

UNIVERSIDAD DE EL SALVADOR
FACULTAD DE CIENCIAS Y HUMANIDADES
ESCUELA DE ARTES



TÍTULO:

TALLER DE HERRAMIENTAS DE EDICIÓN DIGITAL PARA LA CREACIÓN DE IMÁGENES DE MARCA, DIRIGIDO A PERSONAS EN PROYECTOS DE EMPRENDEDURISMO DEL CENTRO URBANO DE BIENESTAR Y OPORTUNIDADES (CUBO), DE LA COLONIA ZACAMIL, MEJICANOS 2023.

PRESENTADO POR:

JOSÉ RAFAEL COTO MONTERROSA

BRYAN ENRIQUE TINO RAMÍREZ

CARNÉ

(CM07111)

(TR17017)

INFORME FINAL DEL CURSO DE ESPECIALIZACIÓN "EL ARTE EN LA GESTIÓN CULTURAL" PARA OBTENER EL TÍTULO DE LICENCIADOS EN ARTES PLÁSTICAS OPCIÓN, DISEÑO GRÁFICO.

DOCENTE DEL CURSO DE ESPECIALIZACIÓN.

MASTER XENIA MARÍA PÉREZ OLIVA

COORDINADORA DEL PROCESO DE GRADO.

MASTER LIGIA DEL ROSARIO MANZANO MARTÍNEZ

CIUDAD UNIVERSITARIA, DR. FABIO CASTILLO FIGUEROA, SAN SALVADOR, EL SALVADOR, CENTROAMÉRICA, SEPTIEMBRE DEL 2023.

AUTORIDADES DE LA UNIVERSIDAD DE EL SALVADOR.

RECTOR:

MAESTRO JUAN ROSA QUINTANILLA.

VICERRECTORA ACADÉMICO:

DOCTORA EVELYN FARFÁN.

VICERRECTOR ADMINISTRATIVO:

MAESTRO ROGER ARIAS

SECRETARIO GENERAL:

LICENCIADO PEDRO ROSALÍO ESCOBAR CASTANEDA.

AUTORIDADES DE LA FACULTAD DE CIENCIAS Y HUMANIDADES

DECANO:

MAESTRO JULIO CÉSAR GRANDE RIVERA.

VICE DECANA:

MAESTRA MARÍA BLAS CRUZ JURADO.

SECRETARIO:

LICENCIADO JUAN PÉREZ.

AUTORIDADES DE LA ESCUELA DE ARTES

DIRECTOR ESCUELA DE ARTES:

LICENCIADO MIGUEL ÁNGEL MIRA MIRA.

COORDINADORA DE PROCESOS DE GRADUACIÓN:
MAESTRA LIGIA DEL ROSARIO MANZANO MARTÍNEZ.

DOCENTE DIRECTORA:

MAESTRA XENIA MARÍA PÉREZ OLIVA.

Tribunal Evaluador.

Mtro. José Orlando Ángel Estrada



Mtro. Carlos Alberto Quijada Fuentes



Mtra. Mtra. Xenia María Pérez Oliva



AGRADECIMIENTOS

Dedico los siguientes agradecimientos; primeramente a Dios porque con su voluntad ha sido posible llegar a este momento de mi vida y de mi carrera; agradecimientos a mi familia por brindarme el apoyo que han mostrado en todos mis estudios, desde el básico hasta estas instancias de la educación superior, sin ellos no habría sido posible tal hazaña y en especial agradecimientos a mis tíos y abuela que sin su constante apoyo, de igual forma no habría sido posible este momento de tanta importancia y valor en mi vida al terminar mi primera carrera; por último, pero no menos importante, agradecimientos especiales a nuestra alma mater y cada uno de nuestros docentes que siempre han estado en cada nota, en cada consejo, en cada palabra; sus enseñanzas serán y siempre recordadas, lo aprendido en esta etapa no será olvidado y siempre se pondrá en práctica lo aprendido aquí y cualquier otro lugar. De antemano muchas gracias por todo lo otorgado al autor de este agradecimiento.

Bryan Tino.

En este día de logros y finalizaciones, mi corazón se llena de gratitud hacia la Universidad de El Salvador y mi familia. A la universidad, agradezco por nutrir mi creatividad y proporcionarme las herramientas necesarias para prosperar en la carrera de Artes Plásticas con Opción en Diseño Gráfico. Los profesores y las aulas se convirtieron en mi hogar intelectual, y este éxito es en parte suyo.

Mi familia, con su amor incondicional, fue mi ancla durante este viaje. Su apoyo constante y confianza en mis sueños me impulsaron a superar obstáculos y a alcanzar esta meta. Cada desafío se volvió más manejable gracias a su aliento y presencia constante.

Hoy, miro hacia atrás con alegría al ver cómo mis esfuerzos y dedicación han dado frutos tangibles. Cada diseño, cada obra de arte, lleva una parte de mí y representa mi compromiso con la creatividad y la expresión visual. Estoy emocionado por las oportunidades que el futuro me tiene reservadas y ansío seguir creando y dejando mi huella en el mundo.

Con gratitud sincera, José R. Coto M.

RESUMEN

Este proyecto artístico cultural, tuvo como objetivo combinar los conocimientos adquiridos en la carrera de Licenciatura en Artes Plásticas, Opción Diseño Gráfico, Escuela de Artes, Facultad de Ciencias y Humanidades, Universidad de El Salvador, con la necesidad de preparar a futuros profesionales para enfrentar los desafíos de la sociedad actual. La idea fue, integrar el Diseño Gráfico en otros campos relevantes de la sociedad salvadoreña como el económico, en particular los emprendimientos. En este sentido, se presentó de manera clara y directa el trabajo realizado por los ejecutores del proyecto en los temas de emprendedurismo y Diseño Gráfico para crear imágenes propias. Esto está dirigido a personas que buscaban superarse en el mundo del emprendimiento, afrontando los desafíos de crear algo nuevo y teniendo la formación adecuada para alcanzar el éxito. Es crucial entender tanto los aspectos económicos y financieros como el lado creativo para superar los obstáculos que puedan surgir en el camino. En este proyecto, se exploraron técnicas y enfoques prácticos que han sido relevantes en el Diseño Gráfico a lo largo del tiempo. Este proyecto se propuso como un enlace entre la educación en Diseño Gráfico y la realidad del emprendimiento, al equipar a los futuros profesionales con las habilidades necesarias para convertir sus ideas en productos comerciales exitosos, se contribuye al crecimiento económico y cultural de la sociedad. La combinación de creatividad y visión empresarial abre un mundo de oportunidades emocionantes para aquellos que desean destacar en el campo del diseño y los negocios.

Palabras clave: emprendimiento, diseño, arte, economía, profesional

ABSTRACT

This is project of investigation have an objective to combine knowledge acquired in the career Licenciatura en Artes Plásticas, Opción Diseño Gráfico, Escuela de Artes, Facultad de Ciencias y Humanidades, Universidad de El Salvador, with the need to prepare future professionals to face the challenges of today's society. The idea was integrating Graphic Design into other relevant fields Salvadorean society like that economic, in particular the Entrepreneurship. In this sense, the work done by the executors of the project in the topics of entrepreneurship and Graphic Design to create their own images was presented in a clear and direct way. This is directed towards to People who seek to excel in the world of entrepreneurship, facing the challenges of creating something new and having the right training to achieve success. It is crucial to understand both the economic and financial aspects and the creative side to overcome obstacles that may arise along the way. In this project, techniques and practical approaches that have been relevant in Graphic Design over time. This project is proposed as a link between education in Graphic Design and the reality of entrepreneurship, by equipping future professionals with the necessary skills to turn their ideas into successful commercial products, it contributes to the economic and cultural growth of society. The combination of creativity and entrepreneurial acumen opens up a world of exciting opportunities for those who want to excel in the field of design and business.

Keywords: entrepreneurship, design, art, economy, creativity, professional.

INDICE

PORTADA.....	i
AUTORIDADES.....	II
AGRADECIMIENTOS.....	iii
RESUMEN.....	6
ABSTRACT.....	6
INDICE.....	8
INDICE DE FIGURAS.....	9
INTRODUCCIÓN.....	8
I. CONTEXTO GENERAL.....	10
1.1. DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO.....	11
1.2. PROBLEMÁTICA Y ANTECEDENTES.....	12
II. OBJETIVOS.....	18
2.1 GENERAL.....	19
2.2 ESPECÍFICOS.....	19
III. CONTENIDO GENERAL.....	20
3.1. FUNDAMENTACIÓN.....	21
3.2. DESAFÍOS Y ESTRATEGIAS DE LA GESTIÓN ARTÍSTICA-CULTURAL.....	31
3.2.1 ESTRATEGIAS CREATIVAS.....	34
IV. EJECUCIÓN DEL PROYECTO.....	37
4.1. ACTIVIDADES REALIZADAS.....	38
4.2 EVALUACIÓN DE RESULTADOS.....	50
V. CONCLUSIONES Y CONTINUIDAD DEL PROYECTO.....	61
5.1. CONCLUSIONES GENERALES DEL PROYECTO.....	62
5.2. CONTINUIDAD DEL PROYECTO.....	64
VI. RECOMENDACIONES.....	66
6.1. RECOMENDACIONES GENERALES.....	67
FUENTES BIBLIOGRÁFICAS.....	70
ANEXOS.....	71
Anexo 1: Diagnóstico.....	71
Anexo 2: Protocolo.....	75
Anexo 3: Oferta Técnica y Económica.....	93
Anexo 4: Evidencia Fotográfica.....	97
Otros anexos.....	100

INDICE DE FIGURAS

Fig. 1. Imagen ilustrativa de los sectores involucrados en la economía naranja. Fuente: marketersbyadlatina.com	23
Fig. 2. Imagen ilustrativa del proceso emprendedor en las definiciones operacionales del Proyecto GEM. Fuente: PDF- El fenómeno del emprendedurismo en El Salvador por Guillermo Gutiérrez Montoya	29
Fig. 3. Foto tomada durante la reunión con el representante del CUBO, Estudiantes Bryan Tino y José Coto junto a Ismael Ortiz del CUBO. Fuente: Autoría propia.....	40
Fig. 4. Foto tomada durante la instalación de los programas, dentro de las computadoras del CUBO, Estudiantes Bryan Tino y José Coto. Fuente: Autoría propia.....	41
Fig. 5. Foto tomada durante la primera semana de clases en el taller del CUBO. Fuente: Autoría propia.	42
Fig. 6. Foto tomada durante la primera y segunda semana de clases en el taller del CUBO. Fuente: Autoría propia.	43
Fig. 7. Foto tomada durante la segunda semana de clases en el taller del CUBO. Fuente: Autoría propia.	43
Fig. 8. Foto tomada durante la tercera semana de clases en el taller del CUBO. Fuente: Autoría propia.	44
Fig. 9. Foto tomada durante la tercera semana de clases en el taller del CUBO. Fuente: Autoría propia.	45
Fig. 10. Foto tomada durante la cuarta y quinta semana de clases en el taller del CUBO. Fuente: Autoría propia.	45
Fig. 11. Foto tomada durante la cuarta y quinta semana de clases en el taller del CUBO. Fuente: Autoría propia.	46
Fig. 12. Foto tomada durante la quinta y sexta semana de clases en el taller del CUBO. Fuente: Autoría propia.	46
Fig. 13. Foto tomada durante la quinta y sexta semana de clases en el taller del CUBO. Fuente: Autoría propia.	47
Fig. 14. Foto tomada durante las últimas semanas de clases en el taller del CUBO. Fuente: Autoría propia.	48
Fig. 15. Foto tomada durante las últimas semanas de clases en el taller del CUBO. Fuente: Autoría propia.	48
Fig. 16. Foto tomada durante las últimas semanas de clases en el taller del CUBO. Fuente: Autoría propia.	49
Fig. 17. Logo trabajado dentro del taller. Fuente: elaborado por José Raymundo.	54
Fig. 18. Logo trabajado dentro del taller. Fuente: elaborado por Kathya Ramírez.	54
Fig. 19. Logo trabajado dentro del taller. Fuente: elaborado por Isabel Flamenco, “Isa Iquiti”	54

Fig. 20. Logo trabajado dentro del taller. Fuente: elaborado por Karen Trejo.....	54
Fig. 21. Tarea evaluada de los participantes del taller, afiche publicitario. Fuente: Participante del taller Jose Raymundo.....	55
Fig. 22. Tarea evaluada de los participantes del taller, afiche publicitario. Fuente: Participante del taller Karen Trejo.....	55
Fig. 23. Tarea evaluada de los participantes del taller, afiche publicitario. Fuente: Participante del taller Isa Iquiti.....	56
Fig. 24. Tarea evaluada de los participantes del taller, afiche publicitario. Fuente: Participante del taller Kathya Ramirez	56
Fig. 25. Cuadro de problemas identificados en el diagnóstico previo al proyecto, junto con sus consecuencias y posibles soluciones. Fuente: Autoría propia.....	79
Fig. 26. Imagen ilustrativa del proceso emprendedor en las definiciones operacionales del Proyecto GEM. Fuente: PDF- El fenómeno del emprendedurismo en El Salvador por Guillermo Gutiérrez Montoya.....	81
Fig. 27. Etapas generales de todo el proyecto Fuente: Autoría propia.....	85
Fig. 28. Etapas de actividades y resultados esperados. Fuente: Autoría propia.....	87
Fig. 29. Cronograma de actividades desarrolladas durante el taller. Fuente. Autoría propia.....	88
Fig. 30. Cronograma del desarrollo por etapas del proyecto. Fuente: Autoría propia.....	89
Fig. 31. Cuadro de recursos, humanos y materiales, a utilizar para la ejecución del taller. Fuente. Autoría propia.....	90
Fig. 32. Cuadro de información de cada responsable en el proyecto. Fuente: Autoría propia.....	91
Fig. 33. Cuadro de información de cada responsable en el proyecto. Fuente: Autoría propia.....	92
Fig. 34. Fachada del CUBO. Fuente: Autoría propia.....	97
Fig. 36. Reunión con encargado del CUBO Ismael y José Coto. Fuente: Autoría propia.....	97
Fig. 37. Reunión con encargado del CUBO Ismael y Bryan Tino. Fuente: Autoría propia.....	97
Fig. 38. Desarrollo del logo. Fuente: Autoría propia.....	97
Fig. 39. Desarrollo del afiche publicitario e informativo. Fuente: Autoría Propia.....	97
Fig. 40. Primera sesión de clases del taller en el CUBO de Zacamil. Fuente: Autoría Propia.....	98
Fig. 41. Explicación de Marketing y su composición. Fuente: Autoría Propia.....	98
Fig. 42. Apoyo y explicación de los ejercicios en el taller. Fuente: Autoría Propia.....	98
Fig. 43. Desarrollo de clases y orientación de los ejercicios en el taller. Fuente: Autoría Propia.....	99
Fig. 44. Desarrollo de lo aprendido en el taller. Fuente: Autoría Propia.....	99
Fig. 45. Repaso y refuerzo de lo aprendido en sesiones del taller. Fuente: Autoría Propia.....	99
Fig. 46. Carta de autorización para impartir el taller en el Centro Urbano de Bienestar y Oportunidades CUBO. Fuente: Ismael Ortiz Coordinador del CUBO Zacamil.....	100

Fig. 47. Panfleto publicitario impreso sobre el taller que se impartido en el CUBO Zacamil. Fuente: Autoría Propia.	101
Fig. 48. Anuncio Publicitario para redes sociales, sobre el taller. Fuente: Autoría Propia.	102
Fig. 49. Diploma de participación para los participantes del taller. Fuente: Autoría propia.	103
Fig. 50. Portada de identidad visual de participante del taller impartido en el CUBO de Zacamil, 2023. Fuente: Kathya Ramirez.	104
Fig. 51. Identidad de marca participante Kathya Ramírez. Fuente: Kathya Ramirez.....	105
Fig. 52. Portada de identidad visual de participante del taller impartido en el CUBO de Zacamil, 2023. Fuente: Jose Raymundo.	106
Fig. 53. Paleta de colores para identidad visual de la marca. Fuente: Jose Raymundo.....	107
Fig. 54. Tipografía que se usara en la identidad visual de la marca. Fuente: Jose Raymundo	107
Fig. 55. Logo de la marca creado en el taller. Fuente: Jose Raymundo.	108
Fig. 56. Portada de identidad visual de participante del taller impartido en el CUBO de Zacamil, 2023. Fuente: Isa “Iquiti” Cecilia Escobar	109
Fig. 57. Paleta de colores para identidad visual de la marca. Fuente: Isa “Iquiti” Cecilia Escobar.	110
Fig. 58. Tipografía que se usara en la identidad visual de la marca. Fuente: Isa “Iquiti” Cecilia Escobar	110
Fig. 59. Logo de la marca creado en el taller. Fuente: Isa “Iquiti” Cecilia Escobar	111
Fig. 60. Guías clases de la 1 a la 4, desarrolladas en el taller. Fuente: Autoría Propia.	112
Fig. 61. Guías clases de la 5 a la 8, desarrolladas en el taller. Fuente: Autoría Propia.	113
Fig. 62. Guías clases de la 9 a la 12, desarrolladas en el taller. Fuente: Autoría Propia.	114
Fig. 63. Guías clases de la 13 a la 15, desarrolladas en el taller. Fuente: Autoría Propia.	115
Fig. 64. Guía de desarrollo de Photoshop implementado en el taller. Fuente: Autoría Propia.....	116
Fig. 65. Datos de Photoshop impartidos en el taller. Fuente: Autoría Propia.	117
Fig. 66. Muestra de las primeras versiones de Photoshop. Fuente: Autoría Propia.....	117
Fig. 67. Guía de desarrollo de Photoshop implementado en el taller. Fuente: Autoría Propia.....	118
Fig. 68. Explicación de como abrir Photoshop. Fuente: Autoría Propia.....	119
Fig. 69. Explicación de cómo abrir un documento PSD. Fuente: Autoría Propia.	119
Fig. 70. Guía de desarrollo de Photoshop implementado en el taller. Fuente: Autoría Propia.....	120
Fig. 71. Explicación de las herramientas de Photoshop en el taller. Fuente: Autoría Propia.	121
Fig. 72. Explicación de las herramientas y sus derivadas. Fuente: Autoría Propia.	121
Fig. 73. Guía de desarrollo de Photoshop implementado en el taller. Fuente: Autoría Propia.....	122
Fig. 74. Desarrollo de como cambiar el tamaño de una imagen en el taller. Fuente: Autoría Propia.	123
Fig. 75. Desarrollo y uso de la deformación de posición libre. Fuente: Autoría Propia.....	123

Fig. 76. Guía de desarrollo de Illustrator implementado en el taller. Fuente: Autoría Propia.	124
Fig. 77. Datos sobre Illustrator. Fuente: Autoría Propia.	125
Fig. 78. Explicación de las primeras versiones de Illustrator. Fuente: Autoría Propia.	125
Fig. 79. Guía de desarrollo de Illustrator implementado en el taller. Fuente: Autoría Propia.	126
Fig. 80. Datos sobre ilustrador. Fuente: Autoría Propia.....	127
Fig. 81. Explicación de crea un documento nuevo. Fuente: Autoría Propia.	127
Fig. 82. Guía de desarrollo de Illustrator implementado en el taller. Fuente: Autoría Propia.	128
Fig. 83. Guía de desarrollo de Illustrator implementado en el taller. Fuente: Autoría Propia.	129
Fig. 84. Guía de desarrollo de Illustrator implementado en el taller. Fuente: Autoría Propia.	130
Fig. 85. Guía de desarrollo de Illustrator implementado en el taller. Fuente: Autoría Propia.	131
Fig. 86. Cartas Didácticas. Fuente: Autoría Propia.	139

INTRODUCCIÓN

En un mundo cada vez más digitalizado y competitivo, la imagen de marca se ha convertido en un elemento crucial para el éxito de cualquier emprendimiento. Reconociendo esta necesidad y con el firme propósito de brindar herramientas efectivas a aquellos que buscan impulsar sus proyectos de emprendedurismo, nace el proyecto "Taller de Herramientas de Edición Digital para la Creación de Imágenes de Marca". Este taller, dirigido a personas que forman parte del Centro Urbano de Bienestar y Oportunidades (CUBO) en la Colonia Zacamil, Mejicanos, se erige como una valiosa oportunidad para adentrarse en el mundo del diseño gráfico y la comunicación visual de manera innovadora y efectiva.

En el año 2023, en colaboración con el CUBO, se ha gestado un espacio de aprendizaje y desarrollo que busca dotar a los emprendedores de las herramientas necesarias para potenciar la presencia de sus proyectos en un entorno digital en constante evolución. A lo largo de este proyecto, se exploraron los fundamentos del diseño, se abordaron técnicas de edición digital y se fomentó la creación de imágenes de marca sólidas y efectivas, adaptadas a las necesidades y objetivos de cada participante.

Este taller se erigió como un puente entre la creatividad y la estrategia, guiando a los emprendedores en el proceso de plasmar sus ideas en imágenes con impacto, transmitiendo sus valores, conceptos y mensajes de manera visualmente atractiva.

A través de sesiones teóricas y prácticas, se fomentó la comprensión de los conceptos clave del diseño y la edición digital, así como la aplicación efectiva de estas habilidades en el contexto del emprendedurismo.

La comunidad emprendedora del CUBO se vio fortalecida con conocimientos que les permitirán destacar en un mercado competitivo y en constante cambio. Este taller no solo se enfocó en la adquisición de destrezas técnicas, también en la capacidad de comunicar de manera efectiva, construyendo una imagen de marca que resuene con su audiencia y les brinde una ventaja distintiva.

En las páginas que siguen, se aborda en detalle el desarrollo y los logros alcanzados a lo largo de este proyecto. Desde la planificación hasta la ejecución, pasando por los desafíos y las soluciones encontradas. Para ello, se presentan seis apartados clave: contexto general, objetivos, contenido general, ejecución del proyecto, conclusiones y recomendaciones. Al final, se agrega la bibliografía consultada y los anexos con documentación complementaria que respalda el proceso desarrollado.

Se analizó en este recorrido el mundo del diseño y la creación de imágenes de marca y descubrió cómo el Taller de Herramientas de Edición Digital se ha convertido en una plataforma inspiradora para el crecimiento y la innovación en el emprendedurismo del CUBO en la Colonia Zacamil.

Se garantizó la educación sobre el emprendedurismo y sus diferentes vertientes, se denoto una alta capacidad de comprensión económica y junto con la idea creativa sobre las artes gráficas, que en nuestro caso supuso poner a disposición las herramientas básicas del Diseño Grafico y sus diferentes programas mas usados por la carrera asociada a esta rama de las artes plásticas, llevando así la información fidedigna y aprobada, facilitando así la comprensión y distribución de todos los conceptos aprendidos y técnicas impartidas en el presente proyecto.

I. CONTEXTO GENERAL.

1.1. DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO.

Este proyecto consistió en un taller que se llevó a cabo para enseñar herramientas de edición digital en la creación de imágenes de marca, estuvo dirigido a personas involucradas en proyectos de emprendedurismo provenientes del Centro Urbano de Bienestar y Oportunidades (CUBO) en la Colonia Zacamil, Mejicanos, durante el año 2023.

El taller se desarrolló mediante clases presenciales y en casos necesarios, de forma digital; se proporcionó capacitación a individuos que estaban en proceso de emprender sus proyectos. El taller comprendió dieciséis sesiones a lo largo de ocho semanas y dos meses (mayo y junio), utilizando materiales didácticos idóneos.

Este proyecto logró varios objetivos, entre ellos, incentivar e impulsar el emprendedurismo en el ámbito económico mediante el uso de herramientas de diseño gráfico, esta innovadora propuesta se implementó en talleres, ofreciendo una perspectiva fresca y única en comparación con los enfoques previamente abordados en el Centro Urbano de Bienestar y Oportunidades (CUBO).

El esfuerzo fue posible con colaboración con emprendedores en desarrollo, aquellos que buscaban los medios necesarios para materializar sus ideas de negocio, la mayoría de los participantes tenían edades comprendidas entre los veinte y cincuenta años. También, de manera indirecta, se buscó involucrar a la población circundante del centro urbano, con la expectativa de beneficiar a familias y a la comunidad en general a través del éxito de los proyectos emprendedores resultantes.

La ejecución del proyecto tuvo lugar en el Centro Urbano de Bienestar y Oportunidades (CUBO) ubicado en la Colonia Zacamil, específicamente en el municipio de Mejicanos, aunque el impacto del proyecto a largo plazo promete tener efectos positivos en los alrededores del centro y del municipio, es difícil precisar hasta dónde se extenderá el alcance del producto de este taller.

Con esta iniciativa, los participantes tuvieron la oportunidad de aprender y aplicar técnicas de diseño gráfico en sus negocios, ya sea en la venta de servicios o productos, esto permitió una estrategia más efectiva para promover emprendimientos a través de las redes sociales y la publicidad impresa, facilitando el reconocimiento del público.

El proyecto también tuvo éxito en la creación de emprendedores capaces de desarrollar y presentar su propia publicidad e identidad comercial; esto les permitió promocionar sus productos a través de anuncios impresos o digitales, empleando lo aprendido en el taller de emprendedurismo facilitado por egresados de la Universidad de El Salvador, la meta es que este conocimiento adquirido sirva como cimiento para impulsar la economía personal y familiar de los participantes.

1.2. PROBLEMÁTICA Y ANTECEDENTES.

Al inicio del proyecto, se hizo un diagnóstico en base a lo observado y estudiado en varias visitas al lugar, donde se identificaron las problemáticas como: la reinserción social de la zona y la alta afluencia de negocios que nuevamente comienzan a comerciar; por lo que, muchos jóvenes al ver esta oportunidad recurren a comenzar su propio negocio, iniciándose en el fenómeno del emprendedurismo, con lo cual resolverán su situación de vida y buscarán la superación.

Esta estrategia se busca actualmente, porque antes era casi imposible iniciar estos emprendimientos, por las consecuencias causadas por afectaciones internacionales y nacionales de índole violenta y de salud en general. Por lo anterior, el taller planteado en este proyecto, se propuso capacitar a jóvenes que buscaban superarse por medio del emprendedurismo, ayudando en su proceso de conocimientos previos brindando un taller combinando el emprendedurismo con las herramientas de edición digital vistas en la carrera de Diseño Gráfico para la creación y gestión de su propia imagen distintiva.

Los antecedentes propuestos por ejecutores de este proyecto fueron los siguientes:

El proyecto tuvo como objetivo: capacitar y brindar apoyo de manera semiprofesional y práctica-digital a personas que buscan la superación en el ámbito económico. Específicamente, se dirigió a aquellos individuos que aspiran a sustentar a sus familias a través de proyectos de emprendedurismo.

En El Salvador, los emprendimientos representan el 60,8% de las iniciativas por necesidad (consumo familiar) y el 37,6% por aprovechamiento de oportunidades. Además, se destaca que el 57,8% del total de emprendimientos son gestionados por mujeres, mientras que el 42,4% lo son por hombres (Montoya, 2012).

Los emprendimientos impulsados por estas personas buscan mejorar la situación económica de sus familias, ya que muchos hogares dependen únicamente de una fuente de ingresos, por lo cual, en este contexto, el presente proyecto se posiciona como un recurso valioso para fortalecer a los participantes a desarrollar habilidades y estrategias que contribuyan a diversificar y fortalecer sus ingresos.

Situación actual del país.

Enfrentados a la realidad de sus nuevos negocios, muchos salvadoreños se han visto desprovistos de la preparación adecuada, resultando en pérdidas económicas considerables. Para subsistir, recurren a préstamos bancarios u otras vías accesibles, lo que, desafortunadamente, los expone a riesgos financieros significativos. Estos préstamos, a menudo con tasas de interés exorbitantes, dan lugar a deudas en constante crecimiento.

En casos más extremos, estas deudas pueden llegar a ser insolventes, conduciendo a situaciones de desalojo de viviendas o confiscación de bienes de alto valor para cubrir las obligaciones pendientes con entidades financieras.

Estos escenarios lamentables son una realidad recurrente en el país, por este motivo, se busca brindar alternativas de capacitación a los emprendedores, dotándoles de herramientas esenciales para garantizar la sostenibilidad de sus negocios.

La deuda pública de \$11,734 implican más del 157 % de los ingresos promedio que tiene un hogar salvadoreño al año. Según datos oficiales, hasta 2019 el promedio de ingresos mensuales para los hogares del país era de \$619.0. De estos los ingresos en la zona urbana son \$728.3, mientras que en la rural de \$435.2 (Cantizzano, 2021).

Necesidad de superarse por parte de los salvadoreños.

La realidad económica de muchas familias salvadoreñas se vuelve evidente cuando se analizan sus necesidades básicas, por ejemplo: hogares donde solo un miembro trabaja para generar ingresos, esta situación de escasez económica es más que palpable, por lo cual esta necesidad creciente está siendo cada vez más reconocida por la sociedad como un fenómeno socioeconómico de considerable impacto. Su alcance no se limita únicamente a nivel local, sino que trasciende a nivel global. En este contexto, la opción más recurrente y riesgosa es la búsqueda de préstamos bancarios, ya que se busca evitar la pérdida de bienes materiales mientras se afronta la necesidad de cubrir la deuda generada por dicho préstamo.

El emprender.

Cuando un emprendedor inicia su propio negocio, se enfrenta a diversas problemáticas, incluyendo la posibilidad de caer en pagos excesivos de préstamos. Sin embargo, si logra el éxito, este impacta a niveles inimaginables. Emprender no solo impulsa la capacidad de autosuperación, sino también dinamiza la economía a niveles novedosos, como la generación de empleos en variados sectores.

Este efecto no solo repercute en la economía local y en las familias favorecidas, sino también influye en la educación y la salud, por lo cual surge una educación de calidad y un acceso asegurado a la atención médica debido a las prestaciones de empleos formales, derivados de negocios sólidos y emprendimientos seguros.

Para los países que son impulsados por la eficiencia, el nutrir las economías de escala atrae más emprendedores que están orientados al crecimiento y la tecnología, creando más oportunidades de empleo. (Montoya, 2012)

Es importante destacar que la población y los jóvenes que desean emprender pueden optar por la "economía impulsada por la eficiencia", fomentando el avance tecnológico. Estudios indican que en El Salvador prevalece un enfoque de crecimiento empresarial basado en factores productivos, con menor énfasis en la economía innovadora. Estos factores son esenciales al considerar el emprendimiento, dada la falta de conocimientos previos en este ámbito y la orientación previa a emprender.

El Índice de Competitividad Global (Global Competitiveness Index, GCI) sitúa la economía salvadoreña en la categoría de "economía impulsada por la eficiencia", una fase de desarrollo posterior a la economía centrada en factores productivos y un paso intermedio hacia una economía basada en la innovación (Montoya, 2012).

Todo esto subraya la importancia de la preparación previa. Para que la necesidad de capacitación previa al emprendimiento surja, es crucial entender lo siguiente: estudios revelan que el emprendimiento tiene un índice de éxito del 80%, el cual aumenta significativamente con bases claras y concisas antes de emprender.

Muchos expertos y analistas económico-políticos instan a que los gobiernos valoren más a los emprendedores, dada su capacidad para impulsar el crecimiento económico en el país. Por tanto, se plantean fases y etapas que aumentan la tasa de éxito en el emprendimiento.

Etapas del emprendimiento.

En la primera etapa, la persona dentro de la sociedad concibe una idea de negocio prometedora para el futuro. Junto a esta visión, surge la necesidad de crear una fuente de ingresos sostenible. Para disipar dudas e inquietudes, se busca formación económica y la adquisición previa de conocimientos y habilidades, lo que contribuye al éxito y se denomina "Concepción".

La segunda etapa se presenta con el inicio oficial del negocio propio, marcando un paso tangible ante las autoridades gubernamentales. Esta fase implica la implementación definitiva de la idea y envía señales claras de su potencial para crecer y transformarse en una empresa. Es en esta etapa donde se ve la

participación en ferias de emprendimiento y la promoción en redes sociales de productos o servicios, conocida como "Nacimiento".

La tercera etapa, al contar con la financiación necesaria, marca el siguiente paso. En esta fase, el negocio se consolida aún más a través de la incorporación de personal capacitado para asumir responsabilidades específicas. Cada empleado contribuye al funcionamiento y desarrollo de la empresa, con registros formales de actividades mantenidos durante más de 42 meses. Esta etapa representa la culminación del proceso de emprendimiento y se denomina "Consolidación".

Cada una de estas etapas refleja una progresión constante, impulsada por el esfuerzo, el conocimiento adquirido y el trabajo arduo. Desde la concepción de la idea hasta la consolidación del negocio, el emprendimiento se convierte en un viaje apasionante que transforma visiones en realidades empresariales sólidas y exitosas.

Aclaración de la ejecución del proyecto.

Con los conceptos previamente expuestos en mente, este proyecto se enfocó en responder a la pregunta: "¿Dónde encaja en todo esto?". La respuesta a esta interrogante radica en el propósito del proyecto, el cual se esforzó por fomentar y dar impulso a la fase temprana del emprendimiento, así como a la continuación de talleres relacionados con esta temática. Con este fin, se proporcionaron las herramientas esenciales para la formación y capacitación en diseño gráfico y la utilización de programas de edición como Photoshop, Illustrator, entre otros. Esto permitió la creación de una imagen distintiva que compita eficazmente y se integre con las tendencias actuales en el campo de las artes gráficas.

Este enfoque llevó a un desarrollo sólido de la identidad de marca, generando una imagen más atractiva y logrando un posicionamiento en las mentes de los consumidores de los productos o servicios ofrecidos. Este proceso facilitará la posterior creación de material promocional e integrará de manera funcional la imagen de la marca.

El proyecto sentó las bases y conocimientos para estructurar una imagen distintiva, una identidad visual que se destaque entre las marcas competidoras debido a su efectivo posicionamiento.

Según Montoya (2012), "el potencial de crecimiento de los negocios depende de manera directa de las aspiraciones de los emprendedores que los fundan". Por lo tanto, este proyecto se materializó a través de emprendimientos implementados en el taller de emprendimiento, utilizando las herramientas del diseño gráfico. El objetivo fue capacitar a los participantes para crear su propia imagen y publicidad, lo que les permitirá no solo sustentar a sus familias, sino también beneficiar a otras personas de las comunidades cercanas que puedan aprovechar los productos y servicios promovidos por estos emprendedores exitosos.

Por lo tanto, el éxito alcanzado por estos emprendimientos tendrá un efecto multiplicador, generando un impacto positivo que se extenderá a través de las zonas aledañas, contribuyendo al crecimiento económico y al bienestar general de la comunidad.

II. OBJETIVOS.

2.1 GENERAL

- Capacitar a emprendedores de la colonia Zacamil, en herramientas de edición digital para la creación de marcas de sus proyectos de emprendedurismo, en el Centro Urbano de Bienestar y Oportunidades (CUBO).

2.2 ESPECÍFICOS

- Contextualizar las necesidades de formación que requieren los emprendedores adscritos al Centro Urbano de Bienestar y Oportunidades (CUBO) para recibir apoyo a proyectos de emprendedurismo de la Colonia Zacamil.
- Diseñar un taller de herramientas de edición digital para la creación de imágenes de marca, dirigido a emprendedores en proyectos de emprendedurismo que ayudaran a fortalecer la economía y cultura para emprendedores.
- Ejecutar el taller de herramientas de edición digital para la creación de imágenes de marca orientado a proyectos de emprendedurismo, a fin de potenciar las capacidades necesarias para el manejo y toma de decisión de una imagen distintiva de los proyectos.
- Evaluar los resultados del taller de herramientas de edición digital, a fin de generar los ajustes y mejoras necesarias para la posible replica de esta iniciativa.

III. CONTENIDO GENERAL.

3.1. FUNDAMENTACIÓN

Metodología de la investigación

El propósito fundamental de este proyecto fue estimular una mayor participación en el ámbito del emprendimiento, dando el camino hacia esta empresa mediante charlas y proporcionando información esencial. Se buscó construir una base sólida de conocimientos previos sobre cómo emprender, haciendo que el proceso resulte menos arduo. Además, se tuvo como objetivo, impulsar a emprendedores que ya tienen negocios establecidos, brindándoles instrucciones para mejorar su posición en el mercado. A través de sesiones explicativas en áreas cruciales como publicidad, branding, conceptos básicos de fotografía y marketing, se buscó empoderar a los participantes para que promocionen sus marcas de manera más efectiva, logrando una mayor rentabilidad y visibilidad.

Los participantes fueron capacitados en áreas específicas según sus necesidades y en temas esenciales dentro de este contexto. Basándose en la experiencia propia, se guio utilizando herramientas gráficas digitales disponibles en el taller, que son también empleadas en entornos profesionales. La parte fundamental de este taller fue la instrucción en programas de edición digital como Photoshop e Illustrator. Estos programas fueron utilizados para abordar los aspectos temáticos del taller, tales como la creación de logotipos, elección de colores, formas y estrategias de publicidad de las marcas. En este sentido, se hizo uso de las funcionalidades digitales que estos programas ofrecen, como la edición de formas, eliminación de fondos, clonación, selección y paletas de colores, entre otras. Estas herramientas fueron fundamentales para garantizar un desarrollo adecuado de la identidad de marca. Una vez que la marca esté sólidamente establecida, se procedería a su promoción en el mercado.

En resumen, esta metodología buscó capacitar a los participantes en las herramientas digitales y estrategias de diseño necesarias para fortalecer sus marcas y mejorar su posición en el mercado. A través de la instrucción en programas

de edición y el enfoque en áreas clave del emprendimiento, se espera que los participantes logren un mayor éxito y rentabilidad en sus emprendimientos.

Contexto social y ubicación de la investigación.

El proyecto se enfocó en abordar una problemática que ha surgido como consecuencia de la pandemia global del COVID-19. Esta problemática ha despertado un interés creciente en la búsqueda de superación a través del emprendimiento y la creación de negocios propios. Este fenómeno no se limita a ubicaciones específicas, sino que se manifiesta en todo el país, especialmente en áreas afectadas por la presencia de grupos delictivos.

Los jóvenes y personas de diversas edades que han sido impactados por esta situación están buscando alternativas para mejorar su situación, y muchos de ellos encuentran una opción en los proyectos gubernamentales de El Salvador. En este sentido, la dirección de reconstrucción del tejido social, en colaboración con el gobierno actual, ha establecido espacios denominados "Centro Urbano de Bienestar y Oportunidades" (CUBO). Estos centros brindan talleres, cursos y clases diseñados para que los jóvenes y personas encuentren nuevas formas de superarse y adquieran nuevos conocimientos. El objetivo es forjar un futuro donde el país se caracterice por su población trabajadora, transformadora e innovadora, que genere nuevas oportunidades de empleo gracias a su esfuerzo y espíritu emprendedor. La intervención oportuna en estos espacios socio-culturales es crucial para lograr este objetivo.

El proyecto desempeñará un papel fundamental en la adquisición de este propósito. La capacitación brindada a las personas cercanas al CUBO en la Colonia Zacamil será un factor determinante para que sus negocios prosperen y, a su vez, contribuyan a la creación de nuevos empleos en el futuro. A través de esta iniciativa, se aspira a fortalecer la base económica y social de la comunidad, fomentando la creación de empresas sólidas y sostenibles que impulsen el desarrollo a nivel local y nacional.

Economía Naranja.

La economía naranja encarna una economía que busca estimular y dar un impulso innovador en su propio ámbito. Su objetivo principal es despertar a las mentes creativas que yacen en somnolencia, a la espera de otro espíritu creativo que las motive. Esta tarea se realiza a través de creativos, diseñadores, artistas y emprendedores, quienes desempeñan un papel fundamental al incentivar estas economías. Estos individuos actúan como los principales impulsores de esta causa, asumiendo el papel de promotores líderes. Sin embargo, también se incluyen aquellos que contribuyen creativamente para impulsar la cultura respaldada económicamente mediante campañas de crecimiento en cada país.



La creatividad como motor de innovación puede contribuir a la diversificación como herramienta necesaria para contar con una economía competitiva a nivel mundial basada en el conocimiento. (Luzardo, 2017)

El ámbito abarcado por la economía naranja se divide principalmente en dos áreas: 1) la economía cultural y las industrias creativas, donde convergen las industrias culturales convencionales; y 2) las áreas de apoyo a la creatividad.

El presente proyecto se enfoca en la creatividad artística y económica, formando parte del emprendimiento y la publicidad a través de herramientas creativas en el ámbito del Diseño Gráfico. A su vez, el Diseño Gráfico está enmarcado dentro del amplio contexto de las Artes, incluyendo el dibujo a mano y, por consiguiente, las Artes Gráficas.

El aporte a la economía naranja será directo, ya que proporcionará el impulso necesario para el crecimiento de estas economías a través del desarrollo creativo de la marca.

Este proceso estará guiado por estudiantes egresados de Diseño Gráfico, quienes aportarán una perspectiva creativa a estos negocios. Como resultado, estas empresas tendrán la capacidad de expandirse y crear nuevas oportunidades de empleo, contribuyendo a la generación de empleo y el fomento de oportunidades para otros individuos. Este proceso se inicia en el taller de emprendimiento impartido en el Centro Urbano de Bienestar y Oportunidades (CUBO) de Zacamil, donde se impulsa la economía naranja al involucrar activamente al centro como un promotor de estas iniciativas económicas creativas.

El emprendedurismo en el país.

El emprendedurismo se percibe como un fenómeno social y económico cuyo objetivo principal es fortalecer la economía del emprendedor. Estas personas valientes se aventuran en la búsqueda de nuevas oportunidades o, al menos, en cambiar su situación económica a través del esfuerzo, habilidades y conocimientos adquiridos. Su objetivo es hacer crecer su negocio hasta convertirse en un actor clave en la economía nacional, contribuyendo con la generación de empleos y beneficiando no solo a sus propias familias, sino también a las de los trabajadores empleados en su negocio. Sin embargo, esta empresa no es sencilla y conlleva la posibilidad de tomar decisiones equivocadas. En muchos casos, los emprendedores autodidactas buscan siempre informarse adecuadamente, sentando así las bases fundamentales para aumentar las probabilidades de éxito de su emprendimiento. Además, factores determinantes como la ubicación geográfica y el ámbito de operación del emprendimiento también pueden influir en el resultado.

En cuanto al significado del emprendedorismo, se puede considerar que concepto se caracteriza por el proceso de crear algo nuevo, con valor, con dedicación de tiempo y asumiendo los riesgos financieros, psíquicos y sociales correspondientes; recibiendo las recompensas de satisfacción e independencia económica y personal (Hisrich & Peter, 2004)

Por lo tanto, el proyecto se centra en gran medida en emprendedores creativos, aquellos que emprenden en áreas intensivas en diseño, moda, cine, teatro, editoriales y artes. Estos emprendedores tienen su enfoque en el producto y en su diferenciación en el mercado. En consecuencia, el taller proporcionará todas las herramientas creativas de edición de imágenes necesarias para aumentar la competitividad visual y estratégica de estos emprendimientos dentro del mercado al que apuntan.

Fundamentos teóricos sobre el emprendedurismo y las herramientas del diseño.

El propósito del presente proyecto es brindar capacitación y apoyo a emprendedores de manera semiprofesional y práctica en el ámbito económico, específicamente a aquellos que buscan formas de sustentar a sus familias a través de proyectos de emprendedurismo.

Los emprendimientos en El Salvador se desarrollan en un 60,8% por una necesidad (consumo familiar) y en un 37,6% por aprovechar una oportunidad. Además, el 57,8% del total de emprendimientos son administrados por mujeres, en tanto que el 42,4% son administrados por varones. (Montoya, 2012)

Estos emprendimientos buscan mejorar la situación económica de las familias involucradas, ya que muchos hogares dependen únicamente de una única fuente de ingresos.

Enfrentarse a la realidad de un nuevo negocio sin la preparación adecuada ha llevado a muchos salvadoreños a sufrir pérdidas y depender de préstamos bancarios u otros medios accesibles. No obstante, esto los ha conducido a situaciones de alto riesgo financiero, adquiriendo préstamos con intereses

exorbitantes y generando deudas en constante aumento. En casos más graves, estas deudas resultan en insolvencia, desalojos o la incautación de bienes de alto valor para cubrir la deuda con determinadas entidades.

Casos como estos son recurrentes en el país, por lo que se buscan alternativas de capacitación para los emprendedores, proporcionándoles herramientas que aseguren la sostenibilidad de sus negocios.

La deuda pública de \$11,734 implican más del 157 % de los ingresos promedio que tiene un hogar salvadoreño al año. Según datos oficiales, hasta 2019 el promedio de ingresos mensuales para los hogares del país era de \$619.0. De estos los ingresos en la zona urbana son \$728.3, mientras que en la rural de \$435.2 (Cantizzano, 2021)

Contexto laboral actual del país.

Las necesidades básicas evidenciadas en las familias salvadoreñas que dependen de un único proveedor de ingresos son una realidad innegable en la situación económica actual. Esta escasez económica se ha convertido en un fenómeno socioeconómico cada vez más perceptible no solo a nivel local, sino también a escala global. Esta realidad plantea la posibilidad inminente de recurrir a préstamos bancarios como una opción, con el temor constante de caer en deudas que pongan en riesgo la propiedad de bienes materiales.

El emprendedor, al dar los primeros pasos hacia la creación de su propio negocio, puede enfrentar desafíos significativos, como la posibilidad de contraer préstamos excesivos. Sin embargo, en caso de lograr el éxito, este impacto se extiende a dimensiones no previamente contempladas. El acto de emprender no solo implica la oportunidad de alcanzar una mejora personal, sino que también contribuye de manera diferente a la economía del país. Esto se manifiesta en la generación de nuevos empleos en diversos sectores, lo que a su vez tiene un efecto positivo en la economía local y en las familias beneficiadas.

Este impacto no se limita únicamente a lo económico, sino que también se traduce en beneficios educativos y de salud. El surgimiento de empleos formales y seguros derivados de emprendimientos exitosos no solo asegura una educación de calidad, sino también condiciones de salud adecuadas para los trabajadores. Las prestaciones derivadas de estos empleos contribuyen a la estabilidad y bienestar de los individuos y sus familias.

Para los países que son impulsados por la eficiencia, el nutrir las economías de escala atrae más emprendedores que están orientados al crecimiento y la tecnología, creando más oportunidades de empleo. (Montoya, 2012)

Tipo de economía que buscan los emprendedores.

Es importante destacar que el tipo de emprendedurismo que la población, especialmente los jóvenes emprendedores, podría buscar es el de una "economía impulsada por la eficiencia". Esta orientación permitiría un avance significativo en el ámbito tecnológico dentro de esta modalidad económica. Los estudios realizados indican que El Salvador muestra una inclinación mayor hacia un crecimiento empresarial fundamentado en factores productivos, otorgando mayor énfasis a la economía avanzada impulsada por la innovación.

Estos factores resultan cruciales al momento de emprender, ya que la falta de conocimientos previos en emprendedurismo o la orientación adecuada antes de emprender pueden representar barreras significativas. Estos aspectos merecen especial atención debido a que, en muchas ocasiones, la decisión de emprender se toma sin la suficiente preparación y asesoramiento, lo que podría afectar negativamente el éxito y sostenibilidad de los proyectos. Por tanto, es esencial fomentar la adquisición de habilidades y conocimientos en el ámbito del emprendimiento, así como brindar el apoyo necesario para potenciar el crecimiento de los emprendedores y sus iniciativas en un entorno económico en constante evolución.

El GCI (Global Competitiveness Index) cataloga la economía salvadoreña dentro del estado de desarrollo de "economía impulsada por la eficiencia", la

cual es una etapa de desarrollo posterior a una economía basada en factores productivos, e intermedia para avanzar hacia una economía basada en la innovación. (Montoya, 2012)

El Índice de Competitividad Global (GCI) cataloga la economía salvadoreña en la etapa de desarrollo denominada "economía impulsada por la eficiencia". Esta etapa se sitúa en un punto intermedio entre una economía basada en factores productivos y la transición hacia una economía basada en la innovación. (Montoya, 2012)

Todo esto subraya la importancia de una preparación previa. Para justificar la necesidad de capacitación antes de emprender, es fundamental comprender lo siguiente: los estudios revelan un índice de éxito del emprendedurismo del 80%, cifra que aumenta considerablemente si se establecen de manera clara y concisa los fundamentos previos antes de emprender.

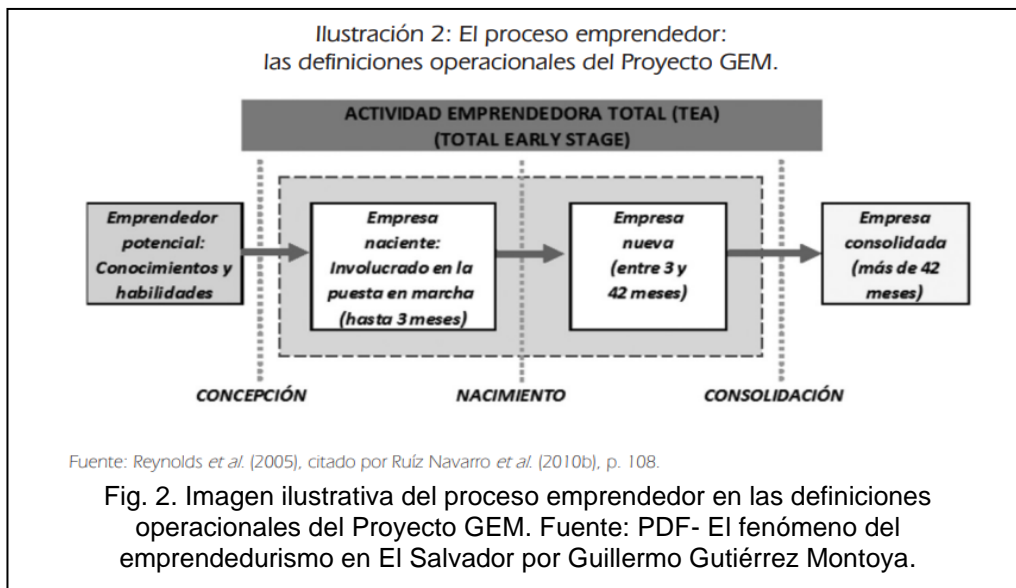
Diversos expertos en la materia, así como analistas económicos y políticos, sugieren la necesidad de valorar y respaldar de manera más significativa a los emprendedores por parte de los gobiernos. Esto se debe a la capacidad que los emprendedores poseen para impulsar el crecimiento económico del país. En este sentido, se proponen fases o etapas para emprender, con el objetivo de aumentar la tasa de éxito en esta actividad.

Etapas de crecimiento de los emprendedores.

El proceso de crecimiento de los emprendedores se desglosa en diversas etapas que marcan su evolución y desarrollo en el mundo empresarial. Estas etapas constituyen un camino crucial para convertir una idea en un negocio sostenible y exitoso. A continuación, describimos estas etapas:

Primera Etapa: Concepción

En esta fase inicial, la persona o individuo dentro de la sociedad concibe una idea de negocio promisor para el futuro. Junto con esta idea surge la necesidad de crear una nueva fuente de ingresos sostenible. Sin embargo, es común que también surjan dudas e inquietudes. Estas incertidumbres pueden ser mitigadas mediante la formación económica y la adquisición de conocimientos y habilidades previas. Este proceso preparatorio contribuye a aumentar las probabilidades de éxito en el emprendimiento.



Segunda Etapa: Nacimiento

En esta etapa, la idea da paso al surgimiento del negocio propio. Este momento se considera un hito palpable y se oficializa ante organismos gubernamentales. Marca el inicio efectivo del negocio y conlleva señales claras de que existe el potencial para escalar a un nivel superior, transformándose en una empresa. Esta fase se hace evidente en ferias de emprendedurismo y, en la actualidad, en las plataformas de redes sociales donde se promocionan productos y servicios. Aquí, se da paso al "nacimiento" del proyecto emprendedor.

Tercera Etapa: Consolidación

Una vez asegurada la financiación necesaria, se inicia la siguiente etapa. En este punto, la empresa adquiere mayor solidez al contratar personal capacitado para abordar áreas específicas de trabajo dentro de la organización, ya sea una empresa grande o una microempresa. Se formalizan las hojas de trabajo de los empleados, las cuales deben ser debidamente registradas durante un período considerable, a menudo más de 42 meses. Este período de consolidación representa el fortalecimiento de la empresa que emerge del proceso emprendedor. Este éxito es el resultado del constante desarrollo de trabajo, esfuerzo y conocimientos previamente adquiridos.

Las etapas de crecimiento para emprendedores reflejan una progresión desde la concepción inicial de una idea hasta la consolidación de una empresa sólida. Cada etapa conlleva desafíos únicos y oportunidades de aprendizaje, contribuyendo así a la formación de negocios exitosos y sostenibles en el entorno empresarial.

Aspectos finales de la fundamentación.

Teniendo en cuenta lo expuesto anteriormente, el proyecto se plantea con una pregunta fundamental: ¿Cómo se enmarca en este contexto? La respuesta a esta interrogante radica en la intención del proyecto de impulsar la fase inicial del emprendedurismo y servir como continuación de talleres relacionados con este tema. En este sentido, se proporcionarán las herramientas necesarias para formar y capacitar en el ámbito del diseño gráfico y la manipulación de programas de edición como Photoshop e Illustrator, entre otros. El objetivo es crear una imagen distintiva que sea competitiva y se destaque en el campo de las artes gráficas.

Este enfoque fomentará el desarrollo de la identidad de marca, generando una imagen más llamativa y estableciendo una posición sólida en la mente de los consumidores de los productos o servicios ofrecidos. Esto, a su vez, facilitará la futura publicación de imágenes promocionales y la integración funcional de la imagen de marca en el mercado.

El proyecto sentará las bases y proporcionará los conocimientos necesarios para establecer una estructura básica de imagen distintiva, con el objetivo de que esta se convierta en un símbolo reconocible en el futuro, diferenciándose de otras marcas competitivas por su destacada posición en el mercado.

“el potencial de crecimiento de los negocios depende de manera directa de las aspiraciones de los emprendedores que los fundan...” (Montoya 2012).

Este proceso se llevará a cabo a través de emprendimientos implementados en el taller de emprendedurismo, haciendo uso de las herramientas del diseño gráfico. El propósito es capacitar a los participantes en la creación de una imagen y publicidad para sus propios emprendimientos. De esta manera, se busca que estos negocios no solo provean sustento a sus familias, sino que también beneficien a otras personas en las comunidades cercanas, aprovechando los productos promovidos por estos emprendedores en el futuro. Estas personas se convertirán en beneficiarias del éxito que estos proyectos emprendedores logren alcanzar.

3.2. DESAFÍOS Y ESTRATEGIAS DE LA GESTIÓN ARTÍSTICA-CULTURAL

Como en toda gestión, surgen retos y dificultades que se encuentran en el camino de la ejecución o durante el desarrollo. En el ámbito de la gestión cultural, estas dificultades no difieren significativamente de otros tipos de gestión. En esta sección, se describirán de manera breve y concisa los desafíos enfrentados durante este proyecto de gestión cultural, así como el enfoque de gestión empleado para alcanzar el éxito en el mismo.

Los desafíos encontrados durante la gestión cultural de este proyecto incluyen:

- La distancia de los coordinadores del proyecto en relación al lugar de ejecución.

- Garantizar la total asistencia de todos los involucrados en el proyecto, tanto coordinadores como participantes.
- Asegurar la correcta correlación de las fechas planificadas previamente con los temas impartidos.
- Lidiar con las inclemencias del clima y el mal tiempo, agravados por fenómenos como "La Niña" y "El Niño".
- Garantizar la disponibilidad y el óptimo rendimiento de las máquinas en un espacio público, evitando fallos o alteraciones en el hardware debido a un uso inadecuado.

Ante cada desafío, se realizó una planificación previa para contar con facilidades y aprovechar puntos positivos, que incluyeron:

- Disponibilidad de todo el equipo necesario para la gestión sin inconvenientes.
- Supervisión atenta por parte de los encargados del lugar, asegurando el funcionamiento adecuado de los equipos y la asistencia de los participantes.
- Seguridad proporcionada por el centro urbano donde se llevó a cabo el proyecto.
- Ambiente agradable y saludable en el centro, adecuado para la gestión cultural.

El enfoque de gestión empleado fue una combinación de gestión mixta, que involucró recursos propios didácticos y de oficina, como papel bond, lapiceros, plumones, así como equipos como hardware y software. Para la ejecución del taller se utilizaron programas como Adobe Photoshop y Adobe Illustrator. Además, se aprovecharon los recursos proporcionados por la institución, como el espacio asignado en el centro de cómputo, la disponibilidad flexible de las horas de funcionamiento, la provisión de luz eléctrica, wifi/internet, y equipos electrónicos como pantallas LED, monitores y proyectores.

Se destacó también la disponibilidad constante de un ambiente fresco gracias al uso de aire acondicionado, facilitado por la institución sin ningún costo adicional ni condiciones adicionales.

Las limitaciones encontradas en el desarrollo, en su mayoría, poseen carácter tanto directo como indirecto, es decir que los problemas directos afectaron el proyecto de manera inmediata, incluyendo la ausencia de un miembro del grupo coordinador por diversas circunstancias, así como interrupciones y cortes en el progreso del proyecto. Las problemáticas indirectas, por otro lado, se relacionaron con el entorno en el que se desarrolló el proyecto, lo que podría tener implicaciones futuras. Para abordar estas dificultades, se implementaron soluciones eficaces que surgieron del diagnóstico previo a la ejecución del proyecto.

A continuación, se detallan con mayor precisión las limitantes específicas que se enfrentaron:

Una de las dificultades directas se presentó en relación al taller en sí, se evidenció una notoria falta de asistencia por parte de los participantes, lo cual generó dificultades iniciales al tratar de manejar estas ausencias. No obstante, se persistió con dedicación y esfuerzo al apoyar a aquellos participantes que demostraron un genuino interés en completar el taller. Esta situación no es aislada, sino que suele ser común en este tipo de talleres, convirtiéndose en la principal complicación en el desarrollo del proyecto.

Otra limitación directa surgió en relación al uso de las computadoras destinadas a los ejercicios del taller, se observó que un grupo de niños las utilizaba para fines de entretenimiento, lo que resultó en dificultades en el procesamiento de los programas debido a la posible saturación de recursos causada por los gráficos de los juegos de PC.

Entre las dificultades indirectas, se identificó un desafío relacionado con la distancia de los capacitadores, la lejanía se convirtió en un factor que imposibilitó la asistencia al taller en algunos casos debido a diversas circunstancias, generando inconvenientes adicionales.

Continuando con las problemáticas indirectas, se registraron dos ocasiones en las cuales las condiciones climáticas adversas afectaron considerablemente la asistencia de los participantes, resultando en la ausencia o retraso de algunos en el taller.

Para finalizar, estas limitantes, tanto directas como indirectas, desafiaron la ejecución fluida del proyecto. Sin embargo, gracias a un enfoque resolutivo y estratégico, se logró superar obstáculos y encontrar soluciones efectivas que contribuyeron al éxito y cumplimiento de los objetivos planteados.

3.2.1 ESTRATEGIAS CREATIVAS.

En esta sección se explican las diversas estrategias empleadas en la ejecución y concluir exitosamente este proyecto de gestión cultural. El objetivo fue presentar un proyecto evaluado que pueda servir como referencia para futuros esfuerzos similares. Las estrategias implementadas fueron las siguientes:

1. Estrategia de desarrollo óptimo para el proyecto.

La estrategia de desarrollo óptimo para el proyecto, fue meticulosamente planificada desde sus inicios, reconociendo la limitación de tiempo que muchas personas enfrentan en su vida cotidiana. Esto es especialmente relevante para aquellos con ocupaciones laborales o negocios propios, quienes valoran cada minuto de su agenda. La decisión de llevar a cabo el taller de diseño gráfico con emprendedores surgió de la comprensión de esta realidad, lo que llevó a adoptar una estrategia que maximizara la eficiencia en el uso de recursos, tiempo y espacio.

En el marco del proyecto de gestión cultural, el taller se extendió a lo largo de dos meses, con un total de 72 horas de instrucción. Conscientes de la necesidad de no sobrecargar a los participantes, se estructuraron las sesiones de manera que cada clase tuviese una duración de 2 horas. Durante este tiempo, se presentó de forma condensada y explicativa la información básica, respaldada por recursos como guías y tutoriales. Además, se implementaron recesos de 10 a 15 minutos para permitir un breve descanso. Esta distribución proporcionó alrededor de 40 horas de

tiempo efectivo para abordar los temas en profundidad y asegurar un entendimiento completo por parte de los participantes.

2. Estrategia de atención a los participantes.

Dada la diversidad de edades y niveles de comprensión, se implementó una estrategia de atención personalizada. Se creó un grupo dinámico en WhatsApp para compartir información y reforzar los conceptos tratados en las sesiones. Esto contribuyó significativamente a una mejor comprensión por parte de los participantes.

3. Estrategia de publicidad acerca del taller.

La captación de participantes requirió una estrategia publicitaria efectiva. El taller se promocionó con anticipación de dos semanas mediante afiches, redes sociales y recomendaciones personales. Esta estrategia generó interés y atrajo a varias personas motivadas por participar en el taller.

4. Estrategia de ejecución de resultados.

Con este propósito, se abordó una variedad de temas fundamentales relacionados con el emprendimiento, complementados con refuerzos y consejos de marketing que servirían como soporte vital para sus emprendimientos. En paralelo, en el ámbito del diseño gráfico, se implementó una estrategia que guía la presentación y evolución de las marcas. Esta estrategia se enfocó en asegurar que los participantes hayan ejecutado cada etapa, desde la creación del logo hasta la selección de tipografías, patrones y colores representativos. Estos elementos no solo reflejaron los avances realizados en el taller, también fueron satisfactorios y tangibles, evidenciando la conclusión del mismo. Como culminación del proceso, cada marca desarrollada a lo largo del taller fue presentada en su forma más completa, a través de un branding integral que encapsuló los resultados obtenidos.

5. Estrategia de respaldo a sesiones faltantes.

Ante la posibilidad de sesiones faltantes o incompletas en el centro urbano CUBO de la Colonia Zacamil, se implementó una estrategia de respaldo. Se ofrecieron

sesiones virtuales para completar cualquier contenido pendiente, con refuerzos informativos, tutoriales y guías para asegurar que los participantes no se quedaran atrás.

Estas estrategias fueron fundamentales para asegurar el éxito y la finalización integral del proyecto de gestión cultural. Cada enfoque abordó desafíos específicos y garantizó una experiencia enriquecedora y productiva para los participantes, sentando así bases sólidas para futuros proyectos similares.

Las estrategias adaptadas a cada situación fueron trascendentales para la resolución de problemas captados con anterioridad o siendo estos apareciendo durante el transcurso del taller, tanto así que, gracias a el seguimiento previamente planteado por estas estrategias, es que se logró: completar con éxito todas las sesiones propuestas por el grupo ejecutor de este proyecto, garantizar que la información llegue a cada participante, la total capacitación de los participantes en cuestión y obtener gracias esto los resultados propuestos antes de la ejecución del proyecto y posteriormente obteniendo estos resultados de la finalización del taller.

IV. EJECUCIÓN DEL PROYECTO.

4.1. ACTIVIDADES REALIZADAS.

Como parte fundamental de este proyecto, se proporcionó capacitación a personas que buscaban emprender sus propios negocios. Aunque la mayoría de los participantes ya tenían cierta experiencia en este ámbito, el contenido del taller combinó diseño y técnicas publicitarias para el desarrollo de sus propias marcas. Para abordar los desafíos que surgieron, se estructuró el proceso en etapas comprensibles, considerando la limitada experiencia de los participantes en diseño gráfico. Se planificaron acciones previas para cubrir todos los temas relacionados con el diseño gráfico en el contexto del taller, con el objetivo de lograr los resultados esperados.

Como parte integral de la formación académica, fue necesario brindar una capacitación sólida que reflejara todo lo aprendido durante el proceso de obtención del grado en Artes Plásticas, con especialización en Diseño Gráfico. Por lo tanto, los miembros del equipo de trabajo introdujeron el taller de manera equitativa para que todos los participantes pudieran seguir el ritmo de manera uniforme. Esto garantizó que los conocimientos compartidos fueran comprensibles tanto para aquellos con mayor experiencia como para los menos familiarizados con el tema.

A continuación, se detallan las etapas de desarrollo necesarias para la ejecución exitosa del presente proyecto:

- ✓ **Introducción y Nivelación:** Se proporcionó una introducción al taller, nivelando el conocimiento de todos los participantes. Se abordaron temas generales para establecer una base común.
- ✓ **Fundamentos de Diseño Gráfico:** Se impartieron conceptos básicos de diseño, tipografía, color y composición, garantizando que todos los participantes comprendieran los elementos esenciales.
- ✓ **Desarrollo de Marca:** Se exploró la creación de una marca distintiva, incluyendo la elaboración de logotipos, tipografías y paletas de colores. Cada participante trabajó en el desarrollo de su propia identidad visual.

- ✓ **Publicidad y Promoción:** Se enseñaron estrategias de publicidad y promoción para emprendimientos. Los participantes aprendieron a crear material visual atractivo y efectivo para promocionar sus negocios.
- ✓ **Aplicación Práctica:** Los conocimientos adquiridos se pusieron en práctica en proyectos reales. Los participantes diseñaron material gráfico para sus emprendimientos, aplicando las estrategias aprendidas.
- ✓ **Presentación y Retroalimentación:** Se presentaron los trabajos finales y se brindó retroalimentación constructiva. Los participantes tuvieron la oportunidad de mejorar y perfeccionar sus diseños.
- ✓ **Branding Completo:** Se completó el proceso de branding con la creación de elementos como patrones, gráficos y aplicaciones en diferentes medios.

El enfoque escalonado y la estructuración en etapas permitieron que todos los participantes, independientemente de su nivel de conocimiento previo, obtuvieran un sólido entendimiento y habilidades en diseño gráfico y emprendimiento, culminando en el éxito general del proyecto.

Etapas previas al taller. En esa etapa, el equipo de trabajo se encontraba inmerso en las fases preparatorias antes del inicio del taller.



Fig. 3. Foto tomada durante la reunión con el representante del CUBO, Estudiantes Bryan Tino y José Coto junto a Ismael Ortiz del CUBO. Fuente: Autoría propia.

En primer lugar, se emprendió la búsqueda de un lugar adecuado para llevar a cabo el taller.

Se obtuvo previamente el permiso consensuado para utilizar el espacio, tras diálogos con uno de los representantes de "GEN-Z", el grupo de jóvenes que administra el Centro Urbano de

Bienestar y Oportunidades.

El 8 de marzo de 2023, se realizó una reunión con Ismael Ortiz para presentar detalles del taller, su dinámica y su valor para el centro. Tras esta presentación, el proyecto recibió la aprobación para su ejecución en el mencionado centro, ubicado en la Colonia Zacamil del municipio de Mejicanos. Con este paso, se dieron inicio a las siguientes etapas del proceso.

Posteriormente, se llevó a cabo una reunión de equipo para acordar la fecha de instalación de los programas necesarios para la ejecución del taller.

El proceso de instalación se realizó en las computadoras designadas por el centro urbano, ubicadas estratégicamente en un área específica conocida como "el centro



Fig. 4. Foto tomada durante la instalación de los programas, dentro de las computadoras del CUBO, Estudiantes Bryan Tino y José Coto. Fuente: Autoría propia.

de cómputo". Esta etapa tuvo lugar el 31 de marzo de 2023. Los programas utilizados durante el taller fueron previamente preparados para los ejercicios que los participantes llevarían a cabo. Principalmente, se emplearon las herramientas de Adobe, incluyendo las versiones actualizadas de Adobe Photoshop y Adobe Illustrator correspondientes a la versión 24.5 del presente año. Estos programas fueron utilizados de manera constante por los participantes para llevar a cabo los ejercicios propuestos por los coordinadores del proyecto.

Seguidamente, en esta fase preparatoria, se procedió a la promoción del taller. Esta planificación se inició con suficiente antelación, dado que la fecha de inicio estaba programada para el 4 de abril de 2023. Por lo tanto, la estrategia publicitaria comenzó a diseñarse en las últimas dos semanas de marzo. Sin embargo, debido a la necesidad de una mayor preparación en cuanto a material didáctico y considerando factores como las vacaciones de abril, se decidió posponer el inicio al 2 de mayo de 2023, brindando un mes adicional de preparación para el comienzo del taller.

La publicidad se entregó al CUBO con una semana de anticipación al inicio, permitiendo su distribución y exhibición. Se desarrollaron tanto piezas publicitarias físicas como digitales para su difusión en las redes sociales del CUBO.

Por último, en esta fase previa a la ejecución del taller, se realizó una revisión integral de todos los materiales destinados para el desarrollo del taller. Se llevó a cabo una reunión virtual con el grupo coordinador cinco días antes de la fecha programada para el inicio del taller. Durante esta reunión, se tomaron las últimas decisiones respecto a la metodología de impartición de los temas y la forma en que se proporcionaría la información.

Desarrollo del taller.



Fig. 5. Foto tomada durante la primera semana de clases en el taller del CUBO. Fuente: Autoría propia.

En el primer día del taller, se buscó evaluar el conocimiento previo de los participantes sobre los temas que se abordarían. Se generaron preguntas orientadoras para explorar los conceptos básicos, tales como Photoshop, Illustrator y emprendimiento. Esta primera clase, realizada el martes 02 de mayo de 2023 en el CUBO de Zacamil, contó con una asistencia promedio de 10 participantes.

Se prosiguió con la exposición de conceptos y ejemplos relacionados con el emprendimiento como un fenómeno arraigado en el país, destacando su contribución a las familias involucradas y su impacto en la economía

nacional. Este enfoque genera oportunidades de empleo para un mayor número de personas, impulsando así el resultado de estos proyectos emprendedores.



Fig. 6. Foto tomada durante la primera y segunda semana de clases en el taller del CUBO. Fuente: Autoría propia.

A raíz de esta línea de pensamiento, se introdujo de manera preliminar el tema de los logotipos y sus representaciones abstractas, además de explorar su interpretación y significado en el contexto de una marca, empresa o negocio. Se resalta la utilidad de este elemento identificativo, también conocido como "Branding", en el ámbito del diseño.

Esta etapa sentó las bases para la primera actividad formativa dirigida a los participantes, la cual consistió en la generación de bocetos de sus respectivos logotipos, después de haber asimilado la explicación proporcionada.

Se fomentó de manera proactiva la generación inicial de ideas para la creación de los primeros afiches, mediante la presentación de ejemplos y conceptos elementales relacionados con la composición de elementos dentro de un espacio gráfico. A continuación, se asignó la tarea de elaborar su primer afiche publicitario. Además, se procedió a revisar las propuestas previas de logotipos, brindando indicaciones adicionales para cada diseño y proporcionando una plataforma para su posterior desarrollo. Como grupo, se optó por seguir este enfoque secuencial, ya que culminaría con los ajustes finales de los logotipos, independientemente de si son isologos, imagotipos, isologotipos o simplemente logotipos. Con este paso, se dio por concluido el tratamiento del tema del logotipo para cada uno de los participantes.



Fig. 7. Foto tomada durante la segunda semana de clases en el taller del CUBO. Fuente: Autoría propia.

Al final del mes de marzo, se brindó una sólida base introductoria mediante un breve resumen de la historia de la fotografía. Este enfoque resulta esencial para comprender los fundamentos de los efectos ópticos que captura la visión y la percepción que tanto los participantes como los posibles clientes tendrán de las imágenes que se deseen transmitir y enfocar mediante diversos efectos visuales.

De manera complementaria, tal como lo destacó José Coto en la sesión, esta perspectiva resulta invaluable al momento de retocar imágenes, ya que permitirá comprender el motivo detrás de cómo se presenta una fotografía y qué ajustes son apropiados para aplicarles. Por consiguiente, luego de esta introducción al mundo fotográfico se les asignó la tarea de capturar imágenes de sus productos, interpretándolas para su eventual uso en afiches publicitarios, tanto en formato físico como digital.

A partir del mes de junio, se dio continuidad a la formación y capacitación de los participantes en el taller de diseño para emprendedores. En esta

etapa, se enfocó en una dinámica más práctica y menos teórica, poniendo énfasis en los conceptos principales de los temas ya abordados. Si bien se mantuvieron los fundamentos esenciales, se procuró que los participantes aplicaran sus conocimientos de manera más activa.

Como parte de este proceso, se solicitó a los participantes que se prepararan para las actividades mediante la familiarización con las herramientas que se emplearían



Fig. 8. Foto tomada durante la tercera semana de clases en el taller del CUBO. Fuente: Autoría propia.



Fig. 9. Foto tomada durante la tercera semana de clases en el taller del CUBO. Fuente: Autoría propia.

en esta fase. Específicamente, se requirió que los programas Photoshop e Illustrator estuvieran previamente instalados en sus computadoras; en este sentido, como facilitadores, se instalaron previamente las versiones actualizadas de los softwares correspondientes al año 2023. Asimismo, se les proporcionaron los enlaces para descargar dichos programas, permitiéndoles continuar su aprendizaje y

práctica desde sus hogares.

En esta etapa, se intensificó la promoción generada por los propios participantes en relación a sus productos, considerándola como un componente crucial para difundir sus negocios. En línea con la trayectoria de un emprendedor, el enfoque se centró en lograr una mayor visibilidad para sus emprendimientos. La premisa fundamental radica en que un alcance amplio conlleva a una mayor actividad laboral y, por ende, a un incremento en las ganancias. Estas utilidades, a su vez, contribuyen al desarrollo y mejora del producto o servicio, y si este incrementa su calidad, la excelencia propia motiva por sí sola al público objetivo a consumirlo.



Fig. 10. Foto tomada durante la cuarta y quinta semana de clases en el taller del CUBO. Fuente: Autoría propia.



Fig. 11. Foto tomada durante la cuarta y quinta semana de clases en el taller del CUBO. Fuente: Autoría propia.

Sin embargo, para lograr esta conexión efectiva entre el negocio y su audiencia, es fundamental que la marca transmita una imagen de seriedad y genere una reacción en los clientes, ya sea en términos de emoción o pensamiento. En este contexto, se busca alcanzar un lugar privilegiado en la mente del público, un concepto conocido como "top-of-mind", que es un objetivo central dentro del ámbito del marketing. Este

posicionamiento en la mente de las personas se vuelve esencial para lograr una conexión sólida y duradera entre la marca y su público objetivo.



Fig. 12. Foto tomada durante la quinta y sexta semana de clases en el taller del CUBO. Fuente: Autoría propia.

Se proporcionó una sólida base de conocimientos sobre las herramientas de Photoshop, incluyendo trucos, consejos y otras técnicas. Esta iniciativa se llevó a cabo con el propósito de fortalecer aún más las habilidades de edición de los participantes, ya que estas destrezas pueden ser de gran utilidad para el perfeccionamiento de imágenes, la manipulación de luces y tonalidades, así como la mejora de claridad en las imágenes. A raíz de esto, se les incentivó a crear publicidad creativa para sus emprendimientos, ya que en ocasiones una imagen puede comunicar más que mil palabras.

En el último refuerzo brindado, se enfatizó la importancia de la comunicación clara y concisa por parte de los participantes. Para lograrlo, se ofreció una contribución significativa en cuanto a la tipografía y su manejo adecuado. Se abordaron diversos temas, incluyendo la composición en conjunto con la tipografía, las reglas que rigen el margen de 1 cm en las páginas, los pesos visuales al jugar con la tipografía, así como una explicación detallada sobre cuándo y por qué utilizar determinados tipos de letras. Se exploraron aspectos como los pesos, las familias tipográficas y los diferentes tipos de tipografía disponibles. Además, se profundizó en el análisis minucioso del mensaje transmitido a través de la elección de la tipografía, adaptándola a cada caso particular.

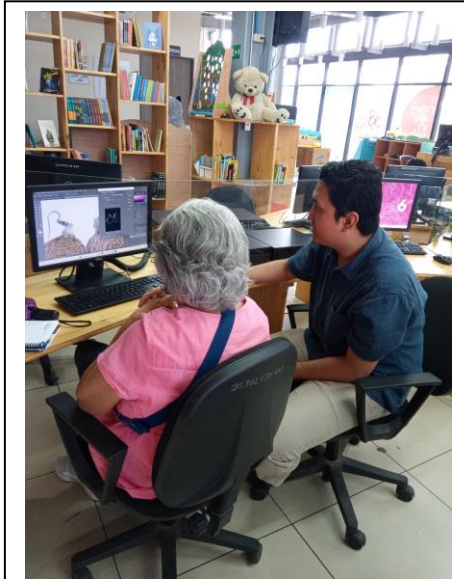


Fig. 13. Foto tomada durante la quinta y sexta semana de clases en el taller del CUBO. Fuente: Autoría propia.

A partir de las últimas semanas del taller, se les indicó a los participantes que iniciaran el proceso de desarrollo de su propio branding. Esto se considera esencial para ser presentado en el momento oportuno y para establecer una identidad distintiva tanto para sus marcas como para los productos que surgieron en el transcurso del taller. Esta iniciativa también contribuyó significativamente a la presentación visual de los productos obtenidos en el taller. Sin embargo, el logro más significativo que podría derivarse de este programa no es simplemente la creación de una identidad visual, sino más bien el logro del máximo éxito por parte de los participantes con sus propios productos.

Con este propósito, se llevaron a cabo tres clases fundamentales, con la intención de poner en práctica los conocimientos adquiridos en el taller. A continuación, se detallarán cómo se desarrollaron estas etapas y cómo se aplicaron durante la culminación del taller.

- En la primera fase, titulada "Desarrollar los pasos a seguir para la creación de un PATRÓN (PATTERN), para la imagen propia", se proporcionaron las directrices y la formación necesaria para materializar esta tarea utilizando el programa Photoshop. Se presentaron pasos simples para crear un patrón decorativo propio, ya sea un diseño simple o de estilo plano, que esté en armonía con la identidad de la marca y resulte visualmente atractivo. En este contexto, se enfatizó que toda marca consolidada cuenta con su propio motivo o patrón (términos técnicos del diseño para referirse a los patrones) que contribuye a identificar de manera más efectiva sus valores y emociones vinculados con la marca y sus productos. En correspondencia con esta noción, se solicitó a los participantes que generaran su propio patrón utilizando las técnicas abordadas durante la sesión.
- La segunda fase, bajo el título de "Desarrollar los pasos a seguir para la creación de una viñeta moderna para la imagen propia", se centra en proporcionar una guía para crear una viñeta contemporánea que refleje la identidad de los productos. Durante esta fase, se detalló qué elementos deben estar presentes en la viñeta, cómo estructurarla

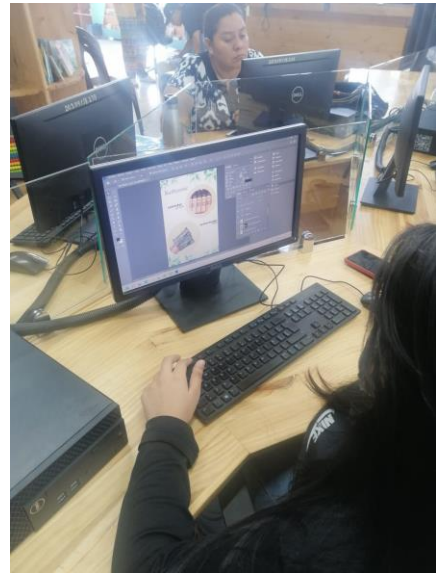


Fig. 14. Foto tomada durante las últimas semanas de clases en el taller del CUBO. Fuente: Autoría propia.



Fig. 15. Foto tomada durante las últimas semanas de clases en el taller del CUBO. Fuente: Autoría propia.

tanto en su parte frontal como informativa. Estas directrices se fundamentaron en el estudio proporcionado por CONAMYPE en El Salvador. Además, se ofrecieron instrucciones para diseñar tarjetas de presentación, abarcando su contenido y la disposición actualmente aceptada. Asimismo, se brindaron recomendaciones para crear adhesivos personalizados, explorando así el enfoque del marketing uno a uno. Este enfoque abarca todas las formas de marketing entregadas directamente a la audiencia objetivo, que incluye materiales como folletos y revistas de uso cotidiano.

- Tercera parte llamada “Desarrollar los pasos a seguir para la creación de la publicidad en redes sociales basada en la imagen propia y productos.” Dando el último paso para publicitar lo trabajado en el taller, luego de pasar una pequeña curaduría por nuestra parte, dando igualmente últimas

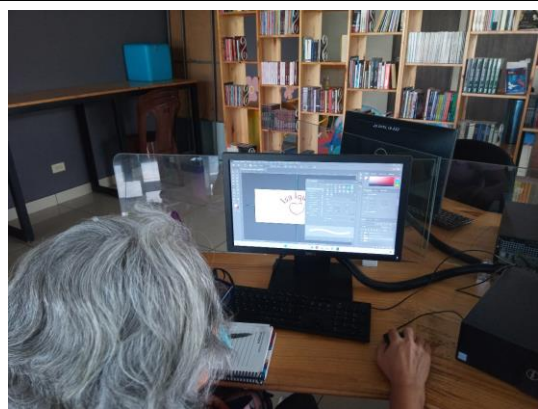


Fig. 16. Foto tomada durante las últimas semanas de clases en el taller del CUBO. Fuente: Autoría propia.

indicaciones y valoraciones a cerca los trabajos elaborados durante el taller y que estos igualmente estén listos para ser publicados en sus redes sociales u en físico. Que además por diversos temas de imposición, como lo es la imposible disponibilidad de todos los participantes, algunos por enfermedad y otros por cuestiones de tiempo, se tuvo que dar virtualmente estas indicaciones de ese día para que los participantes pudieran tener la información de la clase.

Esta etapa culmina el proceso al ofrecer la guía definitiva para promocionar el trabajo desarrollado en el taller. Después de una cuidadosa selección por parte del equipo gestor, se proporcionaron las últimas indicaciones y evaluaciones sobre los proyectos elaborados durante el taller.

Esto, asegura que los trabajos estén listos tanto para su publicación en plataformas de redes sociales como para su exhibición física. Debido a varias

circunstancias, como la disponibilidad limitada de todos los participantes debido a enfermedades y restricciones de tiempo, se optó por impartir estas instrucciones de manera virtual en ese día para que los participantes pudieran acceder a la información de la clase.

Con la última sesión, se concluyó el taller y, en consecuencia, los dos meses de duración que abarcó este proceso. En este cierre, se comenzó expresando agradecimientos sinceros a los participantes y a los responsables del CUBO de Zacamil por ofrecer su espacio de manera generosa y sin ningún costo. Este gesto fue invaluable y sin restricciones, lo que permitió que el taller se desarrollara en condiciones óptimas.

Como parte del cierre, se organizó una muestra expositiva para presentar los resultados del taller a todos los asistentes. Esta exhibición tuvo lugar el jueves 22 de junio de 2023. Sin embargo, debido a circunstancias imprevistas, la realización se pospuso. Las razones de este aplazamiento estuvieron relacionadas con el cierre de calles, necesario para la llegada de los atletas participantes en los Juegos Panamericanos y del Caribe 2023 en El Salvador. La Universidad de El Salvador, siendo anfitriona de dicho evento, también se vio afectada por las restricciones de acceso debido a las principales rutas obstruidas, que impactó significativamente la asistencia al CUBO de Zacamil.

Lamentablemente, este conjunto de circunstancias impidió que tanto los organizadores como los participantes del taller pudieran asistir presencialmente ese día. Por lo tanto, se tomó la decisión de retomar y llevar a cabo la clausura de manera virtual, garantizando así la conclusión adecuada y la celebración de los logros obtenidos a lo largo del taller.

4.2 EVALUACIÓN DE RESULTADOS.

La evaluación de resultados se inicia con la revisión detallada de los objetivos del taller, un aspecto fundamental que merece una consideración exhaustiva debido a su relevancia en el proceso. El taller se trazó con diversos objetivos fundamentales

que sentaron las bases para un desarrollo exitoso. En cuanto al objetivo general, es gratificante afirmar que se logró cumplir de manera satisfactoria. A pesar de que algunos de los participantes contaban con conocimientos previos de los programas utilizados, se destacó que estos conocimientos eran de naturaleza elemental.

Un elemento clave a resaltar es que los programas utilizados en el entorno del Cubo 2020 eran versiones antiguas, lo que planteó un reto. Sin embargo, a lo largo del taller, se ejecutó una actualización exitosa de Photoshop e Illustrator a las versiones 2023. Esta actualización resultó ser de gran utilidad, ya que contribuyó a la ampliación de los conocimientos de los participantes y permitió el uso de herramientas contemporáneas y actualizadas. Esta modernización facilitó en gran medida su interacción y aprovechamiento eficiente de estas herramientas.

En las etapas iniciales, se observó el interés genuino de los participantes por abordar los aspectos esenciales necesarios para el crecimiento y la mejora de sus emprendimientos. Este hecho subraya la realización del objetivo general, respaldado por la colaboración y el apoyo de la administración del Cubo de Zacamil. Este esfuerzo conjunto culminó en la implementación exitosa del taller de herramientas de edición digital para la creación de imágenes de marca.

El resultado de este objetivo, a su vez, se alineó con la misión del proyecto de fortalecer la economía y la cultura emprendedora.

Además, se logró con éxito el propósito fundamental de ejecutar el taller en un período de aproximadamente dos meses. Durante este tiempo, los participantes adquirieron las habilidades necesarias para editar y crear sus propias imágenes de marca, lo que contribuyó significativamente a su capacidad para gestionar su propia imagen representativa ante su público objetivo.

En síntesis, la evaluación de los resultados en relación a los objetivos del taller arroja una conclusión satisfactoria. A pesar de la diversidad de conocimientos previos entre los participantes y los desafíos derivados de las versiones de los programas utilizados, el taller logró con éxito alcanzar su objetivo general. La actualización de herramientas, el entusiasmo activo de los participantes y la

colaboración estrecha con el Cubo de Zacamil fueron factores cruciales que contribuyeron al logro exitoso de este proyecto de formación en diseño aplicado al emprendimiento.

Desde las primeras etapas del taller, fue evidente el interés genuino de los participantes por abordar los aspectos esenciales que fomentarían el crecimiento y la mejora de sus emprendimientos. Esta participación activa respaldó la conclusión de que los objetivos propuestos se cumplieron, como lo confirmaron las aprobaciones y la evolución constante de los participantes.

La valiosa colaboración con la administración del CUBO de Zacamil desempeñó un papel fundamental en la realización del objetivo central de diseñar un taller de herramientas de edición digital para la creación de imágenes de marca, dirigido a emprendedores en proyectos de emprendedurismo. Esta colaboración permitió la instalación adecuada de los programas Photoshop e Illustrator en las máquinas destinadas a los talleres, asegurando así los recursos necesarios para la realización actual y futura de talleres similares.

El cumplimiento del objetivo principal de ejecutar el taller de herramientas de edición digital para la creación de imágenes de marca fue una realidad palpable. A lo largo de un período aproximado de dos meses, los participantes tuvieron la oportunidad de adentrarse en el mundo de la edición, desarrollar sus propias publicidades y gestionar su imagen representativa frente a su público objetivo.

En conjunto, el éxito en la consecución de estos objetivos consolida la conclusión positiva de la evaluación de resultados, demostrando que el taller no solo brindó conocimientos y habilidades, sino también contribuyó significativamente al fortalecimiento de la economía y la cultura emprendedora, tal como se había propuesto desde un inicio.

Otro punto importante en denotar sería las metas logradas por el taller y por consecuente el presente proyecto, que dio un paso más allá a los intereses de los participantes por el rubro que ellos ejercen, por lo cual denotamos las siguientes metas logradas.

a) Uno de los logros alcanzados fue la renovación de los logos de los participantes en el taller, lo cual se llevó a cabo según lo establecido en el cronograma del proyecto.

b) Se trabajó en la creación de publicidad acorde a los emprendimientos de los participantes y en línea con los objetivos del proyecto. Esta publicidad fue diseñada para ser exhibida en espacios físicos, lo que implicó la elaboración de afiches publicitarios de tamaño tabloide o superior. Durante el taller, se brindaron guías y horas de clase dedicadas a esta tarea.

c) La meta de desarrollar el taller como un proyecto de especialización y completar cada etapa del cronograma se cumplió sin dificultades significativas. La culminación del taller incluyó la elaboración de un mini branding para que los emprendedores pudieran definir su imagen gráfica. Esto permitió que cada participante tenga una identidad visual definida que pueda utilizar en diversas aplicaciones.

d) Uno de los objetivos primordiales era asegurar un espacio adecuado y los recursos necesarios para llevar a cabo las actividades del taller. A pesar de la limitación de espacio en el CUBO de Zacamil, se logró utilizar eficientemente las instalaciones y las computadoras disponibles para completar el proyecto. Esta meta fue esencial para el desarrollo exitoso de las actividades, enmarcadas en la especialización "EL ARTE EN LA GESTIÓN CULTURAL" y el "CURSO PARA EGRESADOS DE LA ESCUELA DE ARTES".

e) Surgió como una meta adicional el cambio de horario de las sesiones del taller, pasando de los días viernes a los jueves a partir del 25 de junio. Este cambio se gestionó con la administración del CUBO y tuvo como objetivo facilitar la asistencia de los emprendedores y reducir posibles ausencias durante el proceso del taller. La modificación del horario también benefició a los ejecutores del taller al brindarles más tiempo para realizar tareas administrativas como la elaboración de documentos y reportes, que anteriormente se realizaban los días viernes y sábados.

Logos trabajados durante el taller.



En resumen, la evaluación de resultados demuestra que los objetivos y metas establecidos para el taller de diseño gráfico dirigido a emprendedores fueron alcanzados de manera exitosa. La colaboración entre los participantes, la administración del CUBO y los ejecutores del proyecto permitió brindar a los emprendedores, herramientas valiosas para fortalecer sus negocios y mejorar su presencia en el mercado.

Tarea evaluativa del taller.



Fig. 21. Tarea evaluada de los participantes del taller, afiche publicitario. Fuente: Participante del taller José Raymundo.



Fig. 22. Tarea evaluada de los participantes del taller, afiche publicitario. Fuente: Participante del taller Karen Trejo.



Fig. 23. Tarea evaluada de los participantes del taller, afiche publicitario. Fuente: Participante del taller Isa Iquti.



Fig. 24. Tarea evaluada de los participantes del taller, afiche publicitario. Fuente: Participante del taller Kathya Ramírez

Encuestas realizadas a los participantes.

Preguntas contestadas por el participante José Raymundo:

1. ¿Cómo describiría su experiencia en el taller de Herramientas de Edición Digital para la Creación de Imágenes de Marca? Nos gustaría conocer su opinión general.

Una experiencia muy importante ya que descubrimos nuevas formas de representar nuestro emprendimiento.

2. De todos los contenidos y actividades abordados en el taller, ¿podría resaltar los puntos que consideró más útiles o relevantes para su proyecto emprendedor en el Centro Urbano de Bienestar y Oportunidades (CUBO)?

Aprender manejo de herramientas para tratamiento de imágenes

Conocer acerca del mensaje que representan los colores.

3. ¿Identificó algún aspecto en el taller de edición digital que considera que se destacó como una fortaleza? Por favor, comparta lo que más le impresionó.

Si, la calidad de imágenes que se deben presentar al momento de promocionar un producto

4. En relación con el contenido específico del taller, ¿cómo cree que podría aplicar las habilidades de edición digital en la creación de una imagen de marca para su emprendimiento en la Colonia Zacamil?

Seguir mejorando en la creación y edición de imágenes del producto y de la marca, buscando la manera de incrementar los canales de publicidad.

5. Considerando el enfoque en el emprendimiento en el Centro Urbano de Bienestar y Oportunidades, ¿pudo identificar algún contenido o enfoque que podría ser aún más relevante para los proyectos en esa comunidad?

Podría ampliarse, con un curso de manejo de redes sociales para administrar tiendas en líneas o físicas.

6. ¿Hubo algún aspecto del taller que considere que podría mejorarse para futuras ediciones? Agradeceríamos sus sugerencias para hacer que el taller sea aún más efectivo.

La elaboración de guías o manuales ya sea en físico o digital que estén disponibles al momento de la clase.

7. En términos de limitaciones o desafíos que enfrentó durante el taller, ¿puede mencionar algún obstáculo que haya experimentado al aprender las herramientas de edición digital? Esto nos ayudará a adaptar el contenido en el futuro.

Para practicar en casa, no contar con los recursos disponibles como un equipo con las características para trabajar los programas de edición.

Preguntas contestadas por el participante Isa "Iquiti":

1. ¿Cómo describiría su experiencia en el taller de Herramientas de Edición Digital para la Creación de Imágenes de Marca? Nos gustaría conocer su opinión general.

Realmente fue bastante enriquecedora, de mucho aprendizaje.

2. De todos los contenidos y actividades abordados en el taller, ¿podría resaltar los puntos que consideró más útiles o relevantes para su proyecto emprendedor en el Centro Urbano de Bienestar y Oportunidades (CUBO)?

Todo lo impartido en el taller es de suma importancia, sin embargo, por mi emprendimiento, con lo que me quedo es: paleta de colores, modificación de imágenes, la modificación de efectos que puedo integrar a mi logo, entre otros.

3. ¿Identificó algún aspecto en el taller de edición digital que considera que se destacó como una fortaleza? Por favor, comparta lo que más le impresionó.

La capacidad, conocimiento y destreza de los facilitadores.

4. En relación con el contenido específico del taller, ¿cómo cree que podría aplicar las habilidades de edición digital en la creación de una imagen de marca para su emprendimiento en la Colonia Zacamil?

El conocimiento adquirido con las herramientas presentadas, me ha permitido llegar a tener una marca diferente, es decir, yo ya contaba con mi marca, pero logre mejorarla considerablemente.

5. Considerando el enfoque en el emprendimiento en el Centro Urbano de Bienestar y Oportunidades, ¿pudo identificar algún contenido o enfoque que podría ser aún más relevante para los proyectos en esa comunidad?

En este tema si me quedo corta, pues desconozco plenamente, las necesidades de esta comunidad.

6. ¿Hubo algún aspecto del taller que considere que podría mejorarse para futuras ediciones? Agradeceríamos sus sugerencias para hacer que el taller sea aún más efectivo.

No depende del invitado, si no de los de casa, es decir, el personal del CUBO quiere abarcar con muchos programas a la vez en los mismos horarios, lo que ocasiona distracción en el caso de talleres de este tipo.

7. En términos de limitaciones o desafíos que enfrentó durante el taller, ¿puede mencionar algún obstáculo que haya experimentado al aprender las herramientas de edición digital? Esto nos ayudará a adaptar el contenido en el futuro.

Un poco refrescar mis conocimientos sobre las herramientas informáticas utilizadas en el taller, a veces sentí que me quedé corta, también por el tiempo que realmente podía dedicarle al taller en sí y a la práctica.

Preguntas contestadas por el participante Kathya Ramírez:

1. ¿Cómo describiría su experiencia en el taller de Herramientas de Edición Digital para la Creación de Imágenes de Marca? Nos gustaría conocer su opinión general.

-Muy bien explicado con la paciencia adecuada y educación profesional de los estudiantes.

2. De todos los contenidos y actividades abordados en el taller, ¿podría resaltar los puntos que consideró más útiles o relevantes para su proyecto emprendedor en el Centro Urbano de Bienestar y Oportunidades (CUBO)?

-Sobre el manejo teórico y práctico de los programas para emprendedores.

3. ¿Identificó algún aspecto en el taller de edición digital que considera que se destacó como una fortaleza? Por favor, comparta lo que más le impresionó.

-La manera de desenvolverse y la habilidad de dar las clases.

4. En relación con el contenido específico del taller, ¿cómo cree que podría aplicar las habilidades de edición digital en la creación de una imagen de marca para su emprendimiento en la Colonia Zacamil?

-Creando mi propio logotipo para mi emprendimiento.

5. Considerando el enfoque en el emprendimiento en el Centro Urbano de Bienestar y Oportunidades, ¿pudo identificar algún contenido o enfoque que podría ser aún más relevante para los proyectos en esa comunidad?

-Si.

6. ¿Hubo algún aspecto del taller que considere que podría mejorarse para futuras ediciones? Agradeceríamos sus sugerencias para hacer que el taller sea aún más efectivo.

-Avanzar al mismo tiempo con las prácticas y lo teórico al mismo tiempo.

7. En términos de limitaciones o desafíos que enfrentó durante el taller, ¿puede mencionar algún obstáculo que haya experimentado al aprender las herramientas de edición digital? Esto nos ayudará a adaptar el contenido en el futuro.

-La disponibilidad de tiempo.

V. CONCLUSIONES Y CONTINUIDAD DEL PROYECTO.

5.1. CONCLUSIONES GENERALES DEL PROYECTO.

Las conclusiones del equipo gestor, se basan en varios puntos importantes que contribuyeron al desarrollo exitoso del taller. A continuación, se presentan cuatro puntos primordiales que impulsaron las diferentes actividades realizadas:

En primer punto, se concluye que la colaboración y apoyo por parte de los responsables del CUBO de Zacamil desempeñaron un papel fundamental en el éxito del taller. Su contribución fue esencial para llevar a cabo las diversas actividades de manera efectiva, convirtiéndose en el factor clave que permitió la realización exitosa de nuestro proyecto de especialización y su contribución a la comunidad.

El segundo punto de conclusión se refiere a las instalaciones y el equipo proporcionado, los cuales cumplieron con todos los requisitos necesarios para llevar a cabo el taller. El entorno se mantuvo en óptimas condiciones, ofreciendo un espacio limpio, ordenado y propicio para el aprendizaje. Además, se dispuso de equipo adecuado, incluyendo una pantalla plana de 50 pulgadas para las clases y computadoras con los requisitos mínimos para instalar los programas de Ilustrador y Photoshop.

Como tercer punto, es crucial resaltar la participación valiosa de los emprendedores, quienes desempeñaron un papel fundamental en la ejecución de este proyecto. Su compromiso y colaboración son altamente apreciados, ya que, sin su involucramiento activo, este proyecto podría haber enfrentado la posibilidad de cancelación.

El inicio de las jornadas estuvo marcado por una motivación palpable, con la participación entusiasta de emprendedores provenientes de diversos sectores, como artesanías, negocios de alimentos, venta de productos variados y tejidos, entre otros. No obstante, a medida que avanzaban las sesiones de clase, surgieron diversos desafíos que ya han sido mencionados en el presente informe.

De manera destacada, uno de los principales obstáculos fue la asistencia de los participantes, lo cual generó que la mayoría de ellos, debido a sus responsabilidades laborales y compromisos; en sus emprendimientos, tuvieran que abandonar el proceso del taller. A pesar de estos contratiempos, el proyecto continuó adelante y logró mantener la participación activa de cuatro emprendedores, quienes se mantuvieron comprometidos y colaborativos a lo largo del desarrollo del taller.

Estos participantes demostraron un enfoque resuelto, lo que permitió concluir satisfactoriamente las sesiones más críticas, particularmente aquellas dedicadas al desarrollo de actividades fundamentales.

Es relevante mencionar que, si bien quedaron pendientes dos sesiones, específicamente las de consultas finales y agradecimiento por la participación en el taller "El diseño aplicado al emprendedurismo", estas fueron retomadas posteriormente de manera virtual a través de la plataforma en línea "Google Meet".

Este enfoque demostró la adaptabilidad y la determinación tanto de los participantes como de los facilitadores del proyecto para superar los desafíos y concluir de manera exitosa esta etapa de formación y capacitación en diseño aplicado al emprendimiento.

El cuarto punto resalta que los conocimientos transmitidos en las sesiones se basaron en las enseñanzas previas de profesionales de la Universidad de El Salvador, en particular, de la Facultad de Ciencias y Humanidades de la Escuela de Artes. Estas enseñanzas fueron fundamentales para la estructuración de los temas abordados en el taller "El Diseño Aplicado al Emprendedurismo". Gracias a estas bases, se pudo proporcionar una orientación efectiva a los emprendedores, permitiéndoles comprender y aplicar los conceptos en el desarrollo de sus proyectos y lograr así una mejora y actualización de su imagen y publicidad gráfica.

Para cerrar, en calidad de grupo ejecutor de este proyecto, es un privilegio afirmar que el proceso, que se inició el 2 de mayo y culminó el 22 de junio, se desarrolló con un nivel de éxito notable y una satisfacción palpable por parte de los

participantes. El equipo considera haber superado las expectativas iniciales y cumpliendo con creces los objetivos planteados. La dedicación y el esfuerzo invertidos por todos los involucrados, junto con la colaboración invaluable del Centro Urbano de Bienestar y Oportunidades de Zacamil.

5.2. CONTINUIDAD DEL PROYECTO.

Durante estos dos meses, no solo se han compartido conocimientos y habilidades; también se han forjado conexiones significativas y dejado un impacto duradero en los participantes. La evolución que se ha presenciado en el desarrollo de sus proyectos emprendedores, así como en la calidad y creatividad de su imagen de marca y publicidad, es un testimonio del valor esencial de este taller.

Los resultados tangibles y visibles, como la renovación de logotipos, la creación de afiches publicitarios cautivadores y la habilidad para promover sus productos en plataformas digitales, son testimonios palpables de la eficacia de la metodología empleada.

La participación activa y el compromiso demostrados por los emprendedores a lo largo de este proceso han sido inspiradores. Aunque se tuvo que enfrentar diversos desafíos en el camino, como la disponibilidad de tiempo y la adaptación a las herramientas digitales; la perseverancia y la voluntad de aprender se mantuvieron firmes. Cada obstáculo fue una oportunidad para crecer y mejorar; por ello es un gusto de haber superado cada uno de ellos juntos.

El espacio del CUBO de Zacamil no solo sirvió como un lugar físico para el taller, sino también como un refugio creativo donde las ideas florecieron y las habilidades se desarrollaron. La colaboración con el CUBO fue esencial para brindar a los participantes un entorno propicio para aprender y crear.

Agradecemos profundamente su apoyo y su disposición para hacer posible este proyecto. De darse una continuidad al proyecto, esta institución demuestra interés y apoyo a este tipo de iniciativas.

En última instancia, los productos resultantes del proyecto son un esfuerzo efectivo que, al continuar su aplicación por los emprendedores, se contribuye a fortalecer la economía local y la cultura emprendedora a través de la capacitación en diseño aplicado. Con esto se cree haber sentado bases para que los participantes continúen prosperando en sus respectivos emprendimientos, llevando consigo las herramientas y conocimientos adquiridos durante este taller.

Se considera viable la réplica del taller en esta misma institución a futuro para nuevos grupos de interesados, ya sea con el apoyo de la Universidad de El Salvador o no, pero quedó demostrado que es una actividad que interesa y aporta a la juventud perteneciente al CUBO Zacamil.

Mirando hacia el futuro, se espera que esta iniciativa sirva como un catalizador para más oportunidades de aprendizaje y desarrollo dentro de la comunidad emprendedora. Se agradece por la confianza depositada en el equipo gestor para realizar este proyecto.

VI. RECOMENDACIONES.

6.1. RECOMENDACIONES GENERALES.

Basándose en la experiencia y los resultados obtenidos a lo largo del proyecto “Taller de herramientas de edición digital para la creación de imágenes de marca, dirigido a personas en proyectos de emprendedurismo del Centro Urbano de Bienestar y Oportunidades (CUBO), de la Colonia Zacamil, Mejicanos 2023”, se presentan las siguientes recomendaciones para enriquecer y fortalecer futuras ediciones de este tipo de talleres y proyectos similares:

Flexibilidad en el horario y duración:

Si bien se ha logrado un valioso avance en la implementación del taller, es importante considerar la flexibilidad en el horario y la duración de las sesiones.

Esto permitirá adaptarse a las posibles restricciones de tiempo y horarios de los emprendedores, asegurando así una mayor asistencia y participación constante a lo largo del proyecto.

Planificación anticipada:

Para futuras ediciones, se recomienda una planificación anticipada y detallada de cada fase del proyecto. Esto incluye la definición de los objetivos, la estructura de las sesiones, el contenido a impartir y los recursos necesarios.

Una planificación sólida facilitará el desarrollo fluido del taller y permitirá anticiparse a posibles obstáculos.

Seguimiento individualizado:

Considerar la implementación de un sistema de seguimiento individualizado para los participantes, permitiendo identificar sus necesidades específicas y brindar apoyo personalizado.

Esto podría incluir sesiones de asesoría o tutorías adicionales para abordar inquietudes particulares y asegurar la comprensión integral de los conceptos.

Diversificación de medios:

Enriquecer las sesiones con una variedad de medios de enseñanza, como videos explicativos, ejemplos prácticos, ejercicios interactivos y estudios de caso relevantes.

Esta diversificación ayudará a mantener el interés y la participación activa de los emprendedores, promoviendo un aprendizaje más dinámico y efectivo.

Evaluación formativa:

Implementar una evaluación formativa a lo largo del taller para medir la comprensión y el progreso de los participantes en tiempo real.

Esto permitirá ajustar la dinámica y el contenido de las sesiones según las necesidades detectadas, garantizando un aprendizaje óptimo y adaptado.

Fortalecimiento de la comunidad:

Fomentar la interacción y el networking entre los participantes, creando espacios para compartir experiencias, desafíos y soluciones. Esto no solo enriquecerá el aprendizaje colectivo, sino que también promoverá un sentido de comunidad y colaboración entre los emprendedores.

En el ámbito empresarial y profesional, se entenderá el networking como la creación y mantenimiento de relaciones interpersonales con individuos y grupos que comparten intereses, objetivos o campos de actividad similares. Es una práctica estratégica que implica establecer contactos, interactuar y colaborar con otras personas con el fin de intercambiar información, conocimientos, oportunidades y recursos.

Recursos digitales accesibles:

Sera necesario proporcionar a los participantes recursos digitales accesibles y actualizados, como guías en línea, tutoriales y materiales de referencia.

Esto les permitirá continuar practicando y aplicando los conocimientos adquiridos incluso después de la finalización del taller.

Evaluación post-taller:

Realizar una evaluación exhaustiva al final del taller para recopilar comentarios y retroalimentación de los participantes.

Esto proporcionará información valiosa sobre los aspectos positivos y áreas de mejora, que podrán ser utilizados para perfeccionar futuras ediciones del taller.

Fomento de la continuidad:

Explorar opciones para fomentar la continuidad de los aprendizajes y el networking después de la finalización del taller.

Esto podría incluir la creación de grupos de apoyo en línea, eventos de seguimiento o la posibilidad de participar en proyectos colaborativos posteriores.

En conclusión, el proyecto ha demostrado ser un valioso recurso para potenciar las habilidades y capacidades de emprendedores en el CUBO de la Colonia Zacamil.

Estas recomendaciones buscan enriquecer y optimizar futuras ediciones de este tipo de iniciativas, con el objetivo de seguir enseñando a la comunidad emprendedora y contribuyendo al crecimiento económico y cultural en proyectos de emprendedurismo.

FUENTES BIBLIOGRÁFICAS

- Adobe Company, Adobe Illustrator. (2023) Herramientas de Adobe Illustrator. Guía del usuario de Illustrator, Adobe Creative.
- Bóveda, J., Oviedo, A., Yakusik, A. (2015) Manual de Emprendedorismo. Proyecto INCUNA-JICA, Paraguay.
- Cantizzano, F. (2021). Situación económica actual de El Salvador. Banco Mundial, El Salvador.
- Divulgación Dinámica (2017). Gestión Cultural: Concepto, Objetivos y Clasificación. Blog educativo en línea. Disponible en: <https://divulgaciondinamica.es/gestion-cultural-concepto-objetivos-clasificacion/>
- Gen Z (2023). CUBO Zacamil - Comité Juvenil Zacamil. Disponible en Facebook: <https://www.facebook.com/GenZ.Comite/CUBO>
- Gutiérrez Montoya, G. (2012) El fenómeno del emprendedurismo en El Salvador: comparativa con países GEM. Retos, año 2, núm. 3, pp.17-36. Editorial Abya Yala, Quito.
- Irashimi, H. (2020) AI Adobe Illustrator Línea de Tiempo, Adobe Creative. Disponible en: <https://www.timetoast.com/timelines/ai-adobe-illustrator>
- Luzardo, A., De Jesús, D., Pérez, M. (2017). Economía Naranja. Innovaciones que no sabías que eran de América Latina y el caribe. Agencia Felicidad, Banco Interamericano de Desarrollo.
- Martínez, J (ed.) (2016). La economía naranja emplea a 10 millones de personas en Latinoamérica. Marketers by Adlatina, Colombia. Disponible en: <http://www.marketersbyadlatina.com/1099-La-econom%C3%ADa-naranja-emplea-a-10-millones-de-personas-en-Latinoam%C3%A9rica%20marketersbyadlatina.com>
- Montoya, F. (2012). Perfil de los emprendedores en El Salvador. Universidad Centroamericana José Simeón Cañas.
- News, M. director creativo. (2020). Photoshop cumple 30 años: así ha evolucionado, Adobe Creative, Marketing Digital. Disponible en: <https://www.mdirector.com/blog/photoshop-cumple-30-anos-asi-ha-evolucionado/>
- Wendy, L. (2017). Línea de tiempo de la historia de PhotoShop, Adobe Creative. Disponible en: <https://www.timetoast.com/timelines/linea-de-tiempo-de-la-historia-de-photoshop>

ANEXOS

Anexo 1: Diagnóstico.

DESCRIPCIÓN DEL TEMA:

Nuestro proyecto intenta desarrollar un estudio enfocado al Diseño Gráfico, que se orienta a los jóvenes de 15 años en adelante, se promoverá un curso enfocado en el uso de las herramientas del diseño gráfico, se tomará a bien el uso de diferentes medios en el ámbito digital para llevarlo a cabo como: Photoshop, Ilustrador, fotografía, etc. Será una base a las personas y grupos sociales involucrados en la institución Centros Urbanos de Bienestar y Oportunidades “CUBO”, irá dirigidos a la población de los alrededores del área de la Colonia Zacamil, se aproxima contar con más o menos treinta participantes en el curso donde se impartirá lo básico; emprender con ideas creativas para formar una imagen única y distintiva, mediante el Diseño Gráfico; para ello los estudiantes de la Universidad de El Salvador aplicaran las herramientas necesarias para incentivar a aquellas mentes emprendedoras mediante las técnicas del Diseño Gráfico ofrece como impulsora y creadora de una imagen propia y única, sentando los principios gráficos para un futuro desarrollo, para esto se tomara en cuenta horarios de impartición dentro del periodo aproximado de cinco meses, ya concretados por la especialización “El arte en la gestión cultural” curso para egresados de la escuela de artes”, esto como propósito de enseñar y preparar a las personas involucradas para así mismas sean impulsadoras en la población de la Colonia Zacamil y sus alrededores en el ámbito emprendedor ayudados por los medios disponibles dentro del Centro Urbano de Bienestar y Oportunidades “CUBO” como lo son: computadoras, pantallas de televisión, proyectores multimedia, pizarras con plumones, mesas de nivel estudiantil, mesas de escritorio, medios de multiplataformas como el internet de la institución, la luz eléctrica, suplementos de aseo como agua, jabones y alcoholes, los sistemas de ventilación avanzados como el aire acondicionado, también mencionar el uso de los alrededores del centro para actividades de índole creativas y como apoyo al curso en la creación de marcas e ideas creativas en la toma de fotografías a productos, entre otros, todo esto ayudando por las Artes Gráficas y que a su vez será financiado una parte por los miembros del grupo y los costos a usar. Esto a su vez ayudará a más jóvenes a involucrarse y tengan la meta de hacer crecer su emprendimiento mediante las técnicas aplicadas en el curso “Aplicación de herramientas del Diseño Gráfico de manera emprendedora como incentivo para la creación e ideas de una imagen distintiva a jóvenes de 15 años en adelante en los Centros Urbanos de Bienestar y Oportunidades (CUBO) de la Colonia Zacamil, en el presente año 2023”; para que al final este sea más llamativo para las personas y que por lo mismo estén interesadas en su producto o servicio, demostrando así el fruto de nuestro trabajo como grupo, apoyado con nuestra participación en dicha actividad con los aprendizajes adquiridos por la gestión cultural, sea un refuerzo y una ayuda emprendedora creativa, que a su vez sea una toma de decisiones efectiva para los participantes del curso a futuro.

JUSTIFICACIÓN.

El presente curso tendrá la finalidad de orientar a los jóvenes al emprendedorismo, mediante el Diseño Gráfico, para ello desarrollaremos el tema “Aplicación de herramientas del Diseño Gráfico de manera emprendedora como incentivo para la creación e ideas de una imagen distintiva a jóvenes de 15 años en adelante en los Centros Urbanos de Bienestar y Oportunidades (CUBO) de la Colonia Zacamil, en el presente año 2023.”, utilizando las herramientas de dicha rama artística como los son: Photoshop, Ilustrador, fotografía, entre otras; que son necesarias para ser aplicadas al curso.

Por lo tanto, los jóvenes participantes tendrán los medios de producción necesarios, dichos medios serán brindados en su totalidad por el centro urbano, por lo que dichos medios ayudarían a los futuros emprendedores de manera eficaz y directa, para que sus emprendimientos crezcan a nivel gráfico, tanto en el ámbito digital como físico.

Por lo cual, el curso beneficiaría no solo a los treinta participantes, sino también a todos los involucrados directa e indirectamente, ya que tendrán la base necesaria para que así, por ellos mismos puedan resolver e informar a otros de la misma manera y así sean personas con emprendimientos antiguos o nuevos que quieran capacitarse.

Los conocimientos que impartiremos serán de apoyo e impulsores, mediante las herramientas necesarias y el tiempo dado para la realización de esta capacitación, que serán impartidas de manera teórica y práctica; además aportes de información externa y dinámicas que se puedan dar dentro del curso.

Es importante este proyecto porque se presentarán las oportunidades a las personas emprendedoras que estén interesadas y que quieran llevar su negocio a otro nivel; así ayudando a pequeños y grandes sectores aledaños al área de la Colonia Zacamil, ya que la oportunidad y el espacio dado por el “CUBO”, nos facilitará todo lo necesario para que el proyecto se lleve a cabo.

Nuestro proyecto intentara dejar las bases necesarias para la correcta continuación del mismo, sentando una propuesta, no solo debe ser realizado en el presente año 2023, sino también capacitando a los futuros jóvenes que sean parte de impartir a otros el mismo curso u otros medios de enseñanza de manera casual o más académicamente, dejando entre ver que nuestra participación sea necesaria para que esto se lleve a cabo en el Centro Urbano de Bienestar y Oportunidades “CUBO”, dado a que la constante notoriedad del surgimiento de nuevos rubros para el emprendedorismo, nuestro curso “Aplicación de herramientas del Diseño Gráfico de manera emprendedora como incentivo para la creación e ideas de una imagen distintiva a jóvenes de 15 años en adelante en los Centros Urbanos de Bienestar y Oportunidades (CUBO) de la Colonia Zacamil, en el presente año 2023.” Ayudará a nuestros jóvenes a ser capacitados para la toma de decisiones efectiva, la imagen de su propia marca y colocación de imagen como propaganda, con esto dejando notablemente la capacitación necesaria aplicada para que estos contengan una idea más clara e idónea, para el apoyo a otros jóvenes sin orientación preliminar a estos conocimientos.

IDENTIFICACIÓN DE PROBLEMAS.

Los problemas detectados por el grupo, que podrían impedir la realización del proyecto y que este se lleve a cabo, por lo cual denotamos los siguientes problemas:

- Nivel de conocimientos.

El nivel de conocimientos que tengan las personas involucradas que asistan al curso, ya que esto será una deficiencia para el desarrollo de las actividades, por lo que se tendrá diferentes niveles de manejo de computadoras y dispositivos “smartphones”.

Para solucionar esto se tendrán que definir filtros a la hora de inscribirse a este curso de “Aplicación de herramientas del Diseño Gráfico de manera emprendedora como incentivo para la creación e ideas de negocio a jóvenes de 15 años en adelante en los Centros Urbanos de Bienestar y Oportunidades (CUBO) de la Colonia Zacamil, en 2023” dichos filtros será como mínimo el manejo básico de una computadora y tener mínimo un buen dispositivo con buena cámara, así beneficiando a los participantes haciendo que estos vayan acorde y siguiendo el ritmo de los temas impartidos en el curso.

- Autorización de los padres para los menores de edad.

La permisión para la permanencia en el desarrollo del curso, ya que los padres muchas veces no dejaban que los participantes estén asistiendo al curso todo el tiempo, esto abarcaría especialmente a los participantes menores de edad.

Hablar con sus padres sería una solución, explicando lo que se impartirá en el curso “Aplicación de herramientas del Diseño Gráfico de manera emprendedora como incentivo para la creación e ideas

de una imagen distintiva a jóvenes de 15 años en adelante en los Centros Urbanos de Bienestar y Oportunidades (CUBO) de la Colonia Zacamil, en el presente año 2023” y sobre la situación del mismo, mencionando que esto será beneficioso para ellos, así los participantes puedan seguir en el curso y terminarlo satisfactoriamente en el tiempo establecido.

- Fallas eléctricas.

Una interrupción por fallas eléctricas, que pueda darse durante las horas clases.

Para ello se tomará como solución un plan alternativo a lo que se tratará ese día de enseñar pasando de lo práctico a lo teórico, por lo que adaptaremos nuestro tema, para que su impartición se pueda dar en el salón o al aire libre del Centro Urbano de Bienestar y Oportunidades (CUBO), esto mientras se soluciona el problema eléctrico en el centro urbano, así no interrumpiendo las horas clases ya programadas en el curso.

- Inasistencia por causas diversas.

La Inasistencia por parte de uno o más miembros del grupo, a un día de clases, puede darse por diferentes motivos como: lesiones, enfermedades, atrasos por cierre de calles, paro de buses entre otros.

Para esto, se tomará la libertad la asistencia inmediata como permiso debido a esta dificultad que atraviese uno de nuestros miembros, uno de los demás miembros del grupo encargados del proyecto suplirá esta inasistencia que se suceda durante la impartición del curso teniendo una respuesta efectiva ante estas dificultades que puedan suscitarse y que los participantes puedan tener todas las clases que se impartirán en el tiempo estipulado para la ejecución del curso o pueda darse una guía de apoyo por dicha ausencia.

UBICACIÓN GEOGRAFICA

El lugar donde se llevará a cabo el curso, será dentro de la zona metropolitana de San Salvador, lugar altamente concurrido por autos y personas, ya que queda enfrente de la calle principal “29 Avenida Norte” a la Colonia Zacamil y cercana a la Colonia de Mejicanos, también es altamente concurrida por personas aledañas al Centro Urbano de Bienestar y Oportunidades (CUBO) por lo cual mencionar los lugares alrededores del local: Residencial Los Álamos, Centro Juvenil Zacamil, Mercado municipal entre otros.

Las presentes ubicaciones pueden verse más claramente en las siguientes capturas, obtenidas mediante la herramienta de Google, Google Maps.

BENEFICIARIOS DEL PROYECTO.

Los beneficiarios del curso que como grupo de la especialización “El arte en la gestión cultural” curso para egresados de la escuela de artes” que impartiremos en el “CUBO” de la comunidad Zacamil, identificamos que dichos beneficiarios abarcaría a todos los involucrados en el centro urbano, que tengan una antigüedad en el lugar, calculando una media de 500 personas que han asistido a este centro y a su vez a los nuevos que estén interesados en nuestro curso, ya sea que se informaran por su propia cuenta del mismo o por menciones exteriores al lugar donde se publicara con afiches del curso, con esto calculamos una media de más de 1,000 personas que provienen en su mayoría de los alrededores al centro, dichos lugares anteriormente mostrados, esto pueden ser personas que se den cuenta de nuestro curso y así puedan beneficiarse en el presente periodo o posteriormente mediante los primeros participantes del mismo.

Nuestro curso será impartido en el Centro Urbano de Bienestar y Oportunidades (CUBO), concretamente el curso será implementado por y para los beneficiarios que asistan a este centro y

que también pueda tener cabida a todos los participantes, que ya sean estipulado en treinta participantes, cuyo espacio esta reducido de por sí.

El curso está destinado a la involucración de treinta participantes, en donde dichos participantes estarán entre los 15 años en adelante, se estima que los participantes que lleguen sean de diversos géneros, sin discriminación alguna por esta razón.

QUE DISCIPLINA ARTISTICA SERA EMPLEADA EN EL DESARROLLO DEL PROYECTO.

La disciplina artística empleada para la aplicación al curso, para esto serán usados los programas de edición actualmente empleados como lo son: Photoshop, Ilustrador, fotografía, etc. Esto será necesario para la implementación a las herramientas del Diseño Gráfico, aunque esto se llevará como herramienta principal en el curso, como extra también emplearemos técnicas que requieran la manipulación física en el ámbito gráfico, como en papel, lápiz, plumones, entre otros; todo esto será necesario para la correcta ejecución de las técnicas digitales y también servirá como apoyo didáctico a la explicación teórica del mismo usaremos los recursos físicos gráficos tradicionales.

DESTACAR LAS POSIBLES VARIANTES QUE PUEDEN AFECTAR EL BUEN DESARROLLO DEL PROYETO.

Los posibles inconvenientes que pueden afectar de manera significativa, tanto así que la forma en la que se efectúen dichos problemas tienda a alterar el desarrollo del proyecto y a su vez del curso, estas situaciones pueden darse por:

Cierre del Centro Urbano "CUBO".

Esto podría afectar tanto a nivel de ejecución del curso como a nivel de la finalización del periodo estipulado, con esto se malograría la meta propuesta para este proyecto. Con esto anteriormente planteado, se tendría en cuenta las posibles rutas o elecciones para buscar resolver este dilema, 1) Buscar información que respondan al porqué de tal situación dada, esto tomando en cuenta que fuera de manera sorpresiva el cierre del centro urbano. 2) Buscar las posibles vertientes o salidas ante tal suceso, tomando en cuenta la posibilidad de su pleno conocimiento, aportado con anterioridad, pondremos en práctica la impartición de horas clases en horarios extraordinarios, esto si el encargado del centro, tiene una posibilidad que esto pueda darse la hora extraordinaria. 3) Se retomará la clase con normalidad, exceptuando la posibilidad del edificio, por razones antes planteadas, por lo que se impartirá una clase no rutinaria, tomando la posibilidad que se pueda impartir a las afueras y alrededor del centro.

CONCLUSIONES

Por todo esto concluimos que el proyecto es viable dentro del Centro Urbano de Bienestar y Oportunidades (CUBO), por todo lo anterior planteado y por el bienestar de los beneficiarios, dejamos entrever que la factibilidad para la ejecución del proyecto que se impartirá en un curso con una duración aproximada de cinco meses como fecha límite, se podrá llevar a cabo con un sustentable logro en la ejecución del mismo.

Como es bien sabido los espacios dados por el gobierno que llevan como nombre "CUBO", son lugares en su parte recuperados de zona verde y dicho espacio ha sido usado en su totalidad abarcando el máximo posible, con esto nos encontramos con espacios limitados, donde se llevara a cabo el curso, teniendo así una disponibilidad aceptable de treinta posibles participantes.

Y para finalizar nos encontramos con varios posibles inconvenientes que pueden darse o no, durante la especialización y por consecuente en la ejecución del curso "Aplicación de herramientas del Diseño Gráfico de manera emprendedora como incentivo para la creación e ideas de una imagen

distintiva a jóvenes de 15 años en adelante en los Centros Urbanos de Bienestar y Oportunidades (CUBO) de la Colonia Zacamil, en el presente año 2023.” Uno de ellos es la distancia al centro ya que su ubicación lo hace estar al centro del área metropolitana, marcando una distintiva distancia si nos ubicamos a las áreas limítrofes de la capital y por otro punto tenemos la posibilidad de que por diversas situaciones el centro no pueda sostener establemente la continuidad de sus operaciones, así nosotros buscaremos siempre la prevalencia máxima de que el curso se lleve a cabo y finalice satisfactoriamente, favoreciendo en lo que se pueda a los posibles jóvenes meta que den continuidad a nuestro impulso dado en el presente proyecto.

Anexo 2: Protocolo.

1. TÍTULO

“Taller de herramientas de edición digital para la creación de imágenes de marca, dirigido a personas en proyectos de emprendedurismo del Centro Urbano de Bienestar y Oportunidades (CUBO), de la Colonia Zacamil, Mejicanos 2023”.

2. ELEMENTOS CONTEXTUALES

2.1. Beneficiarios:

El proyecto estará a disposición de jóvenes entre los 15 años en adelante, de ambos sexos, cuya condición social sea intermedia y residan en la colonia Zacamil, de preferencia en las comunidades cercanas al centro de desarrollo llamado “Centro Urbano de Bienestar y Oportunidades (CUBO)”.

Los beneficiarios directos serán los emprendedores que participen del taller y los beneficiarios indirectos serán los ciudadanos de la comunidad Zacamil, que se estima su nivel económico sería intermedia baja y su nivel educativo se estima en intermedia a superior. Los beneficiarios indirectos serán de igual forma los habitantes de las zonas aledañas recuperadas de la violencia o tendiendo a la baja. Se toma en cuenta aquellas familias interesadas en mejorar y potenciar los negocios propios o emprendimientos nuevos.

2.2. Dinámica territorial:

El lugar donde se llevará a cabo el curso, será dentro de la zona metropolitana de San Salvador, específicamente Colonia Zacamil; un lugar altamente concurrido por autos y personas, por ser una zona con muchos negocios formales y comercio informal. Dicha comunidad posee nivel económico intermedio bajo, donde se tiene un nivel de seguridad estable y un nivel sanitario post pandemia estable.

El Centro está ubicado exactamente enfrente de la calle principal: “29 Avenida Norte” a la Colonia Zacamil y cercana a la Colonia de Mejicanos, también es altamente concurrida por personas aledañas al CUBO, por lo cual, es relevante mencionar los lugares alrededor del local, quienes probablemente serán la residencia de los participantes: Residencial Los Álamos, Centro Juvenil Zacamil, Mercado municipal Zacamil, Ciudad Satélite, Colonia Palas Atenea, Condominio Residencial Australia Norte, Ayutuxtepeque, Condominios Chávez Galeano, entre los más relevantes.

Como bien se sabe, la violencia y la inseguridad es un fenómeno que ha acontecido en El Salvador y sobre el municipio de Mejicanos, que es donde se encontrará ubicado el proyecto, dichos hechos habían provocado una baja en las actividades sociales y económicas por temores y la opresión que estas personas sufrían; luego comenzó la emergencia internacional por COVID-19, hecho que provocó la caída aún más estas actividades; por lo cual, haciendo un análisis territorial, observaremos una alta reinserción

social y económica en la zona, gracias a las personas poco a poco van perdiendo el miedo a estos problemas, teniendo así la necesidad ahora de continuar con dichas actividades, por ejemplo: festividades en honor a la Virgen de la Asunción; asistencia a la Escuela San Alfonso Mejicanos, estudiantes del Instituto Nacional "Maestro Alberto Masferrer" entre otros. Todo esto es manejado por la alcaldía de Mejicanos con la dirección de Saúl Méndez, del partido nuevas ideas.

2.3. Dinámica sectorial:

En relación a lo cultural, toda actividad es promovida o a iniciativa de la Municipalidad o instituciones culturales de interés en la zona. Entre estas instituciones se encuentra el Centro Urbano CUBO como propósitos de espacio público de recreación y como apoyo a comunidades y colonias anteriormente afectadas, por lo que estas motivaciones beneficiarían en su mayoría a los jóvenes.

Entre algunas de las iniciativas de este Centro, se pueden citar:

- La Compañía Nacional de Danza

Las obras coreográficas son parte del repertorio permanente del elenco de formación contemporánea y de autoría de su directora, la maestra y bailarina salvadoreña Yasmin Hernández. ¡Taller de economía creativa!

Este taller fue creado para desarrollar emprendimientos a los interesados. Dicho taller es impartido por Perrograff Art, quien procede de Colombia.

- Exposiciones Cierre de ciclo II- 2022, Anatomía.

Estudiantes de la asignatura Anatomía Artística de la Escuela de Artes Universidad de El Salvador, hacen su exposición de sus trabajos didácticos desarrollados durante su aprendizaje en el Centro a fin de difundir y socializar sus resultados

Con estos ejemplos se denota la alta afluencia de proyectos/actividades que se suscitan en el Centro Urbano "CUBO". Dicho centro es bastante solicitado para este y otros tipos de actividades, donde se lleva a cabo cursos y talleres para incentivar a personas de variadas edades, por lo que el proyecto será una iniciativa más, para motivar el desarrollo cultural de las personas que asisten al Centro Urbano.

3. DIAGNÓSTICO

3.1. Desarrollo resumen de diagnóstico:

Se hizo un diagnóstico en base a lo observado y estudiado con anterioridad, donde se identificaron las problemáticas como: la reinserción social de la zona y la alta afluencia de negocios que nuevamente comienzan a comerciar; por lo que, muchos jóvenes al ver esta oportunidad recurren a comenzar su propio negocio, iniciándose en el fenómeno del emprendedurismo, con lo cual resolverán su situación actual y buscarán la superación. Esta estrategia se busca actualmente, porque antes era casi imposible iniciar estos emprendimientos, por las consecuencias causadas por afectaciones internacionales y nacionales, de índole violento y de salud en general. Por lo anterior, el taller que se propone, dispondrá de capacitar a jóvenes que busquen superarse por medio del emprendedurismo, ayudando en su proceso de conocimientos previos a esto, dando un taller combinando el emprendedurismo con las herramientas de edición digital vistas en la carrera de Diseño Gráfico para la creación y gestión de su propia imagen distintiva.

En colaboración al Programa de Servicio Social Estudiantil de la Unidad de Proyección Social del gobierno de El Salvador a la que pertenece el Centro Urbano de Bienestar y Oportunidades (CUBO) de Zacamil, se partirá en dar continuidad a una serie de proyectos que se realizaron y se realizan en beneficio a jóvenes de los alrededores de las comunidades aledañas al centro. Por ejemplo, las actividades que se realizan están enfocadas en actividades culturales o de índole educativo, que impulsan el convivio y el desarrollo de los jóvenes, como también se realizan capacitaciones y proyectos que

impulsan el desarrollo económico-cultural del área, para generar líderes en la gestión cultural y ayudar a jóvenes en búsqueda de desarrollo por medio del emprendedurismo.

Por lo que el proyecto intentará desarrollar un estudio enfocado al emprendedurismo y el Diseño Gráfico, que se orientará a los jóvenes de edades entre 15 y 30 años; Se promoverá un curso enfocado en el uso de las herramientas del diseño gráfico, se tomará a bien el uso de diferentes medios en el ámbito digital para llevarlo a cabo como: Photoshop, Ilustrador, Canva, fotografía, etc. Será una base a las personas y grupos sociales involucrados en la institución Centros Urbanos de Bienestar y Oportunidades “CUBO”, irá dirigidos a la población de los alrededores del área de la Colonia Zacamil, se aproxima contar con más o menos quince participantes en el curso donde se impartirá lo básico; emprender con ideas creativas para formar una imagen distintiva, mediante herramientas del Diseño Gráfico. También se identificaron que dichos beneficiarios abarcaría a todos los involucrados en el centro urbano, tengan o no una antigüedad en el lugar, calculando una media de más de 500 personas que han asistido a este centro y a su vez a los nuevos que estén interesados en futuros talleres, ya sea que se informaran por su propia cuenta o por menciones exteriores al lugar donde se publican con afiches y publicaciones en redes sociales del curso, con esto calculamos una media de más de 1,000 personas que provienen en su mayoría de los alrededores del centro Urbano, dichos lugares anteriormente mencionados. Por esto se concluye que el proyecto es viable dentro del Centro Urbano de Bienestar y Oportunidades (CUBO), por lo anterior planteado y por el bienestar de los beneficiarios, dejando entrever así, que la factibilidad es acertada para la ejecución del proyecto que se impartirá en forma de taller con una duración aproximada de dos meses como fecha límite y donde se dejará capacitados a los jóvenes que asistan a dicho taller.

3.2. Problemáticas detectadas:

Los problemas detectados por el grupo, que podrían impedir la realización del proyecto y que este se lleve a cabo son varios, por lo cual denotamos en un cuadro los siguientes problemas, consecuencias y formas de solución con sus beneficiarios:

PROBLEMAS DETECTADOS Y SUS POSIBLES SOLUCIONES.		
Problema detectado.	Consecuencias de no trata el problema.	Posibles soluciones y sus beneficiarios.
<p>❖ Nivel de conocimientos. El nivel de conocimientos que tengan las personas involucradas que asistan al curso, ya que esto será una deficiencia para el desarrollo de las actividades, por lo que se tendrá diferentes niveles de manejo de computadoras y dispositivos “smartphones”.</p>	<p>Como consecuencias se tendría una grave deficiencia por parte de algunos participantes para seguir el ritmo de las clases.</p>	<p>Para solucionar el problema del nivel de conocimientos, se tendrán que definir filtros a la hora de inscribirse a el taller, dichos filtros será como mínimo el manejo básico de una computadora y tener mínimo un dispositivo móvil lo más actual posible “smartphone”, así beneficiando a los participantes haciendo que estos vayan acordes y siguiendo el ritmo de los temas impartidos en el curso.</p>
<p>❖ Autorización de los padres para los menores de edad. La permisión para la permanencia en el desarrollo del curso, ya que los padres muchas veces no dejaran que los participantes estén</p>	<p>Como consecuencia a no atender esta problemática se llegaría al punto de cancelación del taller por parte de los padres y posterior del encargo del centro urbano CUBO.</p>	<p>Para solucionar la problemática con los padres podría ser: Hablar con sus padres sería una solución, explicando lo que se impartirá en el taller y sobre la situación del mismo, mencionando que esto será beneficioso para ellos, así los</p>

<p>asistiendo al curso todo el tiempo, esto abarcaría especialmente a los participantes menores de edad.</p>		<p>participantes podrán seguir en el curso y terminarlo satisfactoriamente en el tiempo establecido.</p>
<p>❖ Fallas eléctricas. Una interrupción por fallas eléctricas, que pueda darse durante las horas clases.</p>	<p>A consecuencia de esto, estropearía la ejecución total del proyecto o por lo menos una buena parte del mismo, ya que el uso de aparatos eléctricos como: las computadoras, los proyectores, pantallas led, entre otros, es necesario para la realización completa del taller.</p>	<p>Para solucionar el problema de la luz eléctrica, se tomará como solución lo siguiente: pasar de lo práctico a lo teórico, por lo que adaptaremos nuestro tema, para que su impartición se pueda dar en el salón o al aire libre del Centro Urbano de Bienestar y Oportunidades (CUBO), esto mientras se soluciona el problema eléctrico en el centro urbano, beneficiando así la no interrupción de las horas clases ya programadas en el curso.</p>
<p>❖ Inasistencia por causas diversas. La Inasistencia por parte de uno o más miembros del grupo, a un día de clases, puede darse por diferentes motivos como: lesiones, enfermedades, atrasos por cierre de calles, paro de buses entre otros.</p>	<p>Las consecuencias esperadas al no atender esta problemática, sería la falta de clases que deberían impartirse, prolongando así una deficiencia en los temas impartidos y posterior una falta de conocimientos en los participantes del taller.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Como solución a la inasistencia de uno de los integrantes del grupo, se tomará ha libertad la asistencia inmediata de uno de los demás miembros del grupo encargados del proyecto, supliendo esta inasistencia que se suceda durante la impartición del curso teniendo una respuesta efectiva ante estas dificultades que puedan suscitarse y beneficiando así a los participantes para que puedan tener todas las clases que se impartirán en el tiempo estipulado para la ejecución del curso y pueda dárseles una guía de apoyo por dicha ausencia.
<p>❖ Cierre del Centro Urbano “CUBO”. Esto podría afectar tanto a nivel de ejecución del curso como a nivel de la finalización del periodo estipulado, con esto se malograría la meta propuesta para este proyecto.</p>	<p>Como consecuencias a no atender dicho problema, podrían ser, la cancelación y anulación del proyecto, esto tendría una grave afectación a la ejecución del mismo dando lugar a dudas de si continuar con el mismo proyecto, pero en diferente centro recreativo que nos brindara la oportunidad de seguir, esto si se tendría el tiempo, en caso de no tenerlo, pues tocaría que cancelar el proyecto en general y continuar con uno nuevo para el próximo año.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Para solucionar el problema del cierre del centro urbano CUBO, se buscarían las siguientes soluciones: ▪ 1. Buscar información que respondan al porqué de tal situación dada, esto tomando en cuenta que fuera de manera sorpresiva el cierre del centro urbano, daría el beneficio de responder a los tutores del proyecto nuestra situación. ▪ 2. Se retomará la clase con normalidad, exceptuando la posibilidad del edificio, por razones antes planteadas, por lo que se impartirá una clase no rutinaria, tomando como

		<p>posible que se pueda impartir a las afueras y alrededor del centro en bancas con iluminación y techo (existentes) beneficiando así la no interrupción de las clases.</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ 3. Se tendría la necesidad de recurrir al extremo de solicitar permisos especiales y gestiones pertinentes para que las clases se continúen dando, pero esta vez de manera virtual de igual manera no interrumpiendo las clases a impartir.
--	--	---

Fig. 25. Cuadro de problemas identificados en el diagnóstico previo al proyecto, junto con sus consecuencias y posibles soluciones. Fuente: Autoría propia.

4. OBJETIVO GENERAL:

Capacitar a jóvenes de la colonia Zacamil, en herramientas de edición digital para la creación de marcas de sus proyectos de emprendedurismo, en el Centro Urbano de Bienestar y Oportunidades (CUBO).

5. OBJETIVOS ESPECIFICOS:

5.1 Contextualizar las necesidades de formación que requieren los jóvenes adscritos al Centro Urbano de Bienestar y Oportunidades (CUBO) para recibir apoyo a proyectos de emprendedurismo de la Colonia Zacamil.

5.2 Diseñar un taller de herramientas de edición digital para la creación de imágenes de marca, dirigido a jóvenes en proyectos de emprendedurismo que ayudaran a fortalecer la economía y cultura para emprendedores.

5.3 Ejecutar el taller de herramientas de edición digital para la creación de imágenes de marca orientado a proyectos de emprendedurismo, a fin de potenciar las capacidades necesarias para el manejo y toma de decisión de una imagen distintiva de los proyectos.

5.4 Evaluar los resultados del taller de herramientas de edición digital, a fin de generar los ajustes y mejoras necesarias para la posible replica de esta iniciativa.

6. FUNDAMENTACIÓN

El presente proyecto tiene el objeto de capacitar y apoyar de manera semiprofesional y de forma práctica-digital a jóvenes en busca de superación en el ámbito económico, es decir, aquellos que buscan la forma de sustentar a sus familias con proyectos de emprendedurismo.

Los emprendimientos en El Salvador se desarrollan en un 60,8% por una necesidad (consumo familiar) y en un 37,6% por aprovechar una oportunidad. Además, el 57,8% del total de emprendimientos son administrados por mujeres, en tanto que el 42,4% son administrados por varones. (Montoya, 2012)

Los emprendimientos desarrollados por estos, pretenden mejorar la situación económica de las familias en cuestión, ya que muchos hogares no tienen nada más que una sola fuente de ingresos.

Muchos salvadoreños al enfrentarse a la realidad de su nuevo negocio, sin la preparación idónea, han tenido pérdidas y dependen de préstamos bancarios o de otros medios accesibles para ello; sin embargo, esto, los ha llevado a situaciones de grandes riesgos financieros, tomando prestamos con intereses extremos, generando así, deudas que aumentan constantemente.

En situaciones más graves, las deudas terminan insolventes cayendo en desalojo de vivienda o incautación de bienes de alto valor para cubrir la deuda que se tenga con determinada entidad.

Casos así, se dan en el país constantemente, por ello, se buscan alternativas de capacitación para los emprendedores, brindándoles herramientas para garantizar la sostenibilidad de su negocio.

La deuda pública de \$11,734 implican más del 157 % de los ingresos promedio que tiene un hogar salvadoreño al año. Según datos oficiales, hasta 2019 el promedio de ingresos mensuales para los hogares del país era de \$619.0. De estos los ingresos en la zona urbana son \$728.3, mientras que en la rural de \$435.2 (Cantizzano, 2021)



Las necesidades básicas mostradas en las familias salvadoreñas que tengan un solo familiar que trabaje y consiga traer ingresos al hogar, es más que real esta situación económica escasa, dicha necesidad es cada vez más vista a los ojos de la sociedad como un fenómeno socioeconómico; esto no solo afecta a escala territorial sino también a escala global, teniendo así la opción más apegada al riesgo de caer en préstamos bancarios, temiendo así la necesidad de pagar dicho riesgo y a su vez tratar de no terminar pagando y perdiendo bienes materiales.

El emprendedor para dar comienzo a su negocio propio, puede enfrentarse a estas problemáticas, pueden que entren en pagos de préstamos exagerados; pero si, se llegara a tener éxito repercute a escalas no antes planteadas, es decir, que al emprender se puede tener la capacidad de autosuperación, pero a su vez, también impulsa de otra manera la economía del país, como lo es en la generación de nuevos empleos, en diferentes rubros a los que se dedican.

Esto quiere decir, que no solo afectara a la economía local o las familias beneficiadas, sino también afectara de manera educativa y en la salud; dando lugar a una educación digna y salud asegurada, esto por las prestaciones que otorgarán los empleos formales asalariados surgidos desde un negocio y a su vez nacidos de un emprendimiento seguro.

Para los países que son impulsados por la eficiencia, el nutrir las economías de escala atrae más emprendedores que están orientados al crecimiento y la tecnología, creando más oportunidades de empleo. (Montoya, 2012)

Mencionar que el tipo de emprendedurismo que buscaría la población o los jóvenes en vías de emprender, podría ser la de “economía impulsada por la eficiencia” dando así lugar al avance de la tecnología en este tipo de economía. Estudios que se han realizado, muestran que El Salvador apuesta más a un crecimiento empresarial basado en factores productivos, dando más cabida a la economía avanzada por la innovación, estos son factores a tomar en cuenta cuando se trata de emprender algo que usualmente no suele darse, ya que no se tienen estos conocimientos de emprendedurismo previos o la orientación dada antes de decidir emprender.

El GCI (Global Competitiveness Index) cataloga la economía salvadoreña dentro del estado de desarrollo de “economía impulsada por la eficiencia”, la cual es una etapa de

desarrollo posterior a una economía basada en factores productivos, e intermedia para avanzar hacia una economía basada en la innovación. (Montoya, 2012)

Todo esto fundamenta una capacitación previa, pero para que surja la necesidad de capacitarse antes de emprender se tiene que entender lo siguiente: estudios revelan un porcentaje de éxito del emprendedurismo del 80%, esto aumenta si se tiene claro y conciso las bases previas al emprender. Muchos expertos en la materia y analistas económicos-políticos sugieren un mayor aprecio a los emprendedores por parte de los gobiernos, dado a la capacidad que estos puedan llegar a tener para el crecimiento económico en el país, por lo cual, se consideran fases o etapas para emprender y tener una mayor tasa de éxito. En la primera etapa: la persona o individuo dentro de la sociedad tiene una idea de negocio prospero a futuro, donde también nace una necesidad de crear una nueva fuente de ingresos sostenible, por lo cual surgen dudas e inquietudes que se apaciguan con la formación económica, la adquisición de conocimientos y habilidades que se pudieran obtener previamente, esto para tener un mayor éxito, esto es llamado “Concepción”.

La segunda etapa: pasa al surgimiento del negocio propio, este es más visto como un inicio palpable oficializado ante un organismo gubernamental, esta sería la puesta en marcha definitiva, dando señales claras que se puede escalar a un nivel mayor y así ser llamada empresa. Esta etapa es la que se suele ver en ferias de emprendedurismo y ahora en día en publicaciones en redes sociales, promoviendo los productos o servicios, esto es llamado “Nacimiento”.

La tercera etapa: al tener la financiación necesaria pasa al siguiente paso, donde se ve más sólido con la toma de personal capacitado para cumplir cierta áreas de trabajo dentro de lo que es la empresa o micro empresa, teniendo hojas de trabajo formal de cada empleado, que deben ser registradas por más de 42 meses, dando así el nacimiento a una empresa sólida, surgida desde un emprendimiento, impulsado por el desarrollo constante de trabajo, esfuerzo y conocimientos que fueron adquiridos con anterioridad, esto es llamado “Consolidación”.

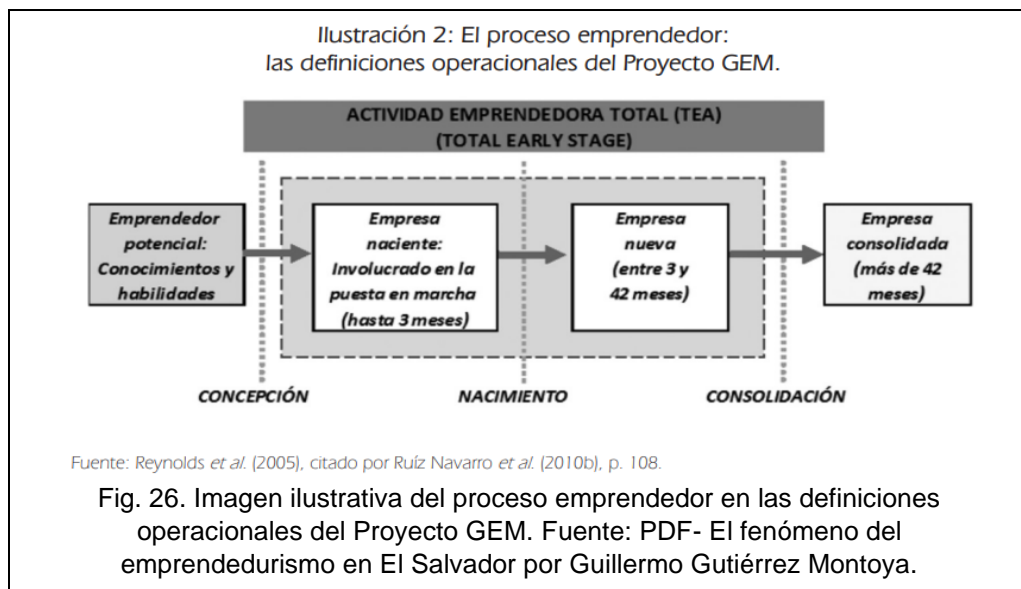


Fig. 26. Imagen ilustrativa del proceso emprendedor en las definiciones operacionales del Proyecto GEM. Fuente: PDF- El fenómeno del emprendedurismo en El Salvador por Guillermo Gutiérrez Montoya.

Teniendo claro lo anterior, el proyecto se propone, comenzar con la pregunta: ¿Dónde se situará en todo esto? Como respuesta a esta interrogante se puede decir que el proyecto intentara dar un paso impulsador a la primera fase temprana del emprendedurismo y como

también parte de la continuación de talleres relacionados a este tema, por lo cual, se darán las herramientas necesarias para la formación y capacitación desde el diseño gráfico y el manejo de programas de edición como Photoshop, Ilustrador, Canva, entre otros; para la creación de una imagen distintiva que sea competitiva y tomar en cuenta dentro de las vanguardias de las artes gráficas. Esto provocará que se desarrolle dicha imagen de la marca, siendo esta más llamativa, funcionando, así como un posicionamiento de marca en las mentes de las personas que consuman los productos o servicios que estas ofrezcan, ayudando así a una futura publicación de imágenes promocionales e integrando la funcionalidad de la imagen de marca.

El proyecto, sentará las bases o conocimientos para una básica estructuración de una imagen distintiva, que sea una imagen reconocible a futuro de lo que se podría esperar de las demás marcas competitivas por el posicionamiento de sus marcas.

“el potencial de crecimiento de los negocios depende de manera directa de las aspiraciones de los emprendedores que los fundan...” (Montoya 2012).

Esto se dará con emprendimientos puestos en marcha en el taller de emprendedurismo mediante las herramientas del diseño gráfico, con la finalidad que estén capacitados para la creación de una imagen y publicidad de su propio emprendimiento, haciendo que estos provean sustento a sus familias y posiblemente a otras personas de las zonas aledañas que aprovechen los productos que estos promuevan a futuro, siendo estas beneficiarias del éxito que estos emprendimientos den como resultado final.

7. DESCRIPCIÓN.

7.1. ¿Qué?

El presente es un proyecto que será ejecutado como una forma de taller sobre las herramientas de edición digital para la creación de imágenes de marca y que será dirigido a jóvenes en proyectos de emprendedurismo provenientes del Centro Urbano de Bienestar y Oportunidades (CUBO), de la Colonia Zacamil, en Mejicanos en el presente año 2023.

7.2. ¿Cómo?

El proyecto se llevará a cabo como una impartición de clases en forma de taller presencial o digital, donde se dará capacitación a jóvenes en camino al emprendedurismo, dicho taller contará con dieciséis clases dentro de ocho semanas y dos meses, todo esto usando materiales didácticos como papel bond, lápices, pizarra, folletos etc. Y equipo electrónico como lo son computadoras, dispositivos móviles, pantallas LED, proyector entre otros.

7.3. ¿Con quiénes?

Se llevará a cabo el proyecto, con jóvenes emprendedores o en vía de desarrollo para fundar su propio negocio y estos a su vez quieran tener las herramientas necesarias para hacerlo realidad, se tratará con jóvenes en su mayoría de entre quince a treinta años de edad, a su vez indirectamente involucrará a la población de los rededores del centro urbano, como parte de los resultados de los proyectos emprendedores que estos obtengan beneficiando así a familias y a la comunidad de la zona.

7.4. ¿Dónde?

Se ejecutará dentro del Centro Urbano de Bienestar y Oportunidades (CUBO) situado en la Colonia Zacamil y más concretamente hablando dentro del municipio de Mejicanos, aunque el alcance del proyecto a largo plazo, tenga una repercusión positiva para los alrededores del centro y del municipio en cuestión, tanto así que es incalculable exactamente hasta donde se verá involucrado el producto de dicho proyecto.

7.5. Problema identificado:

El o los problemas identificados, en su mayoría son de carácter directo e indirecto. Directo es referido a que algo afecte directamente al proyecto, ya sean como ausencia en uno de los miembros del grupo, por diferentes circunstancias y cortes e interrupciones en el trabajo

del proyecto. Indirectamente catalogados son aquellos problemas que tenga que ver con el lugar donde se ejecutara el proyecto, afectando así de tal forma que pueda repercutir gravemente en la ejecución del mismo. Por ello se han dado soluciones efectivas para contrarrestar los problemas planteados en apartado del diagnóstico.

8. PROPUESTA GENERAL DE LA EJECUCIÓN.

8.1. Productos esperados.

El proyecto pretende crear emprendedores capaces de desarrollar y mostrar su propia publicidad e identidad comercial, promoviendo así, sus productos a través de publicidad impresa o digital, usando lo aprendido en el taller de emprendedurismo impartido por los estudiantes egresados de la Universidad de El Salvador. Esperando que lo aprendido sea la base para impulsar la economía personal y familiar de los participantes del taller.

8.2. Aportes originales del proyecto.

El proyecto busca incentivar e impulsar el emprendedurismo en el ámbito económico por medio del uso de herramientas del diseño gráfico; siendo esta una opción favorable; una forma nueva y única aplicada en los talleres, diferente a los ya impartidos en el Centro Urbano de Bienestar y Oportunidades (CUBO). Con esta iniciativa, las personas participantes pueden aprender su uso y aplicación en sus negocios, sean estas de venta de servicios o productos, por lo cual se logrará una mejor forma para promover los emprendimientos a través de las redes sociales y publicidad impresa, ayudando a que el público pueda reconocerlos mejor.

8.3. Proceso de creación.

Este proyecto estará enfocado a jóvenes emprendedores de las comunidades circunstantes al Centro Urbano de Bienestar y Oportunidades (CUBO), perteneciente al proyecto del gobierno de El Salvador para la prevención de violencia. El taller será dirigido por los estudiantes egresados de la Universidad de El Salvador, con la colaboración de miembros de Generación Z. Dicho grupo de jóvenes, buscan mejorar y ayudar a los jóvenes en riesgo de caer en delincuencia; a su vez este grupo es el encargado del Centro Urbano y con quienes se ha proyectado realizar esta actividad en un periodo de dos meses aproximadamente.

Se realizará un taller práctico con clases presenciales y disponibilidad para consultas virtuales, donde se impartirán charlas de como emprender y el uso de los programas de Photoshop e Ilustrador, ambos programas usados por diseñadores gráficos en la actualidad para la creación de propaganda digital e impresa; lo cual servirá como medio de creación de publicidad de los servicios y productos en venta, para así, lograr incrementar la atención y por ende los ingresos que estos obtengan.

El taller contará con dieciséis clases presenciales, siendo estas impartidas por el grupo encargado de formar a los posibles emprendedores. Dichas clases empezarán siendo impartidas desde lo básico, pasando por conceptos iniciales y posteriormente serán retomados para la completa aplicación de lo aprendido en el taller. Los temas que serán impartidos van desde el concepto de emprendedurismo, el cómo emprender, la imagen en una marca, la publicidad y posteriormente la creación de su propia identidad y publicidad de dicha marca; lo anterior, será usado como base principal de lo que podría ser la marca de su propio negocio.

Se utilizarán guías para el uso de los ejercicios que se harán durante el taller; también se contara con sus respectivas diapositivas para cada sesión de clases impartidas según los días y horas establecidos por los encargados y ejecutores del taller.

Se tendrán sesiones de clase, fuera del centro de cómputo y en donde se pedirá a los participantes con tiempo suficiente los materiales a utilizar para los talleres al aire libre,

particularmente para las sesiones fotográficas, la cuales se utilizarán para la creación de afiches publicitarios de productos.

8.4. Impacto.

Se espera que el proyecto tenga un impacto positivo en la mejora de las economías de los participantes y que esto marque una diferencia en su forma de hacer publicidad a sus productos o servicios. Con esto se logran mayores ingresos económicos, ya que los conocimientos que se impartirán y su aplicación a la realidad, apoyará la gestión de futuros talleres que den continuidad a los temas de emprendedurismo, ya sea con las mismas herramientas del diseño gráfico o nuevas a los jóvenes emprendedores. Finalmente, se genera conciencia de como actualizarse y usar las redes sociales como medio de propaganda.

Los ejecutores tendrán a su disposición lo necesario para capacitar a los jóvenes participantes; se espera, por una parte, que estos conocimientos logren abrir oportunidades económicas que permitan a terceros no solo el aprender de estos conocimientos que se compartirán, sino que también puedan crear una red que difunda estos conocimientos. Por otra parte, también disfrutar de los mejores productos y servicios para los consumidores, que serán los mayores beneficiarios. Habrá casos donde al crecer el negocio, se favorecerá a jóvenes en busca de oportunidades emprendedoras o de trabajo y a su vez puedan tener acceso a la información impartida.

8.5. Creadores que participan en el proyecto.

En el proyecto participaran indirectamente la alcaldía de Zacamil, la cual tendrá el rol de apoyo material, es decir permitirán el uso de las instalaciones del Centro Urbano de Bienestar y Oportunidades (CUBO), y a su facilitaran los insumos necesarios para el desarrollo de las actividades.

También se tendrá el apoyo de miembros del grupo Generación Z, grupo juvenil de la comunidad Zacamil enfocados en ayudar y prevenir la violencia entre jóvenes. Estos, apoyaran con la propaganda, pues son los encargados del CUBO de Zacamil, por lo cual será el enlace con la alcaldía del mismo lugar y serán los que darán paso a realizar el proyecto de emprendedurismo.

Se tendrá presente a los ejecutores del proyecto, egresados de la Escuela de Artes, Facultad de Ciencias y Humanidades de la Universidad de El Salvador, específicamente de la carrera de Diseño Gráfico, los cuales tendrán el rol principal de capacitar y preparar a los jóvenes participantes al taller de herramientas de edición digital para la creación de imágenes de marca.

En última instancia, los participantes del taller, que rondaran los 30 jóvenes entre los 15 y 30 años de edad, los cuales jugaran un papel importante a ser los primeros en recibir la capacitación de emprendedurismo a través del uso de programas de diseño, como también aprendiendo a través de asesorías y clases presenciales o virtuales. Serán los primeros en aplicar las herramientas de Ilustrador, Photoshop y la fotografía en el Centro Urbano de Bienestar y Oportunidades (CUBO), como parte de su publicidad para el desarrollo de su emprendimiento.

9. ETAPAS DE ACTIVIDADES Y TAREAS, MÉTODOS Y TÉCNICAS.

9.1. Etapas del Proyecto.

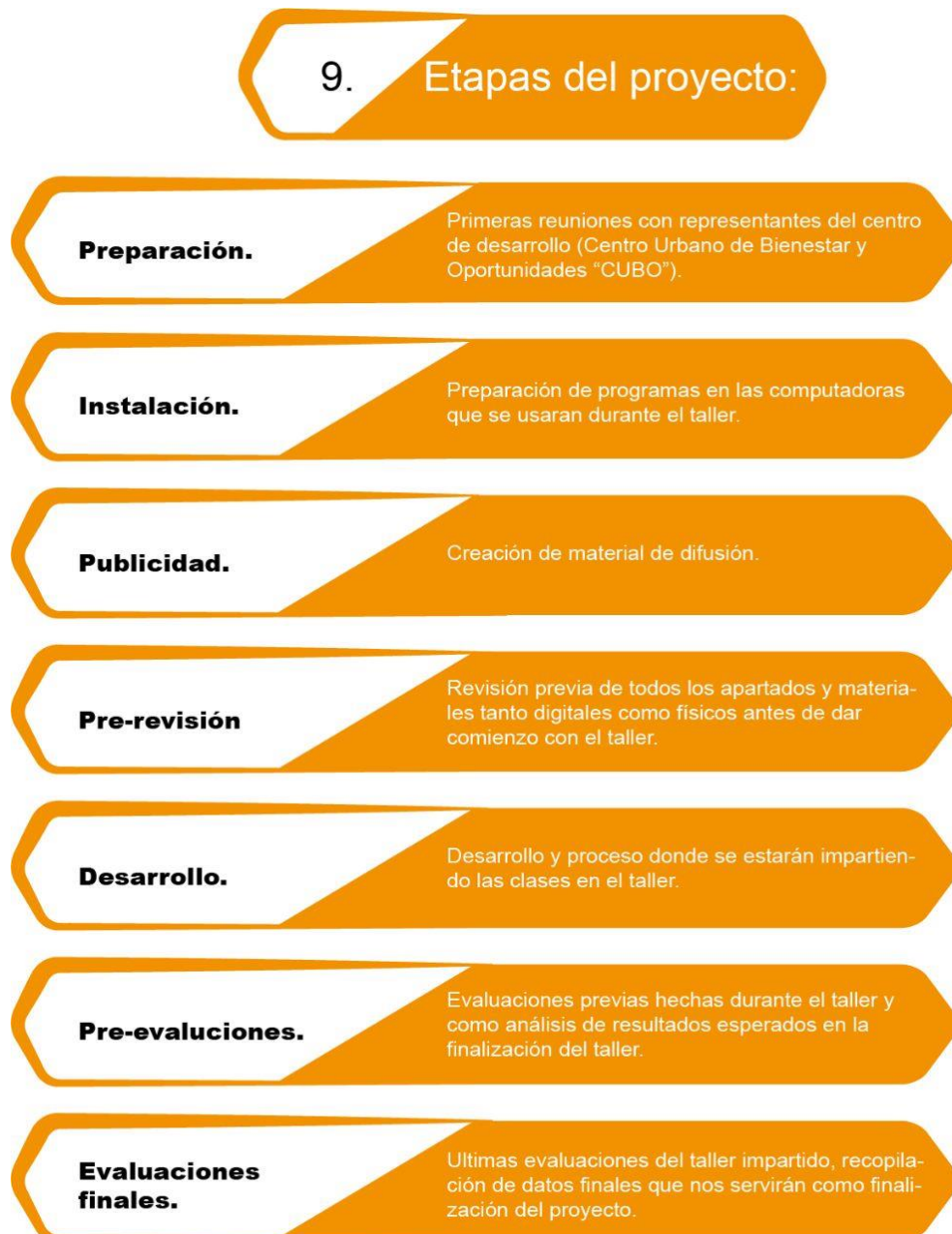


Fig. 27. Etapas generales de todo el proyecto Fuente: Autoría propia.

9.2. Actividades por etapa y resultados esperados.

N°	Etapas	Actividades	Resultados Esperados
01	<ul style="list-style-type: none"> Preparación. <p>Analizar todas las posibilidades para la creación del taller de emprendedurismo.</p> <p>Determinar las necesidades requeridas para el desarrollo del proyecto como también las ventajas y desventajas del lugar.</p>	<ul style="list-style-type: none"> Solicitud para realización del proyecto. Realización de reuniones con representantes del Centro. Investigación a través de las redes sociales. Revisión de las condiciones del lugar para el desarrollo de las actividades planeadas. 	<ul style="list-style-type: none"> Se espera tener la garantía para que el taller pueda ser ejecutado en el CUBO. Observar si se tienen los insumos necesarios para desarrollar el taller de emprendedurismo.
02	<ul style="list-style-type: none"> Instalación. <p>Organizar los elementos necesarios para la ejecución del taller de emprendedurismo.</p> <p>Establecer los programas y herramientas que se utilizaran en las sesiones de clase.</p>	<ul style="list-style-type: none"> Revisión de las condiciones de las computadoras del centro de cómputo para las actividades a desarrollarse. Instalación de los programas de Photoshop e Ilustrador. Indagar con los encargados sobre el uso del equipo a usar. 	<ul style="list-style-type: none"> Conseguir tener los elementos esenciales listos y funcionando para el desarrollo de las clases. Revisar si el espacio otorgado es adecuado para que el taller se pueda ejecutar con normalidad.
03	<ul style="list-style-type: none"> Publicidad. <p>Mencionar por los medios de comunicación digital e impresos sobre el taller de emprendedurismo.</p>	<ul style="list-style-type: none"> Realizar afiches digitales para las diferentes páginas web utilizadas por el Centro Urbano de Bienestar y Oportunidades (CUBO). 	<ul style="list-style-type: none"> Lograr una publicidad atrayente que motive a jóvenes emprendedores a participar del taller.
04	<ul style="list-style-type: none"> Pre-Revisión. <p>Determinar a través de una revisión previa posibles problemas o dificultades imprevistas antes del desarrollo del taller.</p> <p>Examinar las condiciones previas al desarrollo del taller con tiempo para resolver posibles inconvenientes.</p>	<ul style="list-style-type: none"> Revisión de las condiciones del centro de cómputo. Revisión de las computadoras y programas. Obtener información de los inscritos al taller de emprendedurismo. Indagar con los encargados sobre posibles inconvenientes previos antes del desarrollo de las actividades propuestas para las clases que se impartirán. 	<ul style="list-style-type: none"> Tener todo listo y con las condiciones adecuadas para el inicio y desarrollo de las actividades durante el taller.
05	<ul style="list-style-type: none"> Desarrollo. <p>Demostrar a los participantes el contenido preparado para el desarrollo de cada clase sobre el emprendedurismo.</p>	<ul style="list-style-type: none"> Desarrollar un sondeo que nos permita establecer el tipo de emprendedurismo. Impartir charlas enriquecedoras para el desarrollo del emprendedurismo. Explicar por medio de guías el uso de algunas 	<ul style="list-style-type: none"> Formar las bases necesarias para apoyar y mejorar las condiciones económicas de los participantes. Forma los conocimientos sobre el

	<p>Detallar por medio de cada clase las necesidades que tienen cada participante para solucionar y reforzar su desarrollo como emprendedores.</p>	<p>herramientas de diseño digital.</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Explicar cómo utilizar una fotografía como base de una publicidad y la forma en como editarla. ● Realizar revisión de las guías a utilizar y presentaciones de clase para su desarrollo. ● Aplicar conocimientos de los temas impartidos durante las clases. 	<p>diseño gráfico como herramienta para sus negocios.</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Producir resultados satisfactorios con el método y las tareas elaboradas en clases.
06	<ul style="list-style-type: none"> ● Pre-Evaluaciones <p>Estimar a través de un análisis previo a la evaluación final del desarrollo del taller de emprendedurismo las fortalezas como también las debilidades durante el proyecto.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Revisión preliminar de las condiciones del centro de cómputo para su entrega. ● Verificar que los programas estén instalados y funcionando correctamente para usos posteriores. ● Realizar una mesa redonda con el objetivo de hablar con los encargados sobre el desarrollo del taller y sus valoraciones. ● Realizar un sondeo sobre el mejoramiento de las condiciones económicas de los participantes. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Realizar un sondeo previo que arroje buenos resultados del desarrollo del taller de emprendedurismo. ● Tener los resultados previos a la finalización del taller, para así enfocar los logros alcanzados próximos a la finalización del taller.
07	<ul style="list-style-type: none"> ● Evaluaciones Finales. <p>Calificar por medio de un análisis el desarrollo del proyecto para determinar los logros y la funcionalidad de realizar nuevamente un taller de emprendedurismo.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Revisión general de la información recabada durante el desarrollo del taller de emprendedurismo. ● Crear un cuadro valorativo que permita a los participantes opinar y valorar sobre el taller de emprendedurismo. ● Realizar un informe que detalle lo realizado y beneficios del taller de emprendedurismo y sus logros. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Se espera tener un cierre satisfactorio que permita dejar las posibilidades de futuros talleres enfocados en el emprendedurismo. ● Dejar sentadas las bases para que más proyectos así se sigan dando oportunidad en el centro urbano (CUBO). ● Dejar una buena impresión, dejando así, la pauta para que el diseño gráfico pueda ser tomado también en cuenta en el proceso de aprendizaje de un emprendedor.

Fig. 28. Etapas de actividades y resultados esperados. Fuente: Autoría propia.

10. Cronograma de actividades y etapas del proyecto.

10.1. Cronograma de actividades desarrolladas durante el taller.

CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES DESARROLLADAS DURANTE EL TALLER.																	
ACTIVIDADES.	N°	MES SEM	MAYO							JUNIO							RESPONSABLES
			D	L	M	M	J	V	S	D	L	M	M	J	V	S	
CONOCIENDO LOS PROGRAMAS A USAR COMO PHOTOSHOP E ILUSTRADOR.	1				02												José Coto, Bryan Tino
CONOCIENDO EL PROGRAMA ILUSTRADOR Y PRIMEROS PASOS AL EMPRENDEDURISMO.	2	1								05							José Coto, Bryan Tino y Andrea Urrutia.
REALIZANDO IDEAS DE EMPRENDEDURISMO BÁSICO Y SU LOGOTIPO.	3				09												José Coto, Bryan Tino
CREANDO IDEAS DE AFICHES PARA LA PUBLICIDAD DEL PRODUCTO.	4	2								12							José Coto, Bryan Tino y Andrea Urrutia.
EXPLICANDO QUE ES UNA IMAGEN CORPORATIVA.	5				16												José Coto, Bryan Tino
EXPLICANDO LA COMPOSICIÓN BÁSICA DE UN LOGOTIPO.	6	3								19							José Coto, Bryan Tino y Andrea Urrutia.
EXPLICANDO QUE ES LA FOTOGRAFÍA SU ORIGEN E HISTORIA BREVEMENTE.	7				23												José Coto, Bryan Tino
EXPLICANDO LA COMPOSICIÓN BÁSICA DE UNA BUENA FOTOGRAFÍA.	8	4						25									José Coto, Bryan Tino y Andrea Urrutia.
EXPLICANDO CÓMO FUNCIONA LA PUBLICIDAD.	9				30												José Coto, Bryan Tino
EXPONENDO COMO SE CREAN LA PUBLICIDAD EN REDES SOCIALES Y PÁGINAS WEB.	10	5												01			José Coto, Bryan Tino y Andrea Urrutia.
EXPLICANDO CÓMO EDITAR UN PRODUCTO DE FORMA CREATIVA EN PHOTOSHOP.	11											06					José Coto, Bryan Tino
EXPLICANDO LA IMPORTANCIA DE LA TIPOGRAFÍA EN EL DISEÑO.	12	6												08			José Coto, Bryan Tino y Andrea Urrutia.
DESARROLLANDO LOS PASOS A SEGUIR PARA LA CREACIÓN DE UN PATTERN PARA LA IMAGEN PROPIA.	13											13					José Coto, Bryan Tino
DESARROLLANDO LOS PASOS A SEGUIR PARA LA CREACIÓN DE UNA VIÑETA MODERNA PARA LA IMAGEN PROPIA.	14	7												15			José Coto, Bryan Tino y Andrea Urrutia.
DESARROLLANDO LOS PASOS A SEGUIR PARA LA CREACIÓN DE LA PUBLICIDAD EN REDES SOCIALES BASADA EN LA IMAGEN PROPIA Y PRODUCTOS.	15											20					José Coto, Bryan Tino
FINALIZACIÓN DEL CURSO.	16	8												22			José Coto, Bryan Tino y Andrea Urrutia.

Fig. 29. Cronograma de actividades desarrolladas durante el taller. Fuente. Autoría propia.

10.2. Cronograma de las etapas del proyecto.

CRONOGRAMA DE ETAPAS DEL PROYECTO.																						
N°	ETAPAS	MES/ SEM	Marzo				Abril				Mayo				Junio				Julio			
			1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
-	Reuniones del proyecto	-	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
-	Revisiones semanales	-	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
-	Entregas de avances del proyecto	-				■				■				■				■				■
1	Preparación	-	■	■	■																	
2	Instalación	-						■	■													
3	Publicidad	-							■	■												
4	Pre-revisión	-								■	■											
5	Desarrollo	-									■	■	■	■	■	■	■					
6	Pre-evaluación	-															■	■				
7	Evaluaciones finales	-																■	■	■		

Fig. 30. Cronograma del desarrollo por etapas del proyecto. Fuente: Autoría propia.

11. RECURSOS.

RECURSOS HUMANOS			
CANTIDAD	CONCEPTO	Descripción	
3	Capacitadores.	Grupo de tres estudiantes de la universidad de El Salvador que impartirán el taller.	
3	Miembros de Generación Z.	Son miembros de un grupo juvenil encargados del CUBO de Zacamil.	
15	Miembros participantes.	Jóvenes de ambos géneros participantes del taller de emprendedurismo.	
	Alcaldía de Zacamil.	Se tiene el apoyo indirecto de los recursos de la alcaldía de Zacamil, los cuales se pueden gestionar con el Centro Urbano de Bienestar y Oportunidades.	
RECURSOS MATERIALES			
CANTIDAD	CONCEPTO	PRECIO UNITARIO	TOTAL
1	Área de cómputo segunda planta.	Proporcionado por el Centro Urbano de bienestar y Oportunidades (CUBO), de la colonia Zacamil.	
15	Computadoras marca DELL de escritorio.		
15	Monitores de escritorio marca DELL.		
15	Mouse Ópticos compatibles con computadoras DELL.		
15	Teclados para computadora compatibles con computadoras DELL.		
1	Pantalla plana de 50 pulgadas.		
4	Mesas tipo escritorio con capacidad para 4 computadoras.		
15	Sillas de escritorio.		
1	Cable "HDMI" para conectar laptop a tv Smart.		
-	Internet.		
-	Luz eléctrica.		
-	Agua potable.		
-	Impresiones.		
15	Aparatos fotográficos (cámaras o celulares).	Proporcionado por participantes de taller.	
1	Programa Photoshop (2023).	Proporcionado por capacitador.	
1	Programa Ilustrador (2023).		
1	Resma de papel bond.	\$ 6.63	\$ 6.63
30	Lápiz escolar Staedtler.	\$ 0.15	\$ 4.50
15	Sacapuntas marca Facela.	\$ 0.30	\$ 4.50
15	Borradores marca Pelikan.	\$ 0.35	\$ 5.25
TOTAL.			\$ 20.88

Fig. 31. Cuadro de recursos, humanos y materiales, a utilizar para la ejecución del taller. Fuente. Autoría propia.

12. RESEÑA DE LOS RESPONSABLES Y EJECUTORES DEL PROYECTO.

INFORMACIÓN DE LOS RESPONSABLES Y EJECUTORES DEL PROYECTO

Nombre: Bryan Enrique Tino Ramírez.

Edad: 24 años.

Fecha de nacimiento: 24/07/1998

Correo electrónico: quiquetino@gmail.com

Educación:

- Básico: Centro Escolar de la Colonia Santa Lucía.
- Intermedio: Instituto Nacional de la Colonia Santa Lucía.
- Superior: Universidad de El Salvador en Licenciatura en Artes Plásticas/ Opción Diseño Gráfico.



Resumen:

Horas sociales desarrolladas en Apparel. SA de Cv. En el año 2016, habilidades plásticas adquiridas durante la carrera en los primeros tres años de la misma, dichas habilidades son: en Cerámica, Escultura, Grabado, Pintura y Dibujo. Pasantía cursada en las instalaciones de la organización de ayuda para la formación de nuevos profesionales y personas capaces, Fe y Alegría, hechas en el año 2015, en Computación software y hardware, también participando en el apoyo con jóvenes a comunidades en el año 2015, al igual haber cursado inglés básico e intermedio en dicho centro.

Experiencia:

- Habilidades de soldadura y manejo de herramientas para forja de metal.
- Diseños presentados para el Centro de Educación de la colonia Santa Lucía.
- Diseños para la micro empresa Pan Sanabi.
- Diseños presentados en participación al concurso de diseño para nueva muestra de producto de la cadena alimenticia de Chocolates y Dulces, Ferrero Rochel.
- Presentación de Fotografías para el concurso a la mejor foto del año 2022, que se lleva a cabo por la organización Nature.org.

Fig. 32. Cuadro de información de cada responsable en el proyecto. Fuente: Autoría propia.


INFORMACION DE LOS RESPONSABLES Y EJECUTORES DEL PROYECTO	
<p>Nombre: José Rafael Coto Monterrosa. Edad: 37 Años. DUE: 02519567-6. Fecha de nacimiento: 03/Diciembre/1984. Correo electrónico: CM07111@UES.EDU.SV Josercm84@Gmail.com</p> <p>Educación:</p> <ul style="list-style-type: none">● Básica:<ul style="list-style-type: none">✓ Centro Escolar Roma.✓ Centro Escolar Nicolas J. Bran.● Intermedio:<ul style="list-style-type: none">✓ Instituto Nacional Técnico Industrial● Superior:<ul style="list-style-type: none">✓ Universidad de El Salvador, Facultad De Ciencias y Humanidades, Escuela de Artes, Opción Diseño Gráfico.	
<p>EXPERIENCIA LABORAL:</p> <ul style="list-style-type: none">● Horas sociales bachillerato, mecánico automotriz, en el área de mantenimiento en taller Grupo Q Santa Elena, puesto de ayudante.● Mecánico automotriz, taller Ricardo, en Mejicanos, puesto de mecánico.● Venta de Repuestos usados, TAMPA AUTOREPUESTOS, puesto de vendedor y desarmador de piezas automotrices.● Emprendedurismo propio de serigrafiado y sublimación.● Horas Sociales universitaria, Facultad de Medicina, Universidad de El Salvador, diseño y planeación de mural alusivo a la igualdad de género.	
<p>OTROS:</p> <ul style="list-style-type: none">● Capacitación de Igualdad de género y equidad, impartidos por grupo las DIGNAS.● Dirección de actividades varias de grupo ITIFRAMENCO en el INTI.● Capacitación de vivero por FUNDASALVA.● Charlas de Prevención de la violencia en el Centro Escolar Nicolas J. Bram.● Estudios realizados de pintura en la Universidad de El Salvador.● Estudios realizados de cerámica en la Universidad de El Salvador.● Estudios realizados de Escultura en la Universidad de El Salvador.● Estudios realizados de grabado en la Universidad de El Salvador.● Estudios realizados de diseño gráfico en la Universidad de El Salvador.● Capacitador de temas de diseño y emprendedurismo.	

Fig. 33. Cuadro de información de cada responsable en el proyecto. Fuente: Autoría propia.

Anexo 3: Oferta Técnica y Económica.

Fecha de presentación: 20 de mayo de 2023

Nombre de la Asistencia Técnica o Capacitación (Proyecto):

TALLER DE HERRAMIENTAS DE EDICIÓN DIGITAL PARA LA CREACIÓN DE IMÁGENES DE MARCA, DIRIGIDO A JÓVENES EN PROYECTOS DE EMPRENDEDURISMO DEL CENTRO URBANO DE BIENESTAR Y OPORTUNIDADES (CUBO), DE LA COLONIA ZACAMIL, MEJICANOS.

I. IDENTIFICACIÓN

Nombre de Ofertantes

TINO RAMÍREZ, BRYAN ENRIQUE
COTO MONTERROSA, JOSÉ RAFAEL

Número de carnet:

TR17017
CM07111

II. OFERTA TÉCNICA

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

- Centro Urbano de Bienestar y Oportunidades (CUBO)
- DIRECCIÓN DE RECONSTRUCCIÓN DEL TEJIDO SOCIAL.

Los Centros Urbanos de Bienestar y Oportunidades “CUBO” fueron construidos en la fase II del Plan Control Territorial que lleva como nombre “Oportunidades” junto a la Dirección de Reconstrucción del Tejido Social, esto tiene el objetivo de ofrecerles nuevas oportunidades de desarrollo y que los jóvenes salvadoreños se alejen de toda violencia, así ayudando a familias enteras y comunidades a que superen la estigmatización causada por estos grupos delictivos y busquen mejorar, reintegrándose a labores cotidianas que anteriormente eran imposibles como Hobbies, Paseos al aire libre, emprender, reabrir antiguos negocios, entre otros.

“Los CUBO son espacios dentro de las comunidades, específicamente vulnerables y que han sido muy estigmatizadas y que tienen una densidad poblacional alta, que permite promover el desarrollo de la población a través de la lectura, el arte, cultura, acercamiento a tecnologías de la información y comunicación, las nuevas tecnologías”, explicó el director de Reconstrucción del Tejido Social, Carlos Marroquín.

También estos centros cuentan con distintas áreas de recreación tanto al aire libre como dentro de los centros, las áreas anteriormente mencionadas son: Bibliotecas, Centros de Cómputo, Salones libres espaciosos, Salas para niños pequeños de entre 3 y 5 años, áreas entretenimiento, parques de juegos, entre otros. Donde también son impartidos talleres y cursos que apoyen y eduquen a jóvenes a alejarse de la violencia y crezcan en un ambiente más sano.

La dirección de reconstrucción del tejido social, es una organización sin libre lucro, que busca ayudar a las comunidades que principalmente han sido dañadas socialmente, estigmatizadas por grupos delictivos, dicha organización busca como prioridad ayudar a jóvenes de estas comunidades a desarrollarse, aprender y capacitarse atendiendo sus necesidades y habilidades, para que crezcan saludablemente y que así sean personas de bien que ayuden a la reconstrucción correcta del tejido social de los salvadoreños.

2. OBJETIVOS:

2.1. Objetivo General:

Capacitar a jóvenes de la colonia Zacamil, en herramientas de edición digital para la creación de marcas de sus proyectos de emprendedurismo, en el Centro Urbano de Bienestar y Oportunidades (CUBO).

2.2. Objetivos específicos:

- Contextualizar las necesidades de formación que requieren los jóvenes adscritos al Centro Urbano de Bienestar y Oportunidades (CUBO) para recibir apoyo a proyectos de emprendedurismo de la Colonia Zacamil.
- Diseñar un taller de herramientas de edición digital para la creación de imágenes de marca, dirigido a jóvenes en proyectos de emprendedurismo que ayudaran a fortalecer la economía y cultura para emprendedores.
- Ejecutar el taller de herramientas de edición digital para la creación de imágenes de marca orientado a proyectos de emprendedurismo, a fin de potenciar las capacidades necesarias para el manejo y toma de decisión de una imagen distintiva de los proyectos.
- Evaluar los resultados del taller de herramientas de edición digital, a fin de generar los ajustes y mejoras necesarias para la posible replica de esta iniciativa.

3. METODOLOGÍA DE TRABAJO:

La metodología de trabajo trata con emprendedores, incentivándolos con charlas e información que será necesaria para construir una base sólida con conocimientos previos de como emprender; busca también impulsar a aquellos emprendedores que ya tienen un negocio establecido, por lo que, se darán pautas a seguir para el mejoramiento de la marca en el mercado o posición de mercado, con sesiones explicativas de temas de publicidad, branding para las marcas, fotografía en conceptos básicos y marketing, para que así puedan dar a conocer su marca propia y ser esta más rentable y distribuible.

De igual forma los participantes serán capacitados en las áreas donde más lo necesiten, y en áreas importantes a tratar en este ámbito; por nuestra experiencia, la presente investigación será guiada por medio de las herramientas graficas digitales que se disponen dentro del taller y que las mismas son usadas en el ámbito profesional, el fuerte de este taller estará a cargo de programas de edición digital como lo son Photoshop e ilustrador, los cuales nos servirán para ejecutar las temáticas que se verán dentro del taller como el logo, colores, formas y publicidad de la marca, entre otros.

Se trabaja el 44% en la institución y el 56 % se trabaja en oficina, dando así una capacitación para la creación de imagen de marca a personas en vías de emprendedurismo en 9 horas a la semana donde, 4 son de sesiones dentro de la institución y 5 horas de redacción o preparación de documentos, todo esto dentro de las 8 semanas ósea se 2 meses como plazo máximo.

4. PRODUCTO(S) QUE SE ENTREGARÁN

- a) Emprendedores/as capacitados/as para la creación y gestión de sus marcas.

- b) Emprendedores/as capacitados/as para la toma de fotografías semi profesionales de sus productos y/o servicios.
- c) Emprendedores/as capacitados/as para la creación de su propia publicidad y la misma ser gestionada en redes sociales.
- d) Documento informe final.

5. PLAZO DE EJECUCIÓN

8 semanas a partir de la firma de contrato.

6. PLAN DE ACTIVIDADES COMPROMETIDAS¹

DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD	EN DIAS/SEMANAS								HORAS TOTALES
	1	2	3	4	5	6	7	8	
Elaboración de material didáctico.	8	2							10
Ejecución del taller.			9	9	9	9			36
Evaluación de resultados del taller.						7	7		14
Arreglo de documentación y exposición final.							7	5	12
TOTALES	8	2	9	9	9	16	14	5	72

III. OFERTA ECONÓMICA

1. COSTO DE LA ASISTENCIA TÉCNICA O CAPACITACIÓN

Detalle	Dólares	%
Costo de la asistencia técnica	\$864.00	100%
El precio no incluye impuestos.	\$0	0%
Total	\$864.00	100%

2. DURACIÓN DE LA ASISTENCIA TÉCNICA

La asistencia tendrá una duración de 72 horas efectivas en un plazo no mayor a 8 semanas contabilizadas a partir de la firma del contrato.

3. PRESUPUESTO DEL PLAN DE ACTIVIDADES

DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD	No. DE HORAS CONSULTOR			COSTO
	Empresa	Oficina	Total	
Elaboración de material didáctico.		10	10	\$120.00
Ejecución del taller.	36		36	\$432.00
Evaluación de resultados del taller.		14	14	\$168.00
Arreglo de documentación y exposición final.		12	12	\$144.00
TOTAL	36	36	72	\$864.00

¹ En el caso de capacitación se deberá agregar como anexo la carta didáctica.

4. PERSONAL ASIGNADO

ACTIVIDAD	Consultor asignado	Funciones en el Proyecto	Horas Consultor Comprometidas	COSTO
Elaboración de material didáctico.	José Coto y Bryan Tino	Capacitador	10	\$120.00
Ejecución del taller.		Capacitador	36	\$432.00
Evaluación de resultados del taller.		Capacitador	14	\$168.00
Arreglo de documentación y exposición final.		Capacitador	12	\$144.00
TOTAL			72	\$864.00

5. NOMBRES DE OFERTANTES.



Bryan Enrique Tino Ramírez

Estudiante.



José Rafael Coto Monterrosa

Estudiante.

Anexo 4: Evidencia Fotográfica.



08 / Marzo / 2023
Colonia Zacamil, 29 Av. Norte
San Salvador, Mejicanos 01120 El Salvador
Fig. 34. Fachada del CUBO. Fuente: Autoría propia.



08 / Marzo / 2023
Colonia Zacamil, 29 Av. Norte
San Salvador, Mejicanos 01120 El Salvador:
Alrededores del CUBO. Fig. 35. Fachada del
CUBO. Fuente: Autoría propia.



Fig. 36. Reunión con encargado del CUBO
Ismael y José Coto. Fuente: Autoría propia.



Fig. 37. Reunión con encargado del CUBO
Ismael y Bryan Tino. Fuente: Autoría propia.

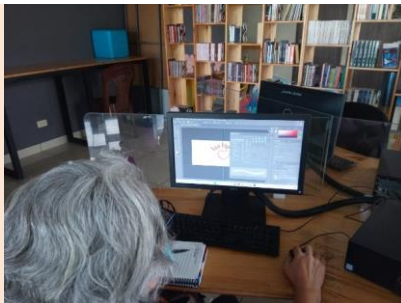


Fig. 38. Desarrollo del logo. Fuente: Autoría
propia.

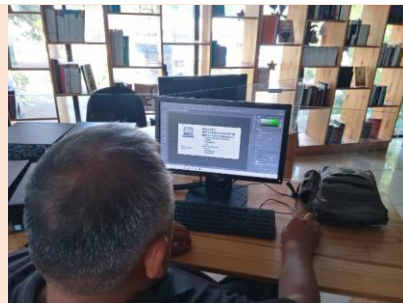


Fig. 39. Desarrollo del afiche publicitario e
informativo. Fuente: Autoría Propia.

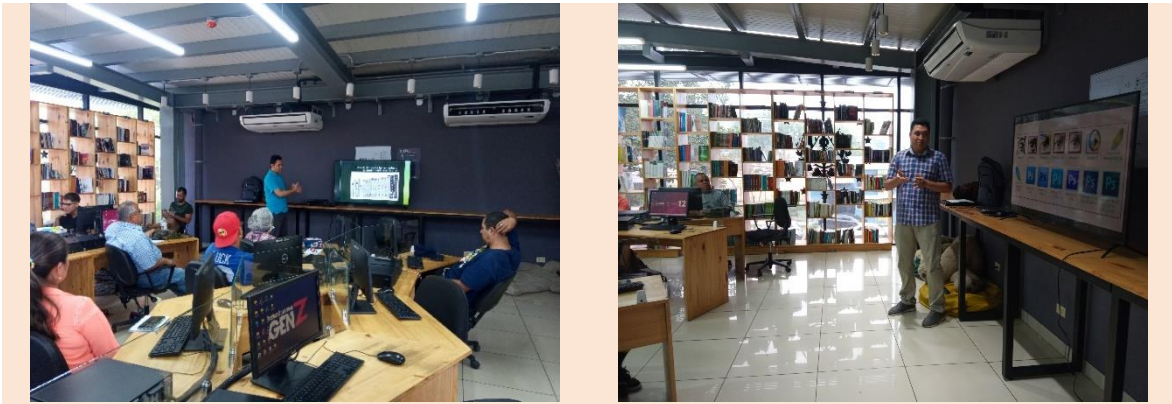


Fig. 40. Primera sesión de clases del taller en el CUBO de Zacamil. Fuente: Autoría Propia.

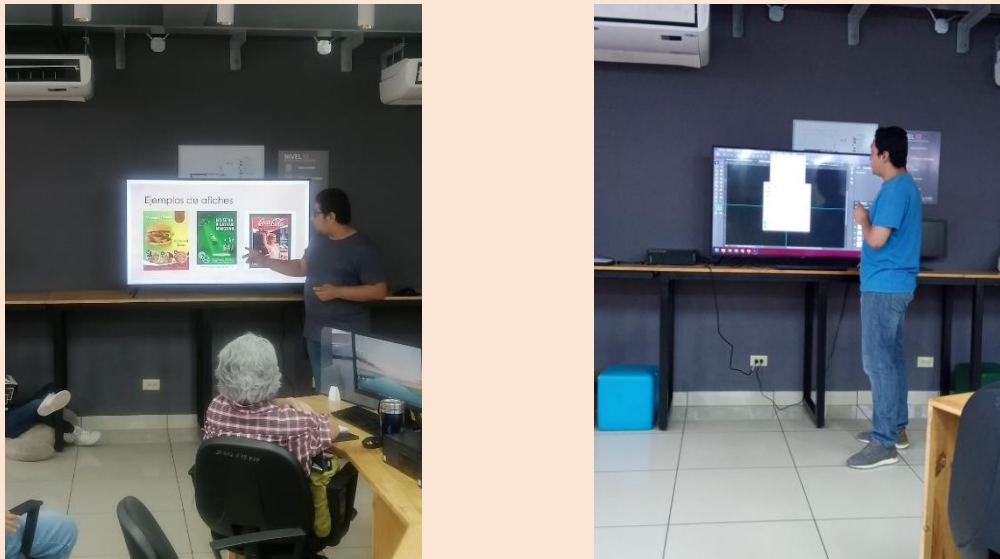


Fig. 41. Explicación de Marketing y su composición. Fuente: Autoría Propia.

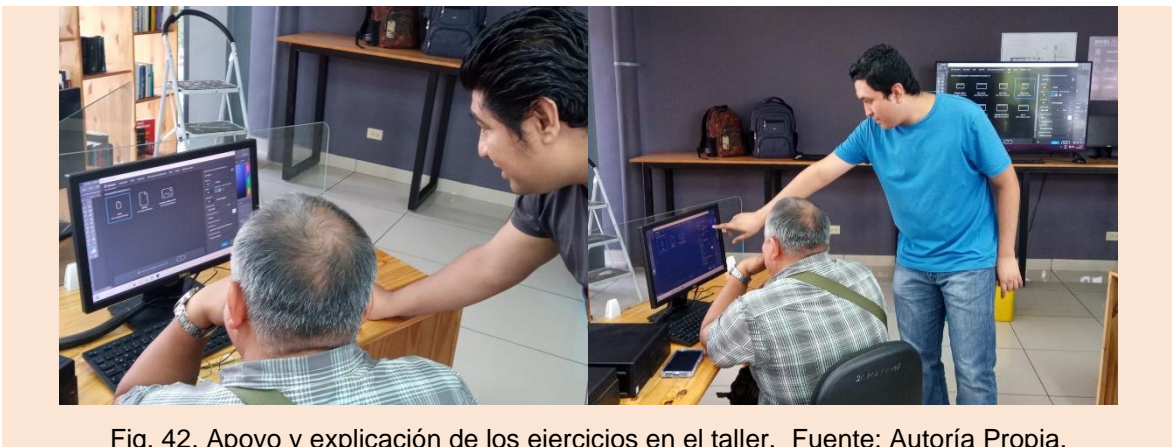


Fig. 42. Apoyo y explicación de los ejercicios en el taller. Fuente: Autoría Propia.

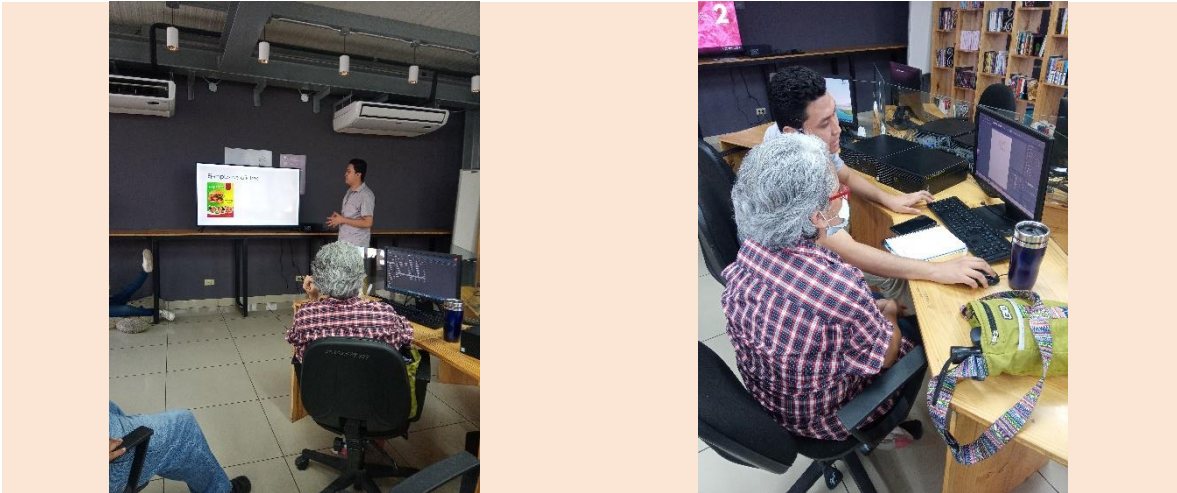


Fig. 43. Desarrollo de clases y orientación de los ejercicios en el taller. Fuente: Autoría Propia.

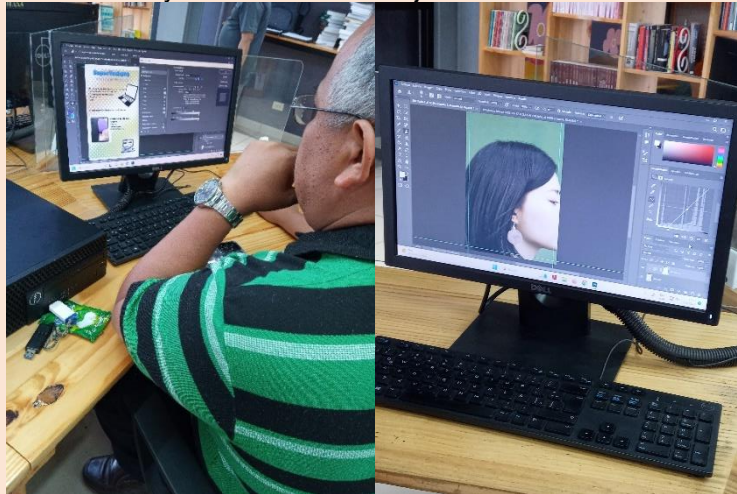


Fig. 44. Desarrollo de lo aprendido en el taller. Fuente: Autoría Propia.



Fig. 45. Repaso y refuerzo de lo aprendido en sesiones del taller. Fuente: Autoría Propia.

Otros anexos.



29 de marzo de 2023

Por este medio hacemos constar que como Centro Urbano de Bienestar y Oportunidades Zacamil hemos aceptado a los siguientes:

Urrutia Salinas, Andrea Fabiola US15001
Tino Ramírez, Bryan Enrique TR17017
Coto Monterrosa, José Rafael CM07111

Estudiante de la carrera de licenciatura en Artes plásticas opción Diseño Gráfico, para que pueda realizar su Proyecto de Servicio Social dentro de esta Institución.

Durante este período el/la estudiante, colaborará en la Institución realizando las siguientes actividades:

- **“Diseño Gráfico para emprendedores”**

Agradeciendo de antemano a:

F. 



Ismael Ortiz Coordinador del CUBO Zacamil Número de teléfono:
6046-896

Correo electrónico: cubozacamil@gmail.com

Fig. 46. Carta de autorización para impartir el taller en el Centro Urbano de Bienestar y Oportunidades CUBO. Fuente: Ismael Ortiz Coordinador del CUBO Zacamil.

**Curso básico
de como
emprender
mediante las
herramientas
del Diseño
Gráfico.**

Días que se impartiran el
curso son: **Martes
y
Viernes**

a las
2:00pm

A partir del 11 de abril de 2023

NIVEL DE CONOCIMIENTOS REQUERIDOS: conocimientos básicos en el manejo de una computadora como: encendido/apagado de la maquina y uso de programas como Word u otras herramientas que estas contengan.

EDAD MÍNIMA PARA CURSAR: 15 años en adelante, para menores de edad llenar un formulario.

Lugar donde se impartirá el curso: En el CUBO de la Zacamil.

Fig. 47. Panfleto publicitario impreso sobre el taller que se impartido en el CUBO Zacamil. Fuente: Autoría Propia.



Taller básico de como emprender mediante las herramientas del Diseño Gráfico.

Martes y Viernes de 2 a 4 pm.
Lugar: CUBO de la Colonia Zacamil.
inicia: el 02 de mayo

Requisitos:

- Edad mínima para cursar: 15 años en adelante.
- Uso básico de una computadora y smartphone.

Fig. 48. Anuncio Publicitario para redes sociales, sobre el taller. Fuente: Autoría Propia.



Fig. 49. Diploma de participación para los participantes del taller. Fuente: Autoría propia.



Fig. 50. Portada de identidad visual de participante del taller impartido en el CUBO de Zacamil, 2023. Fuente: Kathya Ramirez.

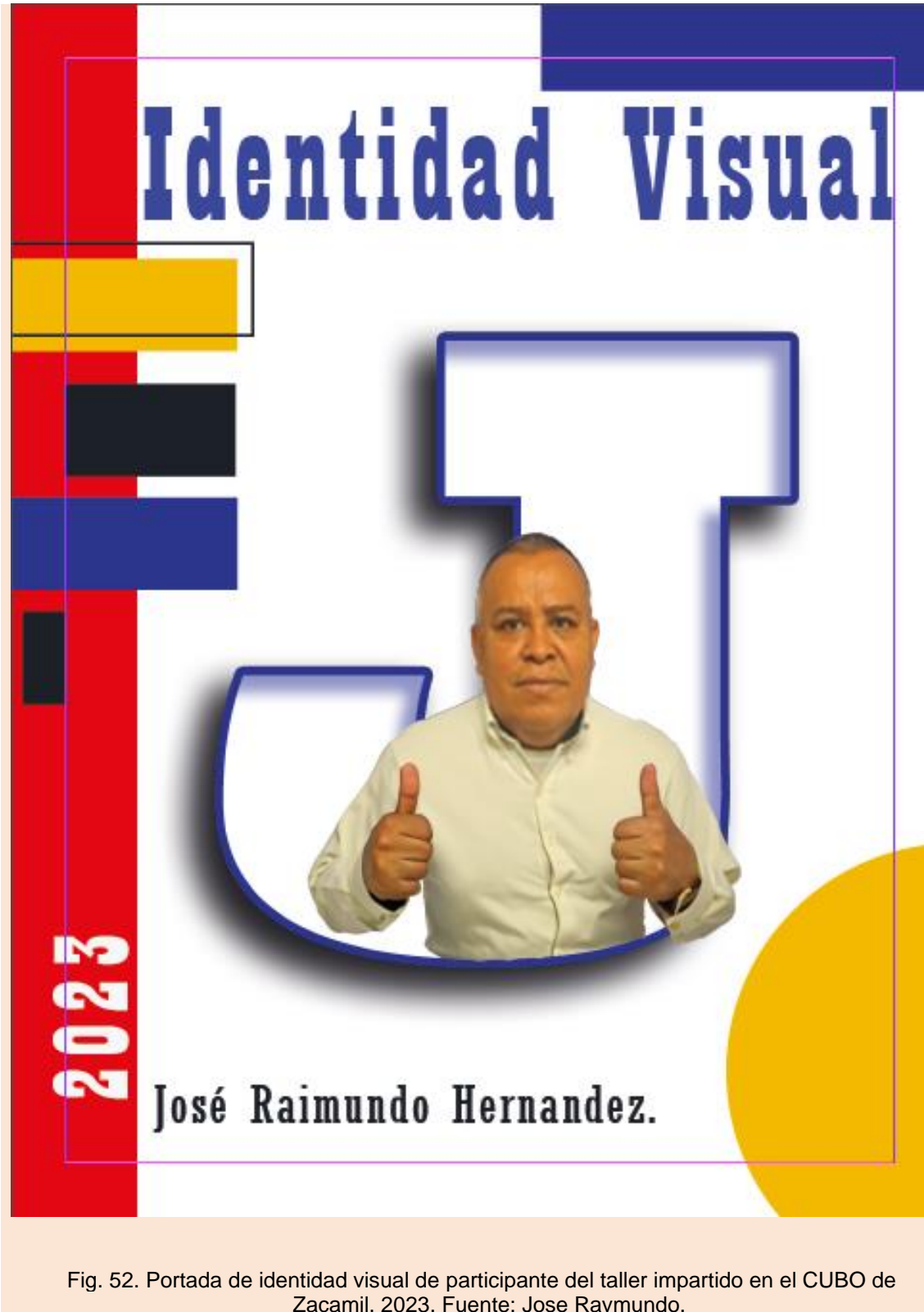


Fig. 52. Portada de identidad visual de participante del taller impartido en el CUBO de Zacamil, 2023. Fuente: Jose Raymundo.



Fig. 53. Paleta de colores para identidad visual de la marca. Fuente: Jose Raymundo.



Fig. 54. Tipografía que se usara en la identidad visual de la marca. Fuente: Jose Raymundo.

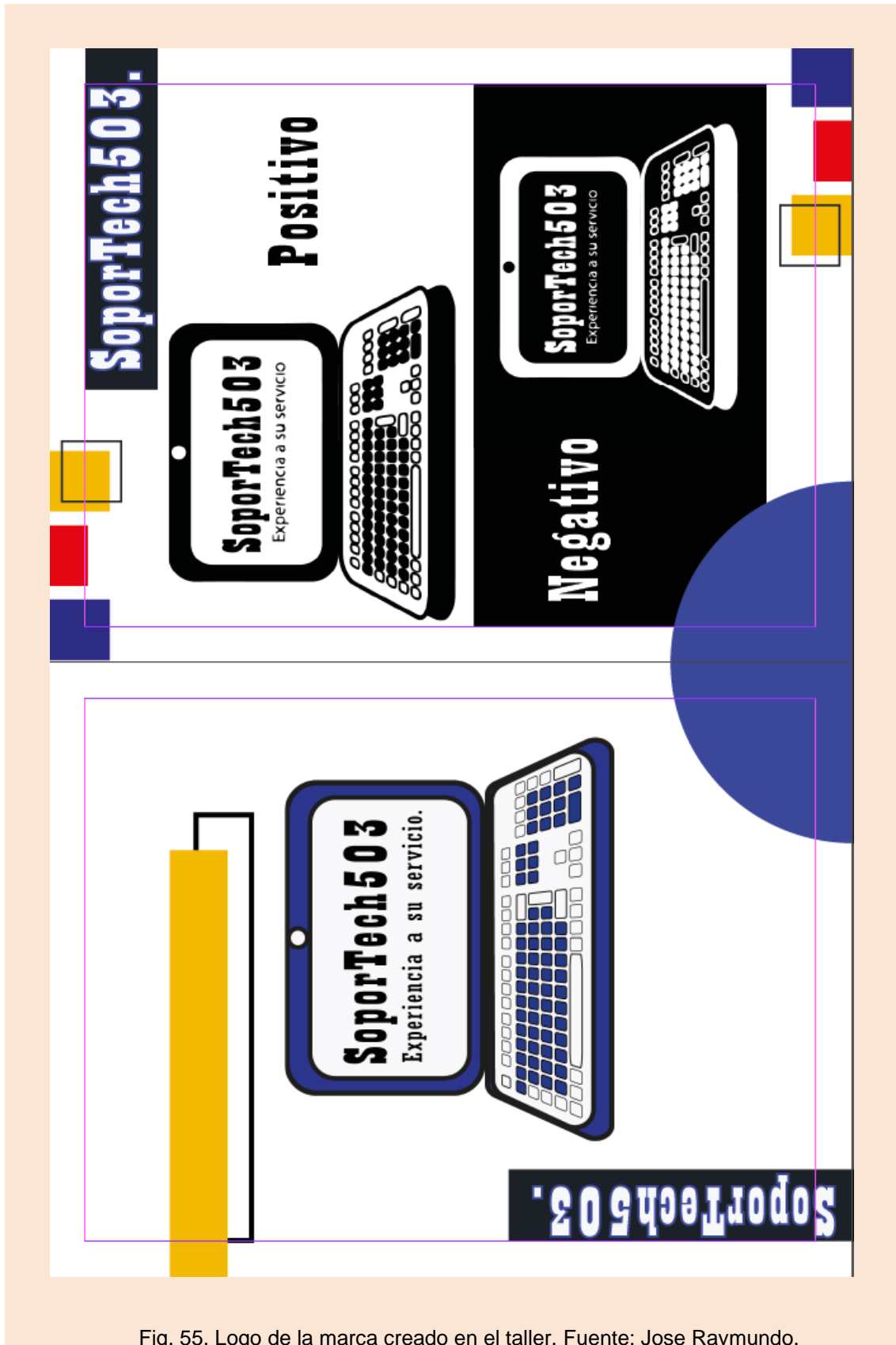


Fig. 55. Logo de la marca creado en el taller. Fuente: Jose Raymundo.



Fig. 56. Portada de identidad visual de participante del taller impartido en el CUBO de Zacamil, 2023. Fuente: Isa "Iquiti" Cecilia Escobar



Fig. 57. Paleta de colores para identidad visual de la marca. Fuente: Isa "Iquiti" Cecilia Escobar



Fig. 58. Tipografía que se usara en la identidad visual de la marca. Fuente: Isa "Iquiti" Cecilia Escobar

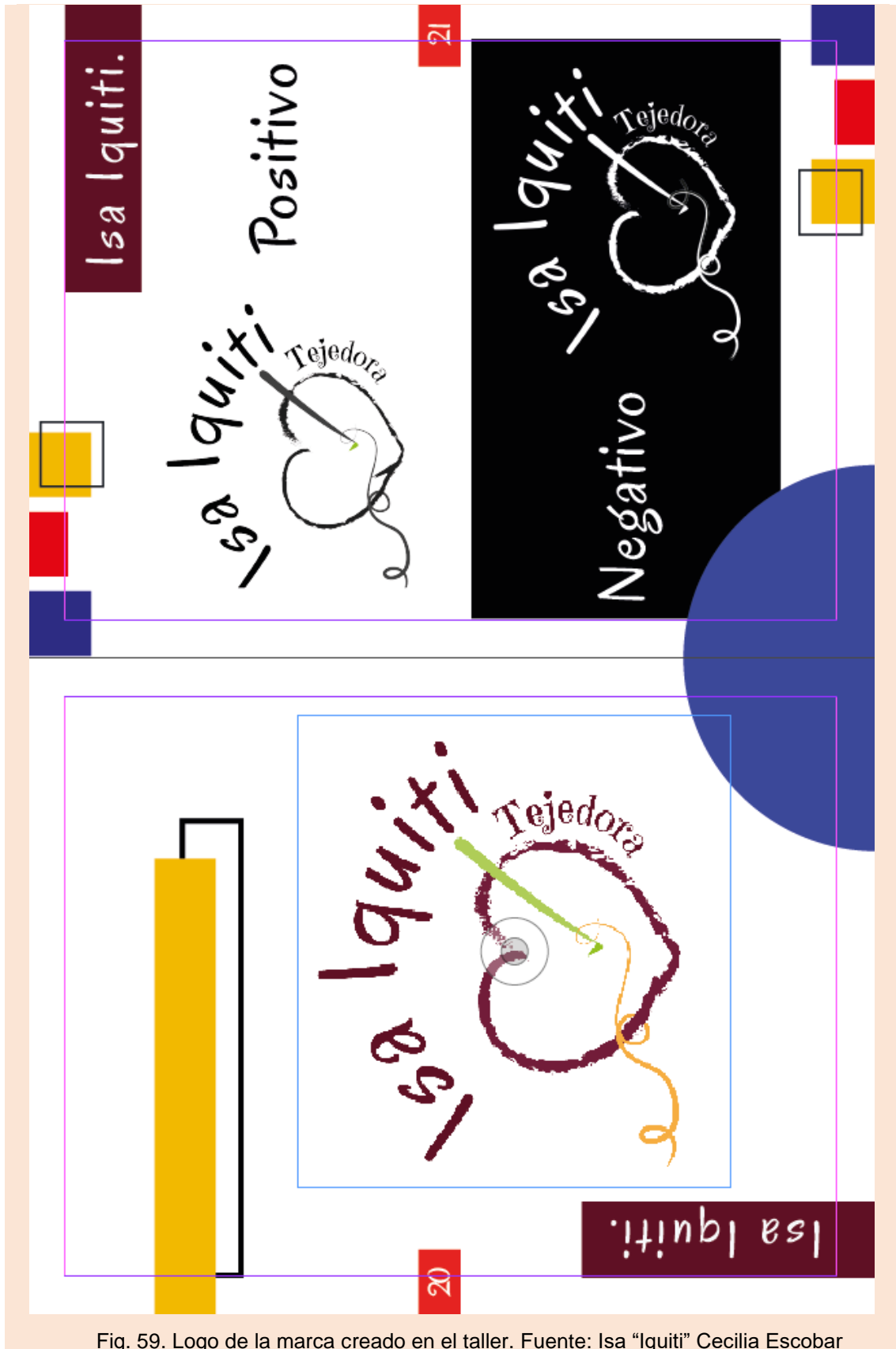


Fig. 59. Logo de la marca creado en el taller. Fuente: Isa "Iqiti" Cecilia Escobar



Fig. 60. Guías clases de la 1 a la 4, desarrolladas en el taller. Fuente: Autoría Propia.



Fig. 61. Guías clases de la 5 a la 8, desarrolladas en el taller. Fuente: Autoría Propia.



Fig. 62. Guías clases de la 9 a la 12, desarrolladas en el taller. Fuente: Autoría Propia.



Fig. 63. Guías clases de la 13 a la 15, desarrolladas en el taller. Fuente: Autoría Propia.

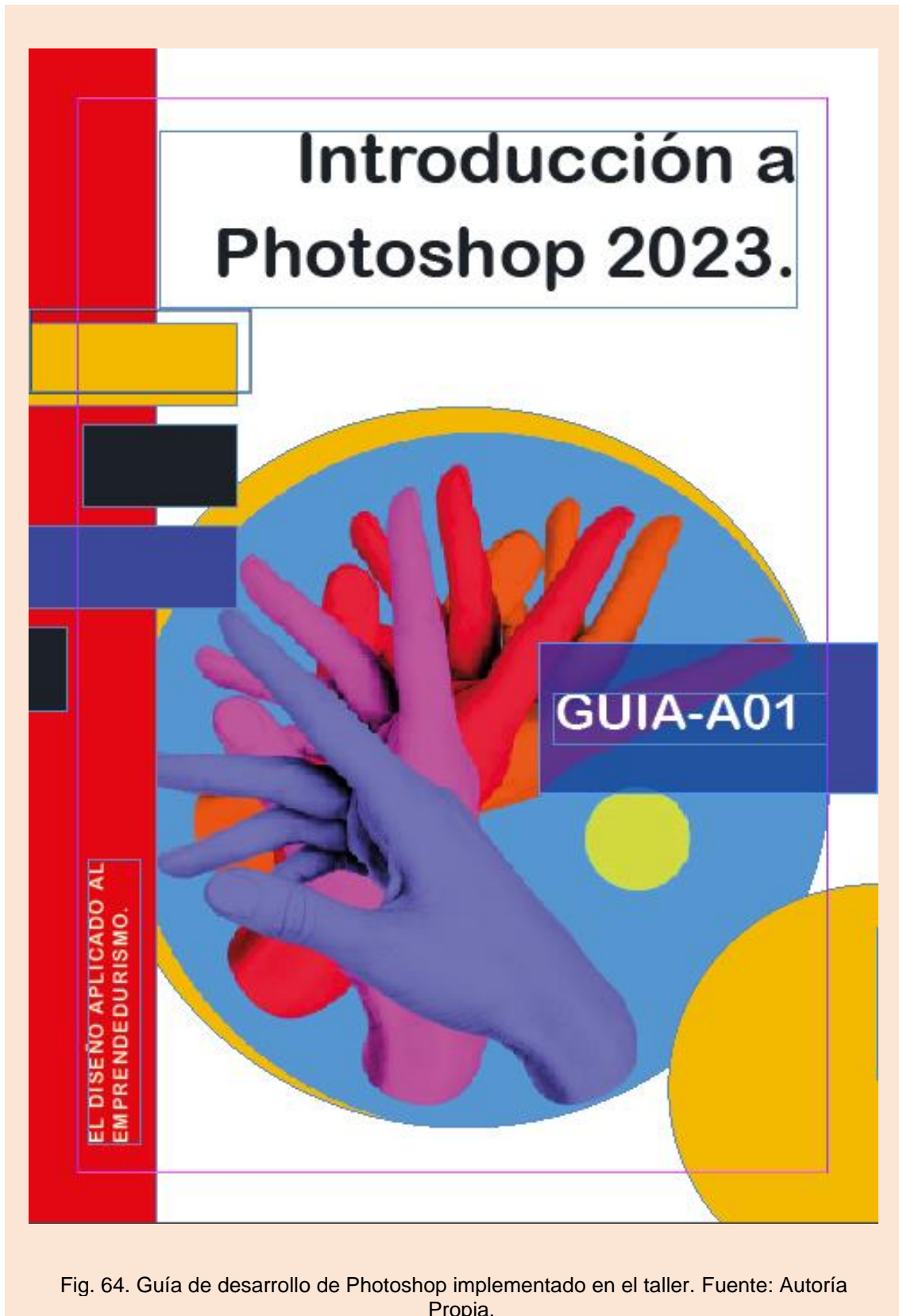


Fig. 64. Guía de desarrollo de Photoshop implementado en el taller. Fuente: Autoría Propia.

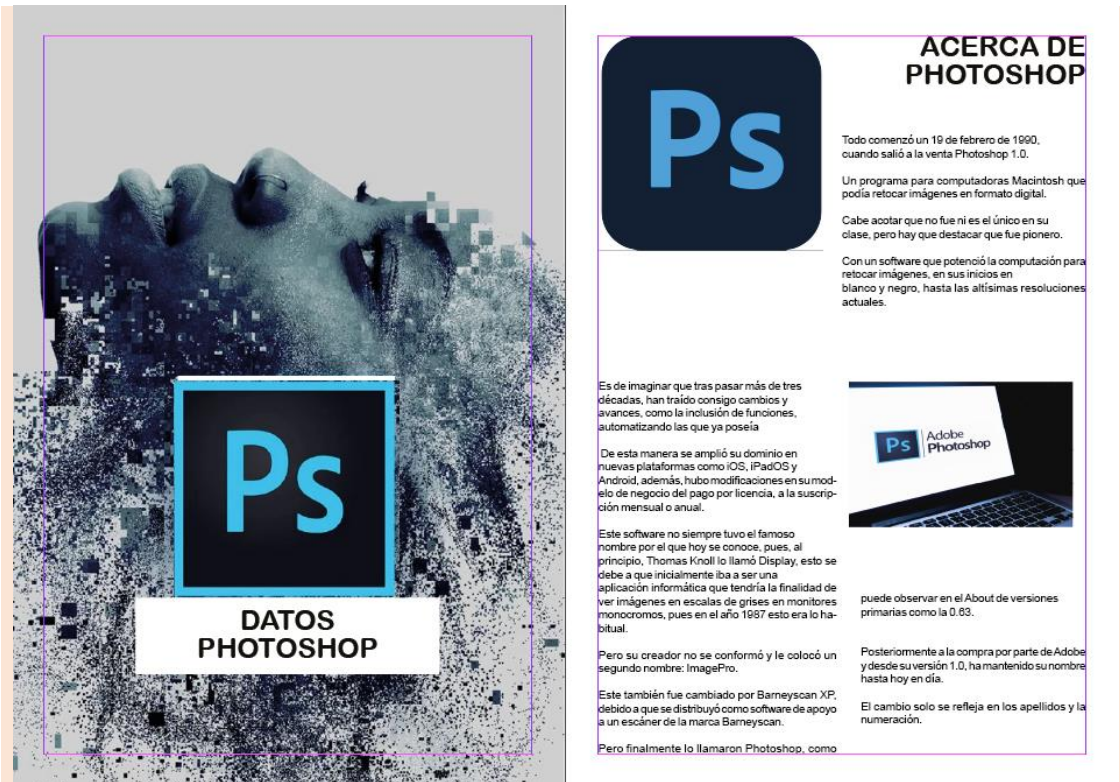


Fig. 65. Datos de Photoshop impartidos en el taller. Fuente: Autoría Propia.

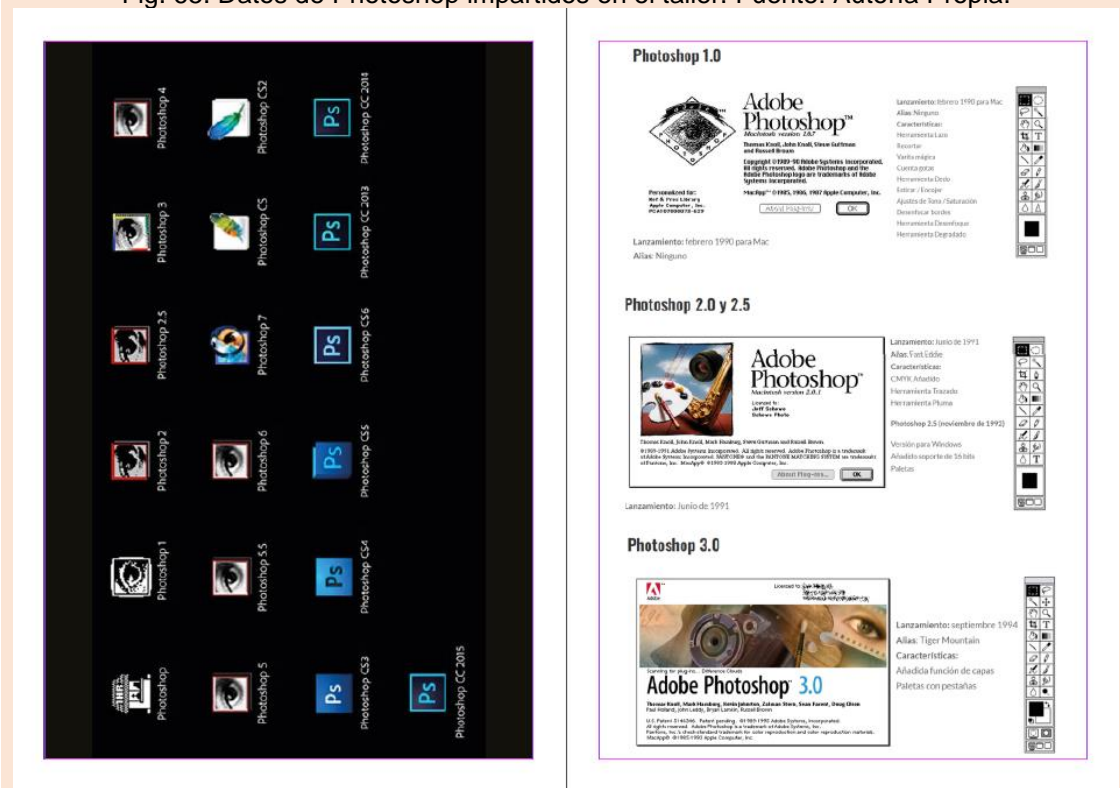


Fig. 66. Muestra de las primeras versiones de Photoshop. Fuente: Autoría Propia.

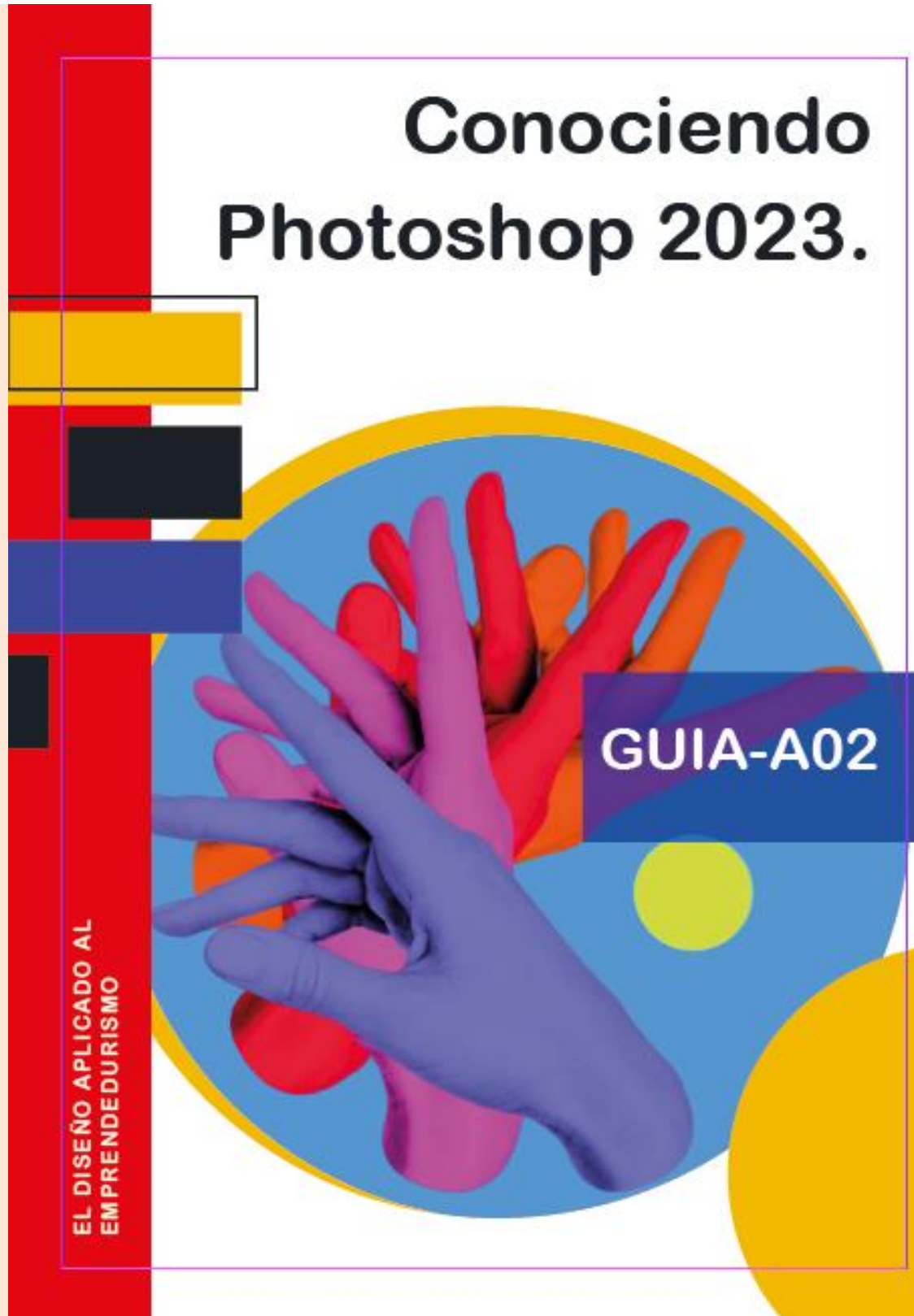


Fig. 67. Guía de desarrollo de Photoshop implementado en el taller. Fuente: Autoría Propia.

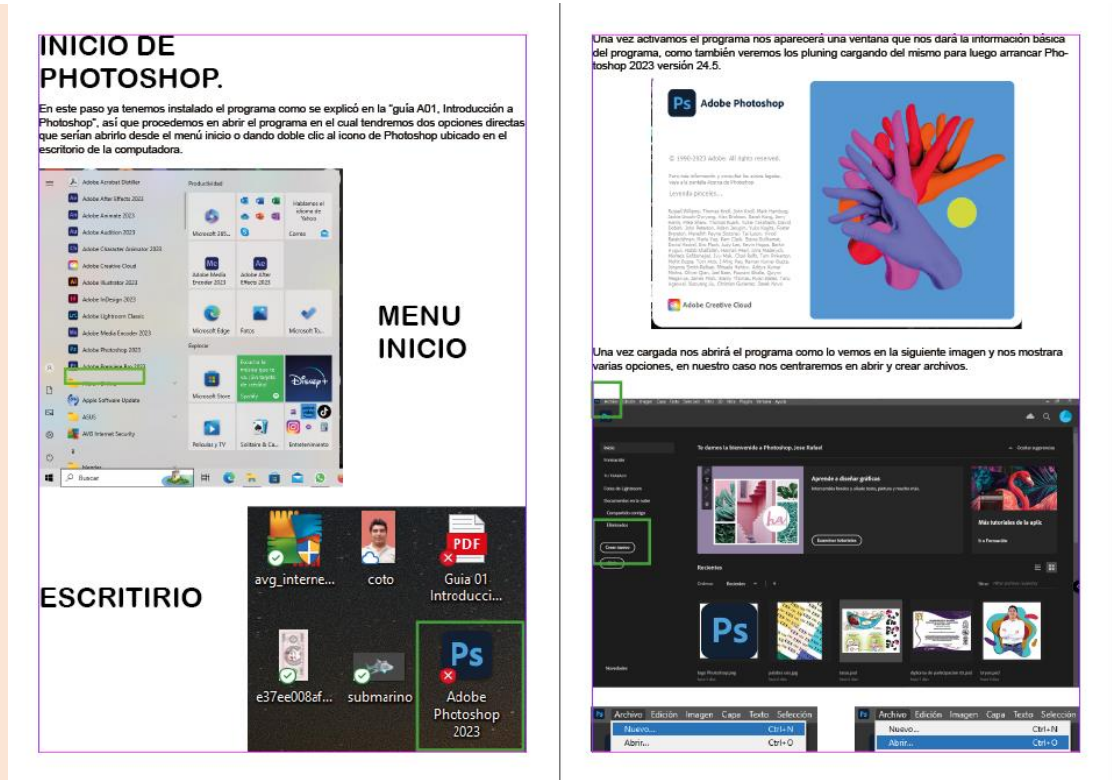


Fig. 68. Explicación de como abrir Photoshop. Fuente: Autoría Propia.

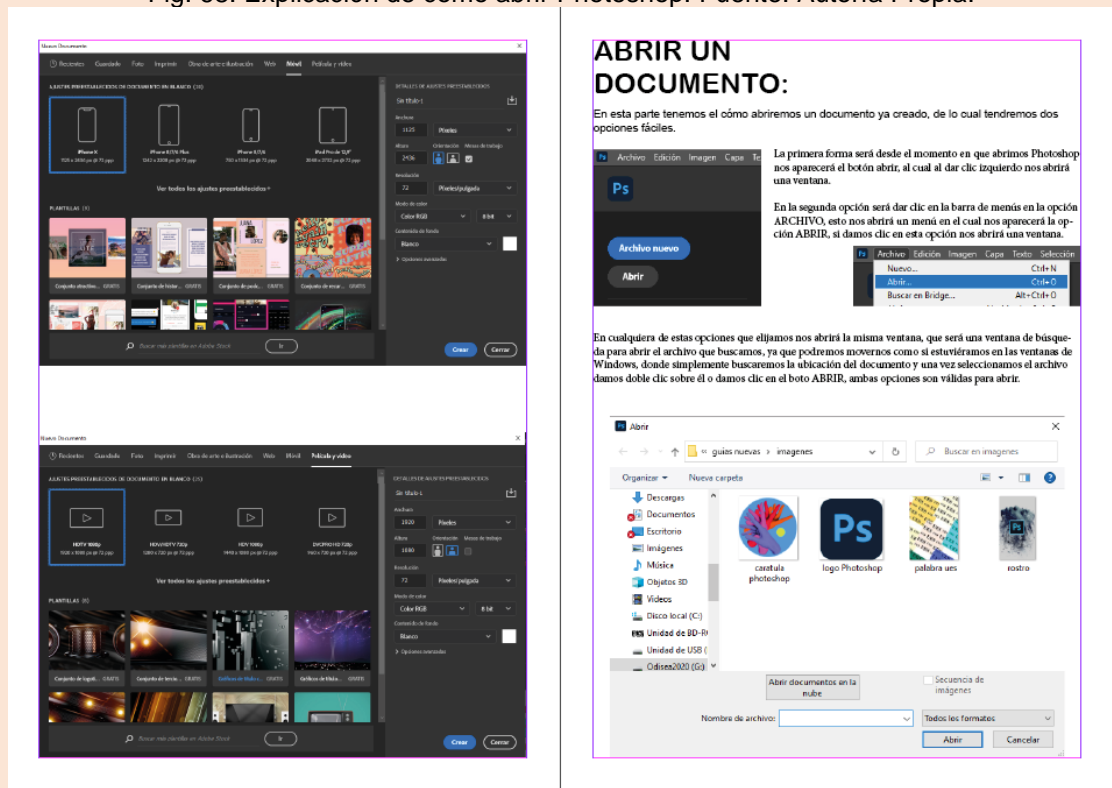


Fig. 69. Explicación de cómo abrir un documento PSD. Fuente: Autoría Propia.

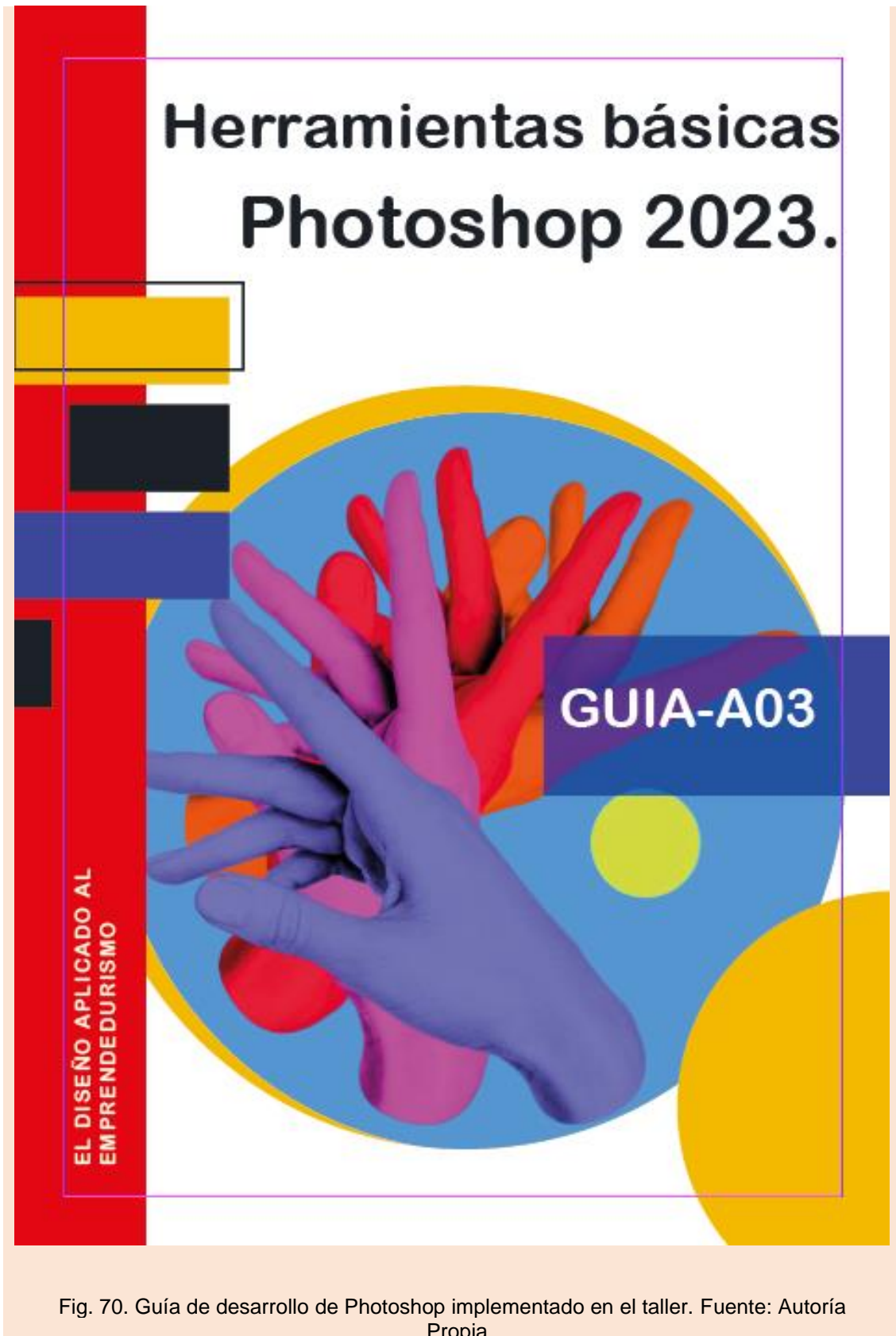


Fig. 70. Guía de desarrollo de Photoshop implementado en el taller. Fuente: Autoría Propia.



HERRAMIENTAS MÁS IMPORTANTES DE PHOTOSHOP:

Herramientas de selección:
Estas herramientas se utilizan para seleccionar áreas de una imagen. Esto es útil para editar, pintar y agregar texto a áreas específicas de una imagen.

Herramientas de pintura:
Estas herramientas se utilizan para pintar en una imagen. Esto es útil para crear imágenes desde cero o para agregar detalles a imágenes existentes.

Herramientas de edición:
Estas herramientas se utilizan para editar una imagen. Esto es útil para corregir errores, ajustar el color y el contraste, y agregar efectos especiales.

Herramientas de transformación:
Estas herramientas se utilizan para transformar una imagen. Esto es útil para cambiar el tamaño, la forma y la orientación de una imagen.

Herramientas de capa:
Estas herramientas se utilizan para crear y manipular capas en una imagen. Esto es útil para organizar diferentes elementos de una imagen y para aplicar efectos especiales a diferentes áreas de una imagen.

Herramientas de texto:
Estas herramientas se utilizan para agregar texto a una imagen. Esto es útil para crear títulos, subtítulos y etiquetas de imagen.

Herramientas de medición:
Estas herramientas se utilizan para medir distancias y ángulos en una imagen. Esto es útil para crear imágenes precisas y para garantizar que los elementos de una imagen estén alineados correctamente.

Herramientas de navegación:
Estas herramientas se utilizan para navegar por una imagen. Esto es útil para ver diferentes partes de una imagen y para acercarse y alejar una imagen.

Fig. 71. Explicación de las herramientas de Photoshop en el taller. Fuente: Autoría Propia.

HERRAMIENTAS DE TRANSFORMACIÓN:

Photoshop tiene una serie de herramientas de transformación que se pueden utilizar para cambiar el tamaño, la forma y la posición de objetos en una imagen.

Estas herramientas incluyen:

- Transformación libre:** Esta herramienta se utiliza para cambiar el tamaño, la forma y la posición de un objeto de forma libre.
- Escala:** Esta herramienta se utiliza para cambiar el tamaño de un objeto.
- Rotación:** Esta herramienta se utiliza para girar un objeto.
- Sesgo:** Esta herramienta se utiliza para distorsionar un objeto.
- Perspectiva:** Esta herramienta se utiliza para cambiar la perspectiva de un objeto.

Estas herramientas se pueden utilizar para realizar una variedad de tareas, como:

- Ajustar el tamaño de un objeto para que encaje en un espacio determinado.
- Rotar un objeto para que se adapte a una nueva orientación.
- Distorsionar un objeto para crear un efecto artístico.
- Cambiar la perspectiva de un objeto para crear una sensación de profundidad.

HERRAMIENTA TRANSFORMACIÓN LIBRE.

La herramienta de transformación libre en Photoshop es una herramienta poderosa que se puede utilizar para cambiar el tamaño, la forma y la posición de objetos en una imagen.

Edición		
Rehacer	Desahcer Transformación libre	Ctrl+Z
Alternar último estado		Mayús+Ctrl+Z
Transición...		Mayús+Ctrl+F
Cortar		Ctrl+X
Copiar		Ctrl+C
Copiar combinado		Mayús+Ctrl+C
Pegar		Ctrl+V
Pegado especial		
Borrar		
Buscar		Ctrl+F
Revisar ortografía...		
Buscar y reemplazar texto...		
Rellenar...		Mayús+F5
Contornear...		
Reflejo según el contenido...		
Reflejo generativo...		
Escala según el contenido		Alt+Mayús+Ctrl+C
Deformación de posición libre		
Deformación de perspectiva		
Transformación libre		Ctrl+T

Se puede utilizar para realizar una variedad de tareas, como:

- Ajustar el tamaño de un objeto para que encaje en un espacio determinado.
- Rotar un objeto para que se adapte a una nueva orientación.
- Distorsionar un objeto para crear un efecto artístico.
- Cambiar la perspectiva de un objeto para crear una sensación de profundidad.

Para usar la herramienta de transformación libre, seleccione la herramienta de la barra de herramientas en la opción EDICIÓN o las combinación CONTROL + T.

Luego, haga clic y arrastre el cursor sobre el objeto que desea transformar.

El objeto se transformará mientras arrastra el cursor.

Puede usar las teclas de flecha para ajustar la transformación mientras la realiza.

Una vez que haya terminado de transformar el objeto presionamos ENTER.

Fig. 72. Explicación de las herramientas y sus derivadas. Fuente: Autoría Propia.



Fig. 73. Guía de desarrollo de Photoshop implementado en el taller. Fuente: Autoría Propia.

COMO CAMBIO DE TAMAÑO.



OPCION 1: TRANSFORMACION LIBRE

La transformación libre en Photoshop es una herramienta que permite transformar cualquier objeto o selección de manera libre, sin ninguna restricción.

Esto le permite realizar cambios en la forma, el tamaño y la posición del objeto o selección.

Como primer paso: Debemos convertir la imagen en objeto inteligente, esto nos ayudará a que la imagen no se distorsione o pierda calidad.

Emmascarar todos los objetos
Convertir en objeto inteligente
Rasterizar capa

Para el segundo Paso: Iremos a la barra de menú y seleccionaremos EDICIÓN, se desplegará un menú y seleccionaremos la opción TRANSFORMACIÓN LIBRE, lo seleccionamos dando CLIC IZQUIERDO.

Otra forma de activar el comando de TRANSFORMACIÓN LIBRE, es usando la combinación de teclas: CONTROL + T, hay que tener en cuenta que la tecla CONTROL, debe estar presionada mientras se tecldea a la tecla 'T'.

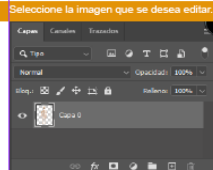
Damos CLIC DERECHO sobre la imagen en el área de capas, se desplegará un menú y seleccionaremos convertir en objeto inteligente dando CLIC IZQUIERDO.



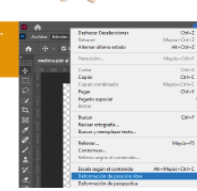

Fig. 74. Desarrollo de como cambiar el tamaño de una imagen en el taller. Fuente: Autoría Propia.

TRANSFORMAR SU ILUSTRACION.

Seleccione la imagen que se desea editar.

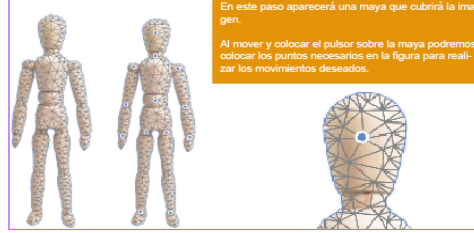


En la barra de menú seleccionamos la opción EDICIÓN, se desplegará un menú en el cual nos desplazaremos hacia abajo y damos clic izquierdo en DEFORMACION DE POSICION LIBRE.



En este paso aparecerá una maya que cubrirá la imagen.

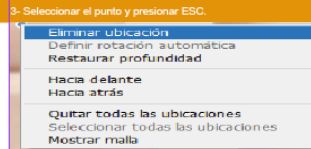
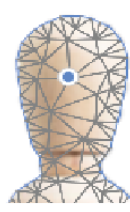
Al mover y colocar el pulsor sobre la maya podremos colocar los puntos necesarios en la figura para realizar los movimientos deseados.



ANTES DE CONTINUAR:

Para borrar o eliminar el punto, hay dos formas:

- 1- presionamos ALT sostenido, y ponemos el mouse sobre el punto que deseamos borrar y damos un CLIC IZQUIERDO.
- 2- Dar clic derecho sobre el punto que se desea borrar y seleccionamos ELIMINAR UBICACION.
- 3- Seleccionar el punto y presionar ESC.

Para seleccionar el punto solo tenemos que dar CLIC IZQUIERDO sobre el punto que se desea trabajar.

Para seleccionar varios puntos se debe presionar sostenidamente la TECLA SHIFT mientras se selecciona los puntos que se desean trabajar dando CLIC IZQUIERDO.

Para lograr girar el punto debemos mantener presionado la tecla ALT mientras se acerca al punto que se desea trabajar hasta que aparezca un círculo, una vez aparece el círculo con CLIC IZQUIERDO sostenido movemos usando el mouse para girar.

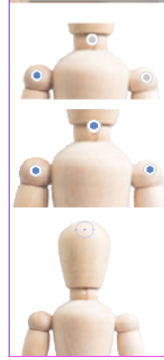


Fig. 75. Desarrollo y uso de la deformación de posición libre. Fuente: Autoría Propia.



Fig. 76. Guía de desarrollo de Illustrator implementado en el taller. Fuente: Autoría Propia.

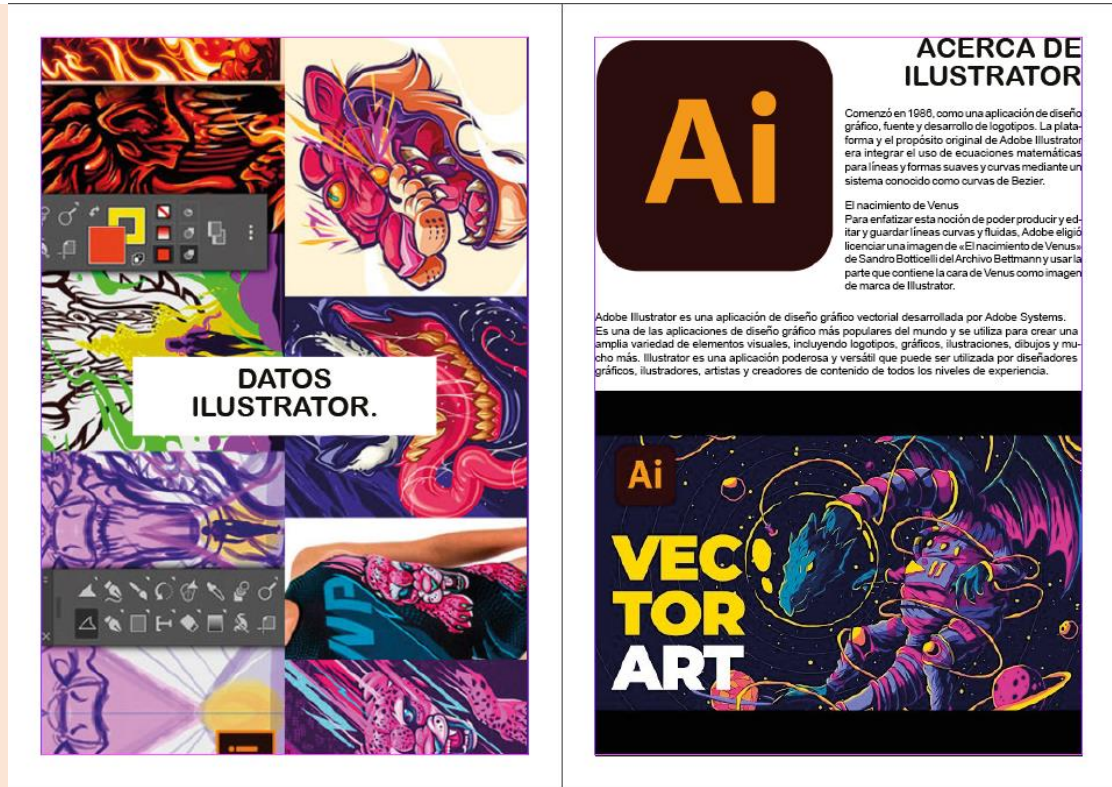


Fig. 77. Datos sobre Illustrator. Fuente: Autoría Propia.



Fig. 78. Explicación de las primeras versiones de Illustrator. Fuente: Autoría Propia.



Fig. 79. Guía de desarrollo de Illustrator implementado en el taller. Fuente: Autoría Propia.

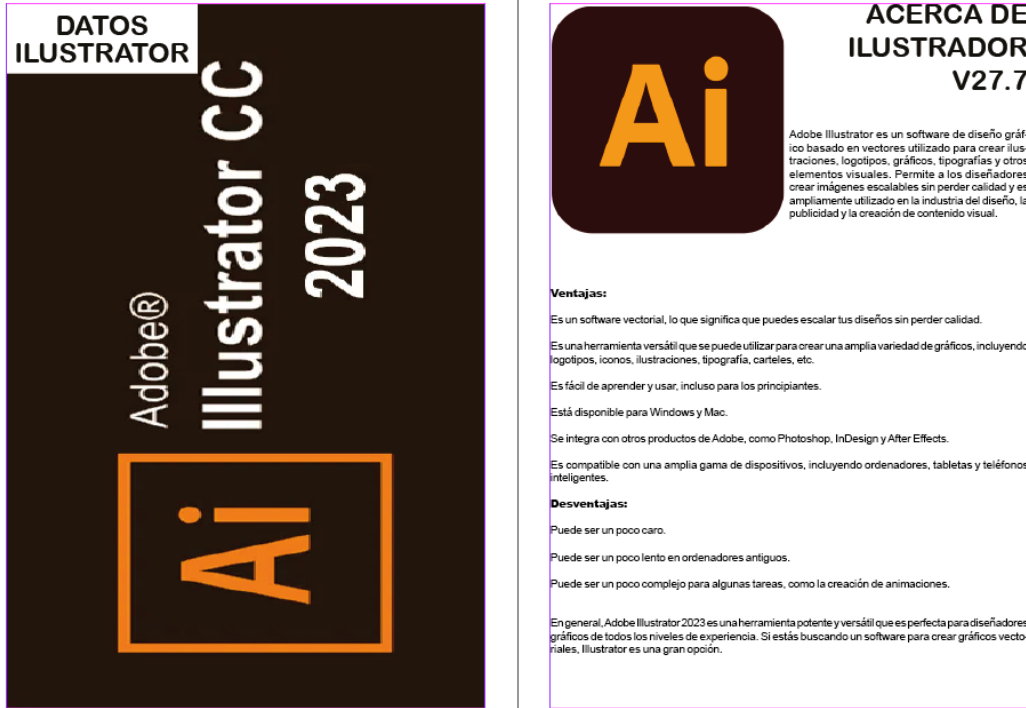


Fig. 80. Datos sobre ilustrador. Fuente: Autoría Propia.

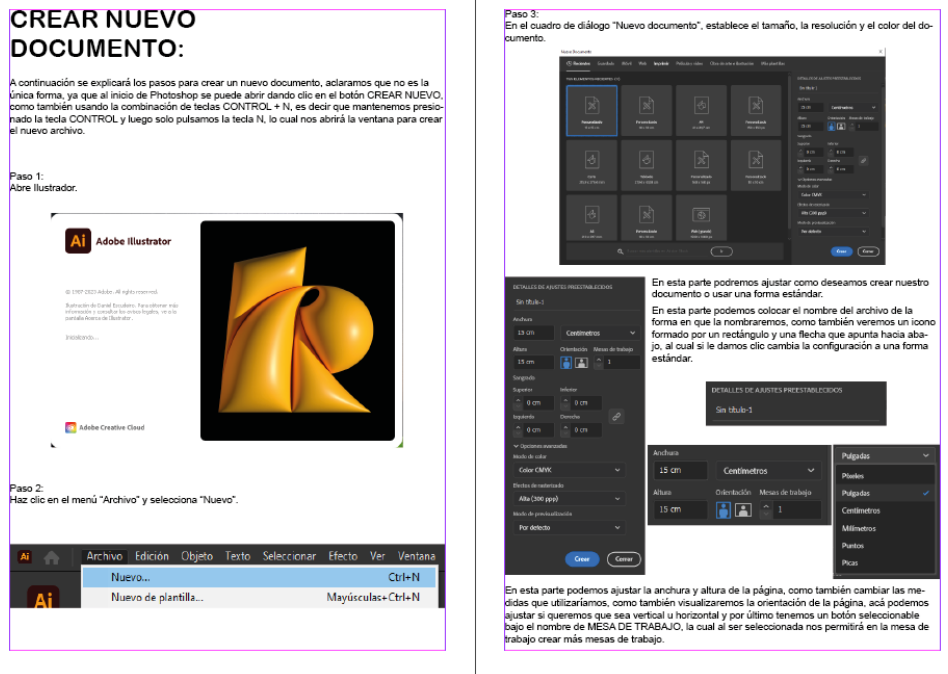


Fig. 81. Explicación de crea un documento nuevo. Fuente: Autoría Propia.

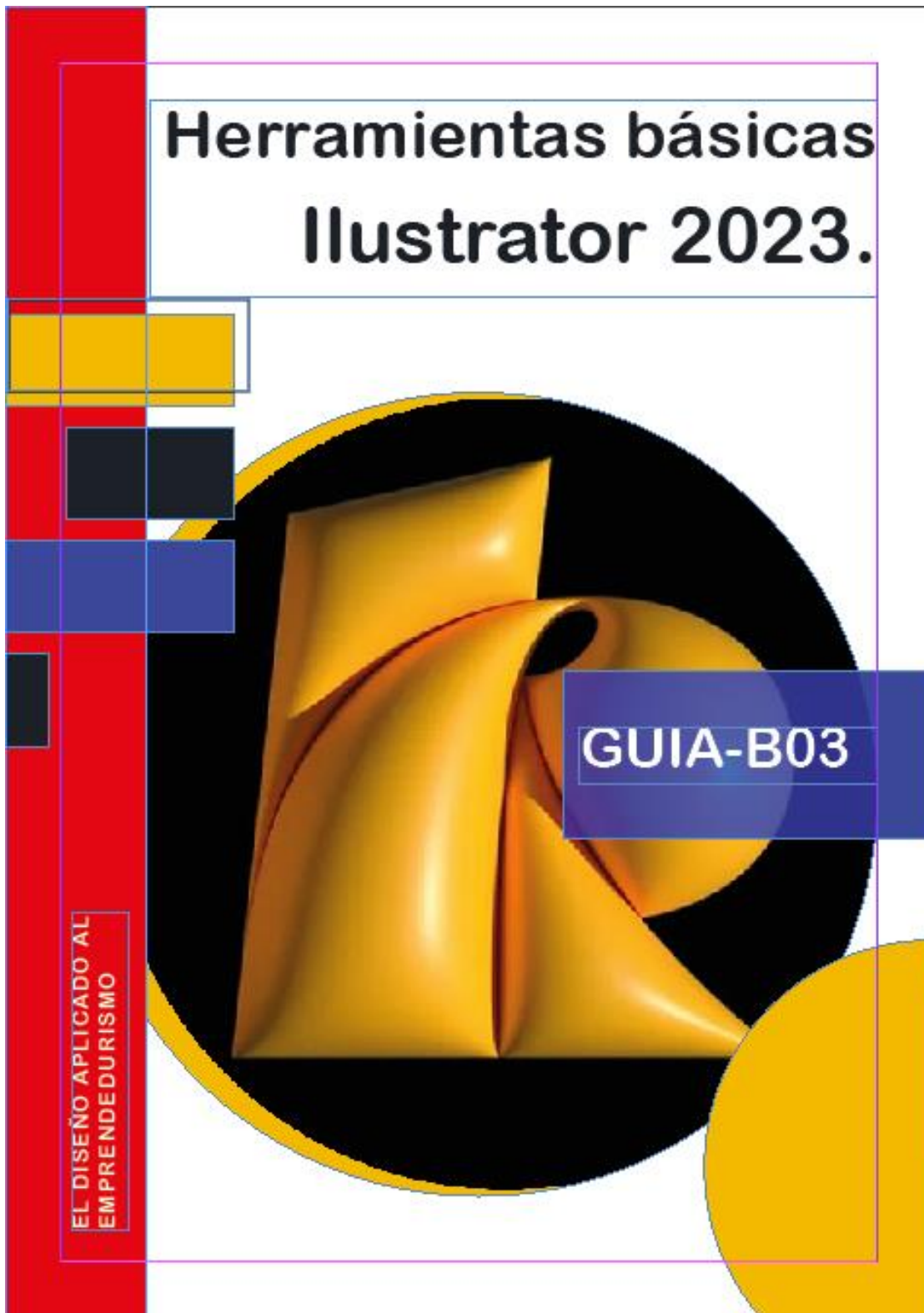


Fig. 82. Guía de desarrollo de Illustrator implementado en el taller. Fuente: Autoría Propia.



DATOS HERRAMIENTAS ILLUSTRADOR.

Estas son solo algunas de las herramientas más utilizadas en Adobe Illustrator. El programa es muy versátil y tiene muchas más herramientas y funciones que puedes explorar según tus necesidades creativas específicas.

Recuerda que la disposición de las herramientas puede variar en versiones posteriores de Illustrator, así que asegúrate de familiarizarte con la interfaz de la versión que estás utilizando.

- Herramienta de selección (V):** Permite seleccionar y mover objetos en tu lienzo. Mantén presionado el botón Shift para seleccionar varios objetos a la vez.
- Herramienta de pluma (P):** Utilizada para dibujar trazados curvos y rectos. Puedes crear formas personalizadas y contornos precisos utilizando puntos de ancla y manijas.
- Herramienta de forma (M):** Proporciona una variedad de formas predefinidas, como rectángulos, elipses, polígonos y estrellas. Mantén presionado el botón Shift para crear formas proporcionales.
- Herramienta de texto (T):** Te permite agregar y formatear texto en tu ilustración. Puedes crear textos en cajas o en trazados.
- Herramienta de selección directa (A):** Utilizada para ajustar y editar los puntos de ancla y las manijas en un trazado ya creado.
- Herramienta de degradado (G):** Te permite crear degradados de color suaves y personalizables en objetos y trazados.
- Herramienta de forma de recorte:** Utilizada para recortar o enmascarar objetos de acuerdo con la forma de otro objeto.
- Herramienta de pincel (B):** Permite dibujar trazados de pincel personalizados, lo que es útil para crear trazos artísticos y efectos.
- Herramienta de cuentagotas (I):** Utilizada para tomar muestras de colores de objetos en tu ilustración y aplicarlos a otros elementos.
- Herramienta de mezcla (W):** Te permite crear transiciones suaves y mezclas entre objetos y trazados.
- Herramienta de transformación libre (E):** Permite escalar, rotar y distorsionar objetos de manera libre.
- Herramienta de enmascarar:** Utilizada para crear máscaras de recorte para ocultar partes no deseadas de un objeto.

HERRAMIENTA PLUMA

La herramienta Pluma en Adobe Illustrator es una herramienta esencial para la creación de trazados y formas personalizadas en ilustraciones vectoriales.

Permite dibujar curvas suaves y precisas mediante la colocación de puntos de ancla y la manipulación de manijas de control. Aquí tienes un resumen de sus ventajas, desventajas y su importancia en Illustrator:

Ventajas de la herramienta Pluma:

- Precisión Total:** La herramienta Pluma ofrece un control preciso sobre la forma y el trazado de las curvas, lo que es esencial para crear ilustraciones detalladas y profesionales.
- Creación de Formas Únicas:** Permite la creación de formas altamente personalizadas que son difíciles de lograr con otras herramientas, lo que brinda a los diseñadores un alto grado de creatividad.
- Edición Versátil:** Después de crear trazados, puedes editar y ajustar fácilmente los puntos de ancla y las manijas para perfeccionar las formas y las líneas.
- Escalabilidad:** Los trazados creados con la herramienta Pluma son vectores, lo que significa que se pueden escalar a cualquier tamaño sin perder calidad ni nitidez.
- Calidad Profesional:** Utilizada correctamente, la herramienta Pluma permite crear ilustraciones de alta calidad con trazados suaves y fluidos.

Desventajas de la herramienta Pluma:

- Curva de Aprendizaje:** La herramienta Pluma tiene una curva de aprendizaje pronunciada, lo que significa que puede llevar tiempo dominar su uso eficiente.
- Complejidad en Formas Intrincadas:** La creación de formas altamente detalladas y complejas puede resultar desafiante y requerir práctica para lograr resultados precisos.
- Posible Complejidad Excesiva:** Si se usan incorrectamente, los trazados pueden volverse desordenados y contener demasiados puntos de ancla, lo que afecta la limpieza del diseño.

Importancia de la herramienta Pluma en Illustrator:

Personalización Creativa: La herramienta Pluma permite a los diseñadores crear formas únicas y personalizadas, lo que es esencial para proyectos de diseño originales y creativos.

Creación de Logotipos: Es especialmente valiosa para crear logotipos y marcas, ya que permite diseñar trazados precisos y formas distintivas.

Ilustraciones Detalladas: Para ilustraciones detalladas y complejas, la herramienta Pluma es esencial para crear curvas y contornos suaves y precisos.

Flexibilidad en Diseño: Proporciona a los diseñadores la flexibilidad para adaptar y ajustar las formas según las necesidades del proyecto.

En resumen, la herramienta Pluma en Adobe Illustrator es una herramienta poderosa pero desafiante. Su capacidad para crear formas personalizadas y detalladas la convierte en una herramienta esencial para ilustraciones de alta calidad y diseños creativos. Aunque puede requerir tiempo para dominarla, el dominio de la herramienta Pluma abre un mundo de posibilidades creativas en el diseño vectorial.

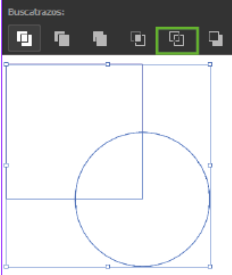


Fig. 83. Guía de desarrollo de Illustrator implementado en el taller. Fuente: Autoría Propia.



Fig. 84. Guía de desarrollo de Illustrator implementado en el taller. Fuente: Autoría Propia.

CONTORNEAR: BUSCATRAZOS.



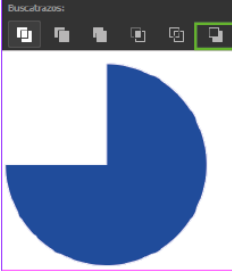
La opción "Contornear" en la herramienta "Buscatrazos" de Adobe Illustrator te permite convertir los trazos o formas en objetos con contornos completos, creando así formas cerradas a partir de trazos abiertos.

Esta función es útil para cerrar trazos y crear formas completas y compuestas.

Al utilizar la opción "Contornear", los trazos abiertos se convierten en formas cerradas, lo que facilita su edición y manipulación como objetos completos.

Esta herramienta es esencial para cerrar trazos abiertos y crear formas compuestas, lo que permite simplificar la estructura de tus diseños y facilitar su edición y manipulación.

MENOS FONDO: BUSCATRAZOS.



La opción "Menos Fondo" en la herramienta "Buscatrazos" de Adobe Illustrator te permite eliminar la forma geométrica que está en el fondo y también borrar la intersección entre dos figuras geométricas superpuestas. Esta función es útil para crear un resultado compuesto que excluye tanto la forma en el fondo como las áreas de intersección entre las figuras.

Al utilizar la opción "Menos Fondo", se genera un nuevo objeto que representa las partes restantes de las figuras superpuestas y elimina la forma de fondo, así como las áreas de intersección.

Esta herramienta es esencial para crear formas compuestas con exclusión de áreas y simplificar la estructura de tus diseños, lo que facilita la edición y manipulación de elementos gráficos.

ADOBE ILLUSTRATOR BUSCATRAZOS



/RipTools Graficatips.com



Asi como podemos observar ya tenemos una gran variedad de posibilidades en nuestra paleta de colores en degradación, sea mas oscuro, mas claro, usando el blanco y el negro.

Tambien podemos tomar el color que nos gusta y aplicarle la este metodo que nos permitira sacar mas opciones, por ejemplo si el color que nos gusto fue el violeta.



Hay que tener en cuenta que en el círculo cromático el violeta es un color de segunda jerarquía, es decir, que se forma de combinar dos colores primarios que son el ROJO y el AZUL, así que sus colores de oscuridad y claridad serán colores secundarios es decir verde para oscuro y anaranjado para claros.

NOTA:

Hay que aclarar que somos libres de jugar con los colores y podemos hacer combinaciones con diferentes colores, independientemente su jerarquía, pero por estética se maneja por estética, pero no es obligación.





Círculo Cromático

COMO CREAR UNA PALETA DE COLORES DE UNA IMAGEN.



Adobe Firefly (beta)
Imagen No for Comercial Use

Fig. 85. Guía de desarrollo de Illustrator implementado en el taller. Fuente: Autoría Propia.

UNIVERSIDAD DE EL SALVADOR FACULTAD DE CIENCIAS Y HUMANIDADES ESCUELA DE ARTES CARTAS DIDÁCTICAS		  
CURSO: Taller de herramientas de edición digital para la creación de imagen de marca, dirigido a jóvenes en proyectos de emprendedurismo del Centro Urbano de Bienestar y Oportunidades (CUBO), de la Colonia Zacamil, Mejicanos 2023.	CENTRO DONDE SE IMPARTIRÁ EL CURSO: Centro Urbano de Bienestar y Oportunidades CUBO de la Colonia Zacamil.	
Facilitadores del Curso: Tino Ramírez, Bryan Enrique TR17017 Coto Monterrosa, José Rafael CM07111	NIVEL DE CONOCIMIENTOS PREVIOS: conocimientos básicos en el manejo de una computadora como: encendido/apagado de la máquina y uso de programas como Word u otras herramientas que estas contengan. NO. SESIONES: 16 Fecha: del 02 de mayo al 22 de junio de 2023	
OBJETIVO: Capacitar a jóvenes de la colonia Zacamil, en herramientas de edición digital para la creación de marcas de sus proyectos de emprendedurismo, en el Centro Urbano de Bienestar y Oportunidades (CUBO).		
LOGRO ESPERADO: Capacidad para la representación gráfica y formas de presentar su producto en un entorno físico y digital usando para ello su propia creatividad mediante las herramientas del diseño gráfico y técnicas en la toma correcta de fotografía a productos con la finalidad de que estos sean comerciables y atractivos al público.		

Semana 1						
Objetivos	Contenido	Actividades/ Metodológicas	Tiempo	Recursos	Evaluación	Fecha
1. Conocer los programas a usar como Photoshop e Ilustrador.	a) Introducción al taller.	<ul style="list-style-type: none"> Utilizar preguntas generadoras para determinar conocimientos previos. 	25 min.	<ul style="list-style-type: none"> Preguntas generadoras 	<ul style="list-style-type: none"> Diagnostica conocer los conocimientos de entrada, por parte de los jóvenes que asistirán al curso. 	Martes 02/05/2023
	b) ¿Qué es emprender?	<ul style="list-style-type: none"> Presentar imágenes/logos de marcas reconocidas y no tan reconocidas. 	40 min.	<ul style="list-style-type: none"> Diapositivas demostrativas. Pizarra y Plumones 		
	c) ¿Qué es Photoshop y para que se utiliza?	<ul style="list-style-type: none"> Receso. Conocer conceptos básicos de emprendedurismo, 	15 min.			

		usando igualmente conceptos de marketing y mercado.	40 min.				
2. Conocer el programa Ilustrador y primeros pasos al emprendedurismo.	a) ¿Por qué son tan útiles estos programas para el emprendimiento personal?	<ul style="list-style-type: none"> •Explicar mediante ejemplos visuales los elementos o herramientas que contienen los programas y como se utilizan. •Receso. 	40 min.	<ul style="list-style-type: none"> •Diapositivas demostrativas. •Guías para ilustrador. 	<ul style="list-style-type: none"> •Diagnostica conocer conceptos básicos y primeras ideas del curso. 	Viernes 05/05/2023	
	b) Reconocer y crear una imagen atrayente.	<ul style="list-style-type: none"> •Conocer las reglas del color. •Ejercicios de ideas para un emprendimiento seguro. 	15 min.	<ul style="list-style-type: none"> •Pizarra, plumones y graficas del círculo cromático. 	<ul style="list-style-type: none"> •Formativa 		
				40 min.			
				25 min.			
Semana 2							
Objetivos	Contenido	Actividades/ Metodológicas	Tiempo	Recursos	Evaluación	Fecha	
1. Realizar ideas de emprendedurismo básico y su logotipo.	a) Compartiendo ideas.	<ul style="list-style-type: none"> •Aplica los conocimientos dados en la primera semana del curso, usando papel bond y lapicero/lápiz grafito para representar sus ideas escritas o graficas. •Receso. 	60 min.	<ul style="list-style-type: none"> •Hojas de papel bond y lapicero/lápiz grafito. 	<ul style="list-style-type: none"> •Formativa 	Martes 09/05/2023	
	b) Desarrollo y resolviendo dudas acerca de la creación un logotipo.	<ul style="list-style-type: none"> •Explicar los elementos básicos que componen un buen logotipo. 	10 min.	<ul style="list-style-type: none"> •Diapositivas demostrativas. 	<ul style="list-style-type: none"> •Formativa 		
2. Crear ideas de afiches para la publicidad del producto.	a) ¿Qué es un afiche?	<ul style="list-style-type: none"> •Mostrar ejemplos de afiches creados para promover productos. 	40 min.	<ul style="list-style-type: none"> •Diapositivas demostrativas. 	<ul style="list-style-type: none"> •Diagnostica reconocer los conocimientos previos acerca de los afiches. 	Viernes 12/05/2023	
		<ul style="list-style-type: none"> •Explorar y explicar las partes en las que se componen un afiche formal. 	40 min.	<ul style="list-style-type: none"> •Guías sobre afiches. 			

	b) ¿Partes en las que compone un afiche?	<ul style="list-style-type: none"> •Receso. •Explicar las reglas básicas de una composición para muestra de información en un afiche. 	10 min. 30 min	•Pizarra y plumones.	•Formativa	
Semana 3						
Objetivos	Contenido	Actividades/ Metodológicas	Tiempo	Recursos	Evaluación	Fecha
1. Explicar que es una imagen corporativa.	a) ¿Qué es una imagen corporativa?	<ul style="list-style-type: none"> •Generar preguntas sobre conocimientos previos sobre una imagen corporativa. 	30 min.	<ul style="list-style-type: none"> •Diapositivas demostrativas. •Preguntas generadoras 	<ul style="list-style-type: none"> •Diagnostica reconocer los conocimientos previos a cerca de una imagen corporativa. 	Martes 16/05/2023
		<ul style="list-style-type: none"> •Mostrar ejemplos de imagen corporativa de alta calidad y diseños modernos. •Receso. •Explicar las partes en las que se compone una imagen corporativa. 	30 min. 10 min.	<ul style="list-style-type: none"> •Guías sobre la imagen corporativa •Pizarra y plumones 		
2. Explicar la composición básica de un logotipo.	a) ¿Qué se considera un logotipo?	<ul style="list-style-type: none"> •Utilizar preguntas generadoras para determinar conocimientos previos e impartidos en clases anteriores. 	50 min.	<ul style="list-style-type: none"> •Diapositivas demostrativas. •Preguntas generadoras 	<ul style="list-style-type: none"> •Diagnostica reconocer los conocimientos previos a cerca de los logos de marcas. 	Viernes 19/05/2023
		<ul style="list-style-type: none"> •Receso. •Demostrar que se considera un buen logotipo, sus bases y la lógica a seguir para la creación del mismo. •Mostrar ejemplos de rediseños aplicados a logos de marcas famosas en la historia. 	10 min. 30 min.	<ul style="list-style-type: none"> •Pizarra y plumones 		

Semana 4							
Objetivos	Contenido	Actividades/ Metodológicas	Tiem po	Recursos	Evaluació n	Fecha	
1. Explicar que es la fotografía su origen e historia brevemente.	a) ¿Qué es la fotografía?	•Generar preguntas sobre conocimientos previos sobre la fotografía.	30 min.	•Diapositivas demostrativas.	•Diagnostica reconocer los conocimientos previos a cerca de la fotografía.	Martes 23/05/2023	
		•Diferentes tipos de fotografía análoga/digital.	30 min.	•Preguntas generadoras			
		•Receso.	10 min.		•Formativa		
		•Explicar brevemente la historia de la fotografía hasta nuestros días.	50 min.				
2. Explicar la composición básica en la fotografía y en general.	a) Explorando las reglas básicas de encuadre, enfoque e iluminación.	•Mostrar los diferentes encuadres que existen en la fotografía.	15 min.	•Diapositivas demostrativas.	•Formativa	Jueves 25/05/2023	
		•Mostrar a los mejores fotógrafos en nuestro tiempo y ejemplos de buenas fotografías.	15 min.	•Guías sobre la fotografía. •Plumones y pizarra.	•Formativa		
		•Explicar que es el enfoque en una fotografía.	30 min.		•Formativa		
	b) Toma de primeras fotografías para publicidad en redes sociales	•Explicar cómo funciona la iluminación en la fotografía y él porque es importante.	10 min.				
		•Receso.	50 min.				
		•Primeras tomas a productos con diferentes fondos, encuadres, enfoques e iluminación.					
Semana 5							
Objetivos	Contenido	Actividades/ Metodológicas	Tiem po	Recursos	Evaluació n	Fecha	

1. Explicar cómo funciona la publicidad.	a) ¿Qué es la publicidad?	•Generar preguntas sobre conocimientos previos sobre una imagen corporativa.	30 min.	•Diapositivas demostrativas.	•Diagnostica reconocer los conocimientos previos a cerca de los afiches.	Martes 30/05/2023	
	b) ¿Cómo se trabaja en la publicidad?	•Explicar la publicidad, su historia y los primeros hechos históricos considerados como publicidad.	30 min.	•Preguntas generadoras			
	c) ¿Cuál es la finalidad de la publicidad actual?	•Receso. •Explicar cómo funciona la publicidad y los tipos de publicidad que existen.	10 min. 50 min.		•Pizarra y plumones		
2. Exponer como se crean la publicidad en redes sociales y páginas web.	a) Mostrar cómo funciona la Publicidad en redes sociales y páginas web.	•Explicar cómo funciona la publicidad en la red social Instagram.	20 min.	•Diapositivas demostrativas.	•Formativa	Jueves 01/06/2023	
		•Receso.	10 min.	•Plumones y pizarra.	•Formativa		
	b) ¿Qué medidas en pixeles se utilizan en las redes sociales para una publicación o publicidad?	•Explicar cómo funciona la publicidad en la red social Facebook.	20 min.				
		•Explicar cómo funciona la publicidad en las páginas web.	20 min.				•Formativa
		•Aplicar los conocimientos de la temática en su propio logo, creando una publicación para Instagram.	50 min.				
Semana 6							
Objetivos	Contenido	Actividades/ Metodológicas	Tiempo	Recursos	Evaluación	Fecha	
1. Explicar cómo editar un producto de forma	a) ¿Qué otras herramientas del programa se	•Generar preguntas sobre conocimientos anteriormente establecidos sobre	20 min.	•Diapositivas demostrativas.	•Diagnostica reconocer los conocimientos	Martes 06/06/2023	

creativa en Photoshop.	utilizarán más?	el programa Photoshop.		•Preguntas generadoras	ntos previos a cerca de los afiches.	
	b) Mostrar nuevas técnicas de edición a los participantes.	<ul style="list-style-type: none"> •Receso. •Explicar las técnicas de edición de imágenes se utilizarán para la creación de una composición creativa. •Aplicar los conocimientos de edición de imagen para la creación de una muestra creativa de productos. 	10 min. 30 min. 60 min.	•Programa de diseño, Photoshop.	•Formativa	
2. Explicar la importancia de la tipografía en el diseño.	a) ¿Qué es la tipografía?	•Generar preguntas sobre conocimientos previos sobre la tipografía.	20 min.	•Diapositivas demostrativas.	•Diagnóstica reconocer los conocimientos previos a cerca de los afiches.	Jueves 08/06/2023
	b) ¿Qué son las familias tipográficas?	•Explicar el origen de la tipografía y su transformación en la historia.	20 min.	•Preguntas generadoras		
	c) ¿Qué son los pesos visuales utilizando la tipografía?	<ul style="list-style-type: none"> •Explicar las diferentes tipografías que existen, para ello mostrando ejemplos. •Receso. •Explicar y demostrar que son los pesos visuales por medio de la tipografía en un diseño. 	20 min. 10 min. 40 min.	•Programa de diseño, Photoshop.	•Formativa	
Semana 7						
Objetivos	Contenido	Actividades/ Metodológicas	Tiempo	Recursos	Evaluación	Fecha
1. Desarrollar los pasos a seguir para la creación de un PATTERN	a) PRIMERA PARTE: Pasos para la creación de una imagen	•Generar preguntas sobre conocimientos impartidos en clases anteriores.	20 min.	•Diapositivas demostrativas.	•Diagnóstica reconocer los conocimientos	Martes 13/06/2023

para la imagen propia.	<p>corporativa propia.</p> <p>b) ¿Qué son los patrones y como se hacen?</p>	<ul style="list-style-type: none"> •Explicar y mostrar que son y cómo se crean los patrones para un negocio propio. •Receso. •Aplicar los conocimientos en la creación de una imagen corporativa, para ello creando patrones/patterns/motivos creativos para su negocio. 	<p>30 min.</p> <p>10 min.</p> <p>60 min.</p>	<ul style="list-style-type: none"> •Preguntas generadoras •Programa de diseño, Photoshop. •Pizarra y plumones 	<p>previos a cerca de los patrones.</p> <p>•Formativa</p>	
2. Desarrollar los pasos a seguir para la creación de una viñeta moderna para la imagen propia.	<p>a) SEGUNDA PARTE: Pasos para la creación de una imagen corporativa propia.</p> <p>b) ¿Cómo se hace una viñeta para un producto?</p>	<ul style="list-style-type: none"> •Generar preguntas sobre conocimientos previos sobre una viñeta de producto. •Explicar y mostrar las partes de una viñeta de un producto. •Receso. •Aplicar los conocimientos en la creación de una imagen corporativa, para ello creando una viñeta creativa para su producto, si es un servicio crear un afiche publicitario. 	<p>20 min.</p> <p>30 min.</p> <p>10 min.</p> <p>60 min.</p>	<ul style="list-style-type: none"> •Diapositivas demostrativas. •Preguntas generadoras •Programa de diseño, Photoshop. •Pizarra y plumones 	<p>•Diagnostica reconocer los conocimientos previos a cerca una viñeta de un producto.</p> <p>•Formativa</p>	Jueves 15/06/2023
Semana 8						
Objetivos	Contenido	Actividades/ Metodológicas	Tiempo	Recursos	Evaluación	Fecha
1. Desarrollar los pasos a seguir para la creación de la publicidad en redes sociales basada en la imagen	a) TERCERA PARTE: Pasos para la creación de una imagen corporativa propia.	<ul style="list-style-type: none"> •Generar preguntas sobre conocimientos impartidos en clases anteriores como forma de retroalimentación. •Mostrar y explicar cómo las marcas hacen su 	<p>20 min.</p> <p>20 min.</p>	<ul style="list-style-type: none"> •Diapositivas demostrativas. •Preguntas generadoras 	<p>•Diagnostica reconocer los conocimientos previos a cerca de los afiches.</p>	Martes 20/06/2023

propia y productos.		<p>publicidad en redes sociales y páginas web.</p> <ul style="list-style-type: none"> •Receso. •Mostrar ejemplos de marcas haciendo publicidad para redes sociales y páginas web. •Aplicar los conocimientos en la creación de una imagen corporativa, para ello creando una publicidad creativa para su producto. 	<p>10 min.</p> <p>30 min.</p> <p>60 min.</p>	<ul style="list-style-type: none"> •programa de diseño, Photoshop. •Pizarra y plumones 	<ul style="list-style-type: none"> •Formativa. 	
2. Finalización del curso.	<p>a) Conclusiones sobre la imagen propia y como esta es importante para el negocio/empresa.</p> <p>b) Final del curso.</p>	<ul style="list-style-type: none"> •Generar preguntas sobre conocimientos impartidos durante el curso. •Muestra de resultados del curso. •Receso. •Ultimas explicaciones sobre el tema emprendedurismo y sobre el diseño, agradecimientos y despedida del curso. 	<p>15 min.</p> <p>30 min.</p> <p>15 min.</p> <p>60 min.</p>	<ul style="list-style-type: none"> •Diapositivas demostrativas. •Preguntas generadoras •Pizarra y plumones 	<ul style="list-style-type: none"> •Diagnostica reconocer los conocimientos previos a cerca de los afiches. •Formativa 	<p>Jueves 22/06/2023</p>

Fig. 86. Cartas Didácticas. Fuente: Autoría Propia.