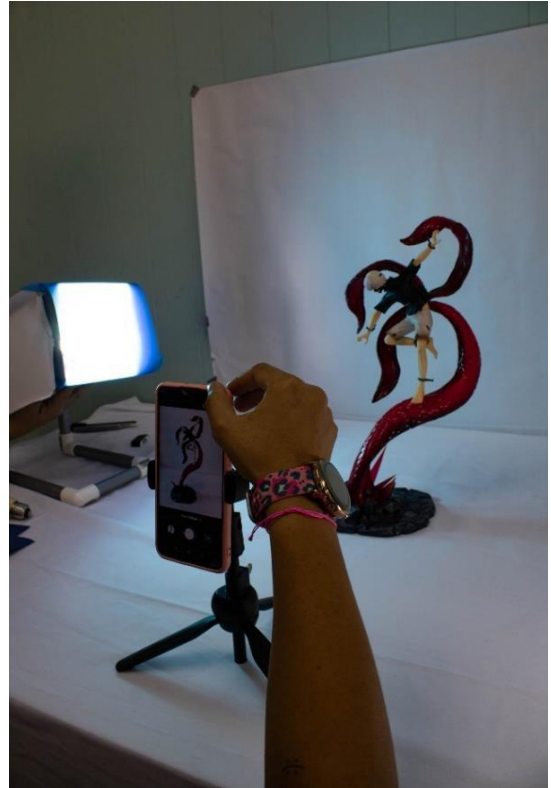


*Fotografía 5, Asesoría a participantes, fotografía por Cristian Quijada*





*Fotografía 6, práctica fotográfica con asesoría, fotografía por Cristian Quijada*



*Fotografía 7, desarrollo de practica de iluminación, fotografía por Cristian Quijada*



*Fotografía 8, asesoría de composición de elementos, fotografía por Cristian Quijada.*



*Fotografía 9, asesoría de proceso de toma fotográfica con móvil. Foto por Cristian Quijada*



*Fotografía 10, fotografías realizadas por el participante del proyecto aplicando los procesos técnicos.*



*Fotografía 11 proceso fotográfico de su producto, realizado por el participante de GEEK INC*



*Fotografía 12, proceso de aplicación de iluminación con diferentes luces, fotografía realizada por el participante de GEEK INC.*



*Fotografía 13, Proceso fotográfico con fondo blanco, fotografía realizada por el participante de GEEK INC.*



*Fotografía 14, aplicación de diferente encuadre, fotografía realizada por el participante de GEEK INC*



Fotografía 17, proceso de encuadre y enfoque



Fotografía 15, aplicación de iluminación y encuadre, realizado por participante del proyecto Detalles.



Fotografía 16, realizada por el participante de proyecto Detalles



Fotografía 18, composición de elementos, fotografía realizada por el participante del proyecto La cocina de Karlita.



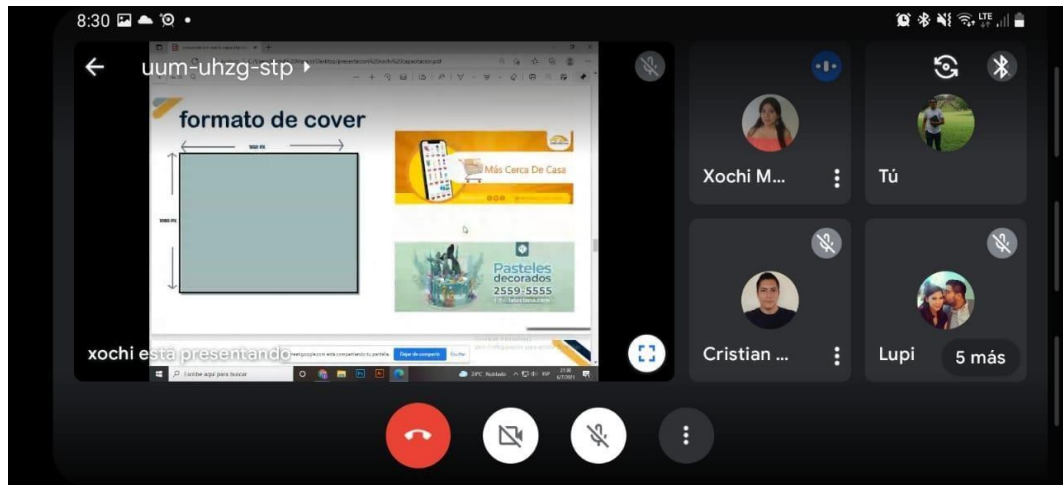
Fotografía 19, esquemas de iluminación, fotografía por Cristian Quijada



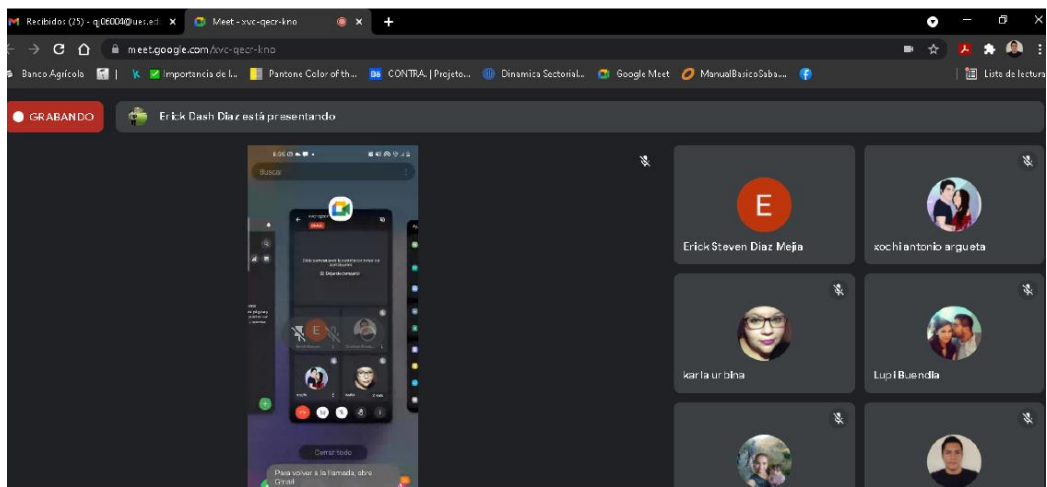
*Fotografía 20, Esquemas de iluminación, fotografía por Cristian Quijada*



*Fotografía 21, Proceso fotográfico con el participante, fotografía por Cristian Quijada*



Captura de pantalla 7, modulo III marketing digital



Captura de pantalla 8, modulo III aplicaciones para gestión de publicidad en redes.

UNIVERSIDAD DE EL SALVADOR  
FACULTAD DE CIENCIAS Y HUMANIDADES  
COORDINACIÓN GENERAL DE PROCESOS DE GRADUACIÓN DE LA ESCUELA DE ARTES



Entrega el siguiente Diploma de reconocimiento a :

*Morena Guadalupe Buendía de Sosa*

por su participación en:

PLAN DE CAPACITACIÓN EN BRANDING Y MARKETING DIGITAL PARA  
OPTIMIZACIÓN DE MARCA, DIRIGIDO A EMPRENDEDORES DEL MUNICIPIO DE  
SAN SALVADOR, AÑO 2021

En el marco del Curso de Especialización "El Arte en la Gestión Cultural"

Ciudad Universitaria, 27 Julio de 2021

Lic. Ricardo Sorto Alvarez  
Director Escuela De Artes

Msc. Ligia Del Rosario Manzano  
Coordinación General de  
Procesos de Graduación de la  
Escuela de Artes

Msl. Orlando Angel Estrada  
Docente Escuela De Artes

UNIVERSIDAD DE EL SALVADOR  
FACULTAD DE CIENCIAS Y HUMANIDADES  
COORDINACIÓN GENERAL DE PROCESOS DE GRADUACIÓN DE LA ESCUELA DE ARTES



Entrega el siguiente Diploma de reconocimiento a :

*Karla Beatriz Urbina Velásquez*

por su participación en:

PLAN DE CAPACITACIÓN EN BRANDING Y MARKETING DIGITAL PARA  
OPTIMIZACIÓN DE MARCA, DIRIGIDO A EMPRENDEDORES DEL MUNICIPIO DE  
SAN SALVADOR, AÑO 2021

En el marco del Curso de Especialización "El Arte en la Gestión Cultural"

Ciudad Universitaria, 27 Julio de 2021

Lic. Ricardo Sorto Alvarez  
Director Escuela De Artes

Msc. Ligia Del Rosario Manzano  
Coordinación General de  
Procesos de Graduación de la  
Escuela de Artes

Msl. Orlando Angel Estrada  
Docente Escuela De Artes





UNIVERSIDAD DE EL SALVADOR  
FACULTAD DE CIENCIAS Y HUMANIDADES  
COORDINACIÓN GENERAL DE PROCESOS DE GRADUACIÓN DE LA ESCUELA DE ARTES



Entrega el siguiente Diploma de reconocimiento a :

*Paulina Antonieta García Hernández*

por su participación en:

PLAN DE CAPACITACIÓN EN BRANDING Y MARKETING DIGITAL PARA  
OPTIMIZACIÓN DE MARCA, DIRIGIDO A EMPRENDEDORES DEL MUNICIPIO DE  
SAN SALVADOR, AÑO 2021

En el marco del Curso de Especialización "El Arte en la Gestión Cultural"

Ciudad Universitaria, 27 Julio de 2021

Lic. Ricardo Sorto Alvarez  
Director Escuela De Artes

Msc. Ligia Del Rosario Manzano  
Coordinación General de  
Procesos de Graduación de la  
Escuela de Artes

Msl. Orlando Angel Estrada  
Docente Escuela De Artes



UNIVERSIDAD DE EL SALVADOR  
FACULTAD DE CIENCIAS Y HUMANIDADES  
COORDINACIÓN GENERAL DE PROCESOS DE GRADUACIÓN DE LA ESCUELA DE ARTES



Entrega el siguiente Diploma de reconocimiento a :

*Ricardo David Aguilar Recinos*

por su participación en:

PLAN DE CAPACITACIÓN EN BRANDING Y MARKETING DIGITAL PARA  
OPTIMIZACIÓN DE MARCA, DIRIGIDO A EMPRENDEDORES DEL MUNICIPIO DE  
SAN SALVADOR, AÑO 2021

En el marco del Curso de Especialización "El Arte en la Gestión Cultural"

Ciudad Universitaria, 27 Julio de 2021

Lic. Ricardo Sorto Alvarez  
Director Escuela De Artes

Msc. Ligia Del Rosario Manzano  
Coordinación General de  
Procesos de Graduación de la  
Escuela de Artes

Msl. Orlando Angel Estrada  
Docente Escuela De Artes

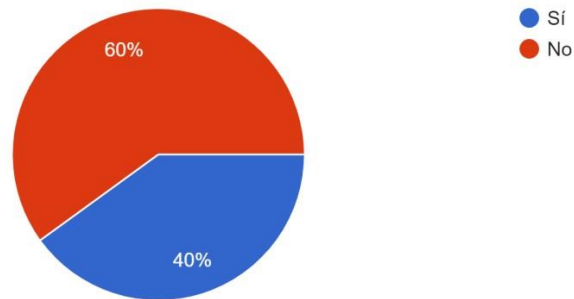


*Ilustración 9, diplomas de participación del proyecto.*

## Encuesta

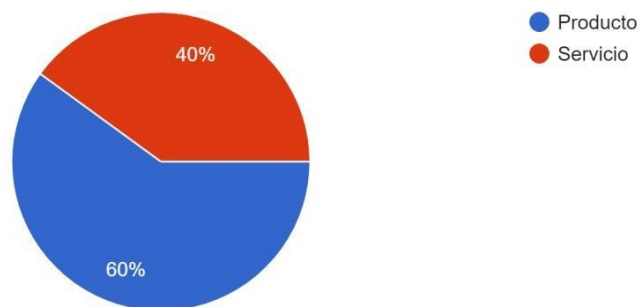
¿Conoces el término branding?

5 respuestas



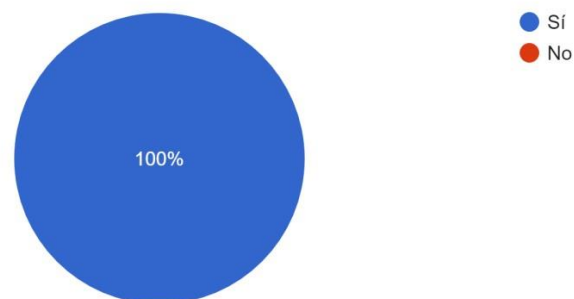
¿Qué tipo de emprendimiento tienes?

5 respuestas



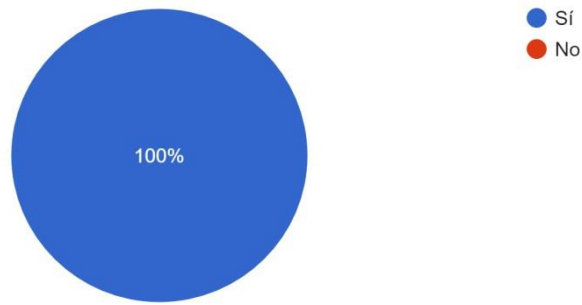
¿Te gustaría tener un mayor alcance de público para tu emprendimiento?

5 respuestas



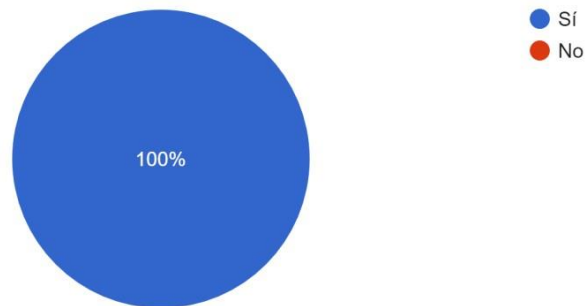
¿Estarías interesado en recibir apoyo para mejorar tu marca? (Diseño de logo, línea gráfica, manejo de redes sociales y publicidad)

5 respuestas



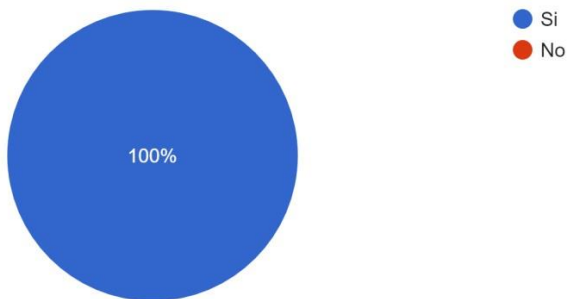
¿Te gustaría tener conocimiento teórico y práctico sobre post publicitarios?

5 respuestas



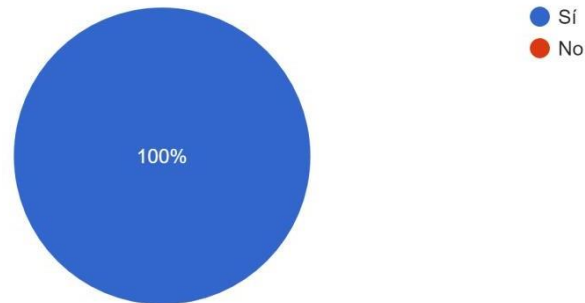
¿Te interesaría conocer acerca del manejo de publicidad y marketing para tu emprendimiento?

5 respuestas



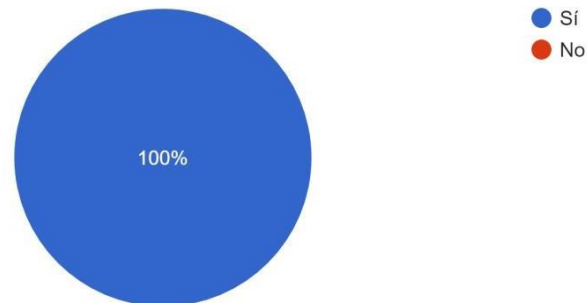
¿Te gustaría aprender acerca de fotografía de productos?

5 respuestas



¿Estarías dispuesto(a) a recibir una capacitación acerca de lo antes mencionado?

5 respuestas



**¿Cuáles son los principales obstáculos que has tenido en tu emprendimiento?**

-El apoyo hacia los emprendedores

-La falta de herramientas y conocimiento

-El marketing

-El alcance

-Delimitar el público en redes sociales al momento de pagar publicidad el marketing

**¿De qué manera has resuelto el problema?**

- Haciendo rifas para ganar seguidores
- Consultando con conocidos
- Tratando de publicar más
- Haciendo uso de asistente de Facebook e Instagram
- Tratando de aprender vía Internet el manejo de redes sociales

**¿Qué es lo que más necesitas para mejorar tus ingresos?**

- Mejor manejo de redes
- Dinero y herramientas
- Mejorar la imagen de mis productos
- Comprender mejor el uso de las pautas publicitarias
- Mayores conocimientos para manejar redes sociales de manera eficiente

**Encuesta 2**

Encuesta realizada para obtención de información de cada uno de los emprendedores, con el fin de conocer las características, necesidades o problemas que perciben sus proyectos.

**Emprendedor 1.**

**¿Cuál es el nombre de tu emprendimiento?**

Kary Dessert

**¿Cuáles son las principales características y beneficios de tu servicio o producto?**

Diseños divertidos y creativos en pasteles y cup-cakes

**¿Quiénes son tus asesores y socios actuales?**

Solo soy yo

**¿Cuál es el problema o necesidad que resuelve tu producto o servicio?**

Todo tipo de celebraciones

**¿Cuál es su público objetivo o cliente ideal?**

Todo el mundo

**¿En qué red social te promocionas para llegar a tus clientes?**

Instagram

**¿Cuál es tu principal competidor?**

Las pastelerías

**¿En qué te diferencias de los demás?**

Trabajo de calidad y creativo

**¿Describe tu logo actual?**

Es un círculo con el nombre al centro y unas imágenes de pasteles

**¿Qué colores le gustaría que lleve su logo?**

Un color más sobrio

**¿Quiere utilizar algún símbolo en especial?**

Estoy abierto a cualquier idea innovadora

**Coloque alguna solicitud especial:**

Un diseño innovador y llamativo.

**Emprendedor 2.**

**¿Cuál es el nombre de tu emprendimiento?**

La cocina de Karlita

**¿Cuáles son las principales características y beneficios de tu servicio o producto?**

Atención al cliente directamente

**¿Quiénes son tus asesores y socios actuales?**

Nadie

**¿Cuál es el problema o necesidad que resuelve tu producto o servicio?**

Alimentación

**¿Cuál es su público objetivo o cliente ideal?**

Oficinas

**¿En qué red social te promocionas para llegar a tus clientes:**

Instagram

**¿Cuál es tu principal competidor?**

Comedores, comida rápida

**¿En qué te diferencias de los demás?**

Comida casera con un toque diferente

**¿Describe tu logo actual?**

Acorde a como lo pedí

**¿Qué colores le gustaría que lleve su logo?**

La verdad si tiene los colores que me caracterizan

**¿Quiere utilizar algún símbolo en especial?**

Cuchillos

**Comentarios: coloque alguna solicitud especial.**

En general el logo me gusta, pero si puede haber mejoras estoy abierta a ver opciones

### **Emprendedor 3**

**¿Cuál es el nombre de tu emprendimiento?**

Geek inc.

**¿Cuáles son las principales características y beneficios de tu servicio o producto?**

Figuras de colección

**¿Quiénes son tus asesores y socios actuales?**

Alejandro Sosa

**¿Cuál es el problema o necesidad que resuelve tu producto o servicio?**

Figuras de colección y lo relacionado con anime, videojuegos y películas.

**¿Cuál es su público objetivo o cliente ideal?**

Toda persona amante del anime, videojuegos y películas.

**¿En qué red social te promocionas para llegar a tus clientes?**

Facebook e Instagram

**¿Cuál es tu principal competidor?**

Toda tienda de figuras de colección

**¿En qué te diferencias de los demás?**

Precios accesibles

**¿Describe tu logo actual?**

Pues se tomó de referencia las onomatopeyas usadas en comics

**¿Qué colores le gustaría que lleve su logo?**

Cualquiera que realce la imagen

**¿Quiere utilizar algún símbolo en especial?**

Ninguno

**Comentario coloque alguna solicitud especial:**



Más que mejorar mi logo, me encantaría que me enseñaran a lograr más alcance mediante un mejor uso de mis páginas y como mejorar la imagen de mis productos, es decir cómo hacer una fotografía decente con poco.

#### **Emprendedor 4**

**¿Cuál es el nombre de tu emprendimiento?**

Sassysv

**¿Cuáles son las principales características y beneficios de tu servicio o producto?**

Tela fresca, colores vivos y garantía

**¿Quiénes son tus asesores y socios actuales?**

Familiares

**¿Cuál es el problema o necesidad que resuelve tu producto o servicio?** Moda

**¿Cuál es su público objetivo o cliente ideal?**

Mujeres

**¿En qué red social te promocionas para llegar a tus clientes?**

Marketplace

**¿Cuál es tu principal competidor?**

Empresas grandes y emprendedores

**¿En qué te diferencias de los demás?**

En que garantizamos nuestros productos con calidad y eficacia

**¿Describe tu logo actual?**

Es color amarillo con morado, para captar la atención del público

**¿Qué colores le gustaría que lleve su logo?**

Amarillo y morado

**¿Quiere utilizar algún símbolo en especial?**

No \_\_\_\_\_

**Comentarios: coloque alguna solicitud especial. -----**

### **Emprendedor 5**

**¿Cuál es el nombre de tu emprendimiento?**

Detalles \_\_\_\_\_

**¿Cuáles son las principales características y beneficios de tu servicio o producto?**  
Regalo para toda ocasión personalizados

**Decoración con temática para fiestas:**

Organización de eventos \_\_\_\_\_

**¿Quiénes son tus asesores y socios actuales?**

Ninguno \_\_\_\_\_

**¿Cuál es el problema o necesidad que resuelve tu producto o servicio?**

Emociones \_\_\_\_\_

**¿Cuál es su público objetivo o cliente ideal?**

Novios u esposo de 23 años en adelante, con espíritu detallista \_\_\_\_\_

**¿En qué red social te promocionas para llegar a tus clientes?**

Facebook e Instagram \_\_\_\_\_

**¿Cuál es tu principal competidor?**

Beco o Peck

**¿En qué te diferencias de los demás?**

Ser un servicio totalmente personalizado donde se escuchan las opiniones de los clientes para lograr el regalo perfecto y decoración

**¿Describe tu logo actual?**

Regalos y el nombre de la marca

**¿Qué colores le gustaría que lleve su logo?**

Tonos pasteles

**¿Quiere utilizar algún símbolo en especial?**

No

**Comentarios: coloque alguna solicitud especial:**

Quisiera un logo que identifique la organización de eventos, decoración y lapersonalización de los regalos